UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA

Pedro Felipe de Andrade Mancini

O mito da “segunda vida”: sociabilidade virtual no *Second Life*

(Versão corrigida. O exemplar original se encontra disponível no CAPH da FFLCH)

São Paulo

2012

Pedro Felipe de Andrade Mancini

O mito da “segunda vida”: sociabilidade virtual no *Second Life*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre em Sociologia.

(Versão corrigida. O exemplar original se encontra disponível no CAPH da FFLCH)

Profa. Orientadora: Profa. Dra. Maria Helena Oliva Augusto

São Paulo

2012

Agradecimentos

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela concessão do financiamento.

Aos informantes da pesquisa, sempre receptivos e atenciosos quando entrevistados e cujo empenho fora imprescindível ao desenvolvimento da presente dissertação. Igualmente fundamentais foram, ainda, as colaborações da Profa. Maria Helena Oliva Augusto e os enriquecedores apontamentos dos professores Fernando Antônio Pinheiro Filho e Tatiana Savoia Landini.

Aos colegas de pós-graduação que, pelo compartilhamento de reflexões teóricas e metodológicas, impediram-me de manter uma relação meramente individualizada com o desenvolvimento da pesquisa e com a redação da dissertação. A esse respeito, cabe destacar as sempre inspiradoras discussões com o grupo de estudos sobre temáticas sociológicas contemporâneas, composto pelas colegas de pós-graduação Mariana Thibes, Juliana Oliveira, Maíra Volpe e Regina Cariello.

Agradeço, ainda, a todos que me suportaram (em todos os sentidos) no ápice de meus momentos de isolamento acadêmico – em especial, meus amigos e familiares. Por fim - e de modo especialmente carinhoso - agradeço à Diana, verdadeira cúmplice nessa jornada de pesquisa e transformação pessoal, e cuja presença e companheirismo tornaram todas as etapas do estudo muito mais prazerosas.

RESUMO

O presente estudo visou investigar as estratégias interativas, de manipulação de impressões e de gerenciamento de identidades vigentes no ambiente de sociabilidade de *Second Life*, um mundo virtual determinado. Nele, indivíduos munem-se de inúmeras ferramentas para administrar a exposição de informações pessoais, o que proporcionaria elevado controle sobre a impressão causada nos demais. A pesquisa compôs-se de uma observação participante em um primeiro momento e posteriores entrevistas com adeptos, selecionados a partir de uma metodologia do tipo “bola-de-neve”. A análise das regras e táticas de sociabilidade do ambiente em questão deu-se à luz de interpretações sociológicas de Erving Goffman, Georg Simmel e, em menor medida, Pierre Bourdieu. Por meio delas, conceitos como o de “manipulação de impressões”, “cuidado com a face”, “sociabilidade” e “coquetismo” foram aplicados e adaptados para a compreensão do fenômeno. Após a etapa exploratória, buscou-se situar os valores e mecanismos sociais percebidos em *Second Life* com relação à sociedade contemporânea fora das telas do computador, conforme apreendida por proeminentes autores atuais como Ulrich Beck, Mike Featherstone e Kenneth Gergen. A partir deles, aplicou-se a visão da “liberdade precária”, a noção de “sociedade de consumo” e suas implicações para o gerenciamento de identidades, além da suposta situação de “saturação do *self*” notada por Gergen (1991) como dominante em sociedades ocidentais do fim do século passado. Como objetivo norteador do estudo, buscou-se questionar a validade da ideia, propagada por desenvolvedores e adeptos desse mundo virtual, que o percebe como uma alternativa significativa às formas de existência típicas das sociedades ocidentais contemporâneas. Tal abordagem, nem sempre exposta clara e diretamente pelos próprios desenvolvedores desse programa de computador, está implícita em seu próprio título – “segunda vida”. Em suma, após uma exploração das regras de sociabilidade típicas do ambiente em questão, contesta-se até que ponto é possível confirmar a existência da produção de identidades e realização plena de liberdade quando da imersão dos indivíduos em mundos virtuais.

Palavras-chave: Second Life; mundos virtuais; identidade; individualidade; sociabilidade

ABSTRACT

This study aimed to investigate the interactive strategies, manipulation of impressions and identity management prevailing in the sociability environment of Second Life, a determined virtual world. In it, individuals are provided with several tools to manage the exposure of personal information, which would allow high control over the impressions made by one user on others. The research consisted of participant observation at first and later interviews with users, selected from a methodology such as "snow-ball." The analysis of rules and tactics of social environment in question took place in the light of sociological interpretations of Erving Goffman, Georg Simmel, and Pierre Bourdieu to a smaller extent. Through them, concepts such as "management of impressions", "facework," "sociability" and "flirting" were applied and adapted to the understanding of the phenomenon. After the exploratory stage, we sought to place the perceived values and social mechanisms in Second Life in relation to the contemporary society out of computer screens, as perceived by prominent present authors like Ulrich Beck, Kenneth Gergen and Mike Featherstone. Important ideas were applied, like the vision of "precarious freedom," the notion of "consumer society" and its implications for identity management, and the supposed state of "saturation of the self" noted by Gergen (1991) as dominant in Western societies in the end of the last century. As a guiding objective of the study, we sought to question the validity of the idea, propagated by developers and adepts of this virtual world, that perceives it as a meaningful alternative to the typical ways of living of contemporary Western societies. Such approach, not always clear and exposed directly by the developers of this computer program, is implicit in its very title - "second life". In short, after an exploration of the typical rules of sociability of the environment in question, it is disputed how far it is possible to confirm the production of identities and full realization of freedom when individuals are immersed in virtual worlds.

Keywords: Second Life; virtual worlds; identity; individuality; sociability

Sumário

Índice de figuras.....	9
Índice de gráficos e tabelas.....	10
Apresentação.....	11
Capítulo I Navegando pelo <i>Second Life</i>	
Parte 1 - Bastidores da investigação.....	15
Parte 2 - Contextualizando o <i>Second Life</i>	24
Parte 3 - Explorando o universo de investigação.....	34
Capítulo II Interação entre avatares: compreendendo as relações sociais no universo de <i>Second Life</i>	
Parte 1 Os contextos da sociabilidade virtual.....	73
Parte 2 Formas de sociabilidade e ferramentas interativas em <i>Second Life</i>	113
Capítulo III O mito da “segunda vida” - Liberdade e individualidade no uso de <i>Second Life</i>	
Parte 1 Mundos virtuais e a profusão das promessas de liberdade e realização pessoal em tempos de sociedade de consumo.....	131
Individualização e multiplicidade do eu dentro e fora do SL.....	131
Parte 2 Exclusões, estratificações e desigualdades no ambiente interativo do <i>Second Life</i>	150
Considerações finais.....	162
Bibliografia.....	168
Glossário.....	172
Anexo I: Roteiro de entrevista.....	175

Índice de figuras

FIGURA 1: O SISTEMA DE BUSCAS DE <i>SECOND LIFE</i> - UTILIZANDO “BRASIL” COMO PALAVRA-CHAVE..	36
FIGURA 2: A “ILHA DE NASCIMENTO”	39
FIGURA 3: A “ILHA DA AJUDA”	39
FIGURA 4: FERRAMENTA DE EDIÇÃO DA APARÊNCIA DO AVATAR.	42
FIGURA 5: EXEMPLO DE UMA FESTA NO <i>SECOND LIFE</i> (REGIÃO “ <i>SL RADIO</i> ”).	44
FIGURA 6: O <i>WHITE TAJ</i> , UMA DAS PAISAGENS PASSÍVEIS DE VISITAÇÃO NO <i>SECOND LIFE</i>	45
FIGURA 7: UM LOCAL PARA A PRÁTICA DOS CHAMADOS <i>ZYNGO</i>	47
FIGURA 8: O SHOPPING <i>LeLook</i>	50
FIGURA 9: EXEMPLO DE UM EVENTO PROMOCIONAL EM <i>SECOND LIFE</i>	50
FIGURA 10: UMA RESIDÊNCIA VIRTUAL DESOCUPADA NO <i>SECOND LIFE</i>	52
FIGURA 11: UM BORDEL EM <i>SECOND LIFE</i>	54
FIGURA 12: EXEMPLO DE UM EVENTO NO PRÓPRIO <i>SL</i>	55
FIGURA 13: EXEMPLOS DE PERFS NO <i>SECOND LIFE</i>	61
FIGURA 14: AS <i>POSE BALLS</i> NO <i>SECOND LIFE</i>	63
FIGURA 15: EXEMPLO DE <i>MENU</i> DE <i>POSE BALLS</i> DE UMA CAMA DO <i>SECOND LIFE</i>	64
FIGURA 16: EXEMPLO DE EXPOSIÇÃO DE PROIBIÇÕES EXPLÍCITAS A DADAS CONDUTAS.....	64
FIGURA 17: A ILHA BRASIL RIO.....	77
FIGURA 18: A PISTA DE DANÇA CENTRAL DA ILHA BRASIL RIO	77
FIGURA 19: VISÃO PANORÂMICA DA ILHA BRASIL RIO	78
FIGURA 20: O CRISTO REDENTOR REPRESENTADO NA ILHA BRASIL RIO	78
FIGURA 21: VISÃO PANORÂMICA: COPACABANA BRASIL	80
FIGURA 22: AS AREIAS DE COPACABANA BRASIL	80
FIGURA 23: A REPRESENTAÇÃO DE UM CARRO IMPORTADO NAS RUAS DE COPACABANA BRASIL	81
FIGURA 24: DEBAIXO DE UM VIADUTO, EM COPACABANA BRASIL.....	82
FIGURA 25: A REGIÃO DE BÚZIOS/ALGARVES: UMA VISÃO DO ALTO.....	83
FIGURA 26: AS RUAS DE BÚZIOS/ALGARVES	84
FIGURAS 27 E 28: NAS AREIAS DE BÚZIOS/ALGARVES	84
FIGURA 29: UM CONGLOMERADO DE LOJAS VIRTUAIS EM PLENA BÚZIOS/ALGARVES	85
FIGURA 30: A PRAÇA CENTRAL DA CIDADE DE DEUS	86
FIGURA 31: OFERTA DE CIGARRO DE MACONHA NA REGIÃO “CIDADE DE DEUS”	87
FIGURA 32: O “QUARTEL” DA POLÍCIA CARIOCA NA REGIÃO “CIDADE DE DEUS”	87
FIGURAS 33 E 34: REPRESENTAÇÕES DE COMÉRCIOS INFORMAIS DA “CIDADE DE DEUS”	88
FIGURA 35: O PÁTIO DA REGIÃO “BRASIL SP JARDINS”	90
FIGURA 36: REPRESENTAÇÃO DA PONTE ESTAIADA DA CIDADE DE SÃO PAULO	90
FIGURA 37: UMA ACADEMIA DE GINÁSTICA EM BRASIL SP JARDINS	91
FIGURA 38: A REPRESENTAÇÃO DE UM POSTO DE GASOLINA BR	91
FIGURA 39: PLACA NA ENTRADA DO “RANCHO AZUL”	92
FIGURA 40: MISTURA DE AMBIENTES: A PARIA E O CAMPO REPRESENTADOS NO RANCHO AZUL	93
FIGURA 41: PISTA DE DANÇA DO RANCHO AZUL	94
FIGURA 42: UMA LOJA DE ROUPAS NAS IMEDIAÇÕES DO RANCHO AZUL	94
FIGURA 43: UMA RESIDÊNCIA DESOCUPADA NO <i>SECOND LIFE</i>	95
FIGURA 44: UMA PRAIA DE NUDISMO NO <i>SECOND LIFE</i>	96
FIGURA 45: PROSTITUIÇÃO NO <i>SECOND LIFE</i>	97
FIGURA 46: UMA LOJA DE ROUPAS NO <i>SECOND LIFE</i>	144
FIGURA 47: MARKETPLACE, SÍTIO OFICIAL DE COMPRAS DO <i>SECOND LIFE</i>	160

Índice de gráficos e tabelas

TABELA 1: QUADRO DE ENTREVISTADOS.....	22
TABELA 2: REGIÕES DE SOCIABILIDADE DO SL SELECIONADAS PARA ESTUDO	76
GRÁFICO 1: CONTAS REGISTRADAS DESDE DEZEMBRO DE 2010, ATUALIZADA DIARIAMENTE PELA <i>LINDEN LAB</i>	31

APRESENTAÇÃO

Concebido em 2003, o mundo virtual *Second Life* foi projetado pelo norte americano Philip Rosedale e conta atualmente com mais de 1,6 milhão de adeptos, dos quais pouco mais de 6% são brasileiros¹. Seu gigantesco “metaverso” – como chamado pelos participantes² - é composto por dezenas de áreas virtuais, criadas e administradas pelos usuários, e que reúnem temas e atividades variados: festas, lojas de produtos virtuais, locais de sociabilidade, regiões para as práticas abarcadas pelo conceito de “RPG”³, além de áreas com temáticas amorosas e sexuais. A gama de opções de uso de *Second Life* é extensa, abarcando desde experimentos de educação à distância até práticas sexuais de sadomasoquismo⁴.

Essas ações são intermediadas pelas representações gráficas dos indivíduos participantes, chamadas de *avatares*⁵. É a partir delas que ocorrem as interações com outros adeptos do SL⁶ e com todo o universo virtual administrado pela empresa *Linden Lab*, alocada em São Francisco, no estado americano da Califórnia.

As peculiaridades que inicialmente despertaram a atenção para a presente pesquisa, no entanto, não dizem respeito à multiplicidade das práticas viabilizadas por esse ambiente, mas sim às suas especificidades interativas e de sociabilidade. Os relacionamentos interpessoais mediados por avatares fornecem não somente uma espessa carapaça de anonimato aos atores sociais (com relação aos papéis sociais representados no mundo físico), como a possibilidade de manipulação quase plena de sua aparência virtual, gestos e movimentos exibidos. Em outras palavras, há um grande controle sobre a *expressão de informações pessoais* nesse ambiente. O referido anonimato, somado à possibilidade de criação e edição de todos os objetos encontrados em *Second Life*, parece fundamentar sua variedade de práticas, oferecendo sentidos diversificados às experiências pessoais de uso.

¹ Segundo dados fornecidos pela empresa desenvolvedora, a *Linden Lab*, referentes a julho de 2010.

² De acordo com Smart, Cascio e Paffendorf (2007), este termo pode ser definido como um espaço coletivo compartilhado online, criado pela convergência de realidade física aprimorada virtualmente e espaço virtual fisicamente persistente – incluindo, aí, a soma de todos os mundos virtuais e a própria internet. É amplamente utilizado, especificamente entre os adeptos de *Second Life*, para designar esse ambiente virtual. Sua origem, de acordo com Boellstorff (2008, p.38), data do romance *Snow Crash*, de Neal Stephenson. Independentemente da validade filosófica do termo, ele será amplamente utilizado na presente dissertação pelo seu uso rotineiro entre os usuários do *Second Life*.

³ Do inglês, “*Role-Playing Games*”, ou “jogos de interpretação de papéis”.

⁴ Ver, a título de exemplo, estudo de Bardzell (2010).

⁵ Termo usado em muitos jogos online, como RPGs. Sua origem remete ao Sânscrito, referindo-se, originalmente, à encarnação de um deus Hindu (em especial, de *Vishnu*).

⁶ A sigla “SL” será utilizada, no decorrer do trabalho, como equivalente a *Second Life*, para minimizar a repetição do termo. Tal simplificação é adotada pelos próprios usuários do programa.

Considerando-se esse ponto, é proposta a investigação das regras de sociabilidade, estratégias de administração de expressões pessoais e táticas de manipulação de identidades aplicadas em *Second Life* por seus participantes. Buscar-se-á, dessa forma, compreender os modos pelos quais os usuários brasileiros utilizam as regras e mecanismos de interação mantidos nesse mundo virtual para construir “imagens de si” que sejam apreciadas pelos demais.

Nesse sentido, *Second Life* será encarado, em boa medida, como um ambiente de *jogo* – não no sentido usualmente atribuído aos *games* informáticos, com suas missões, objetivos, fases a serem completadas e vilões a serem eliminados; Antes, será pensado enquanto ambiente social específico onde, utilizando a definição de Simmel para sociabilidade, se aplica uma dada *forma lúdica de sociação*⁷ (SIMMEL: 2006, p. 64). Um espaço dominado pela livre interação e pelo anonimato, especialmente frutífero para o “jogo da sociedade”, no qual a relevância dos conteúdos objetivos (impulsos ou finalidades individuais) e das características mais pessoais dos envolvidos é restrita, em prol dos aspectos puramente formais da convivência humana *per se*. As máscaras fornecidas pelos avatares são especialmente competentes na arte de isolar características objetivas da personalidade, destacando os traços pessoais mais voltados à arte da sociabilidade. Nas palavras do sociólogo alemão,

“Na sociabilidade não entram o que as personalidades possuem em termos de significações objetivas, (...) que têm seu centro fora do círculo de ação; riqueza, posição social, erudição, fama, capacidades excepcionais e méritos individuais não desempenham qualquer papel na sociabilidade” (ibidem, p. 67).

Assim, parte-se do pressuposto de que *Second Life* é representante exemplar de uma série de novas formas de sociabilidade estabelecidas na atualidade, propiciadas pelas novas tecnologias de informação, em desenvolvimento e aprimoramento contínuos. Tendo isso em vista, o presente trabalho objetiva, prioritariamente, partir da investigação sobre as formas de sociabilidade de *Second Life* para atingir uma apreensão mais ampla e generalizada sobre modos de interação típicos da sociedade contemporânea.

Por conseguinte, além de investigar as estratégias interativas vigentes no uso do SL, procurar-se-á desvendar similaridades e diferenças em relação às táticas adotadas nas

⁷ Sociação, por sua vez, é definida como “a forma (que se realiza de inúmeras maneiras distintas) na qual os indivíduos, em razão de seus interesses – sensoriais, ideais, momentâneos, duradouros, conscientes, inconscientes, movidos pela causalidade ou teleologicamente determinados -, se desenvolvem conjuntamente em direção a uma unidade no seio da qual esses interesses se realizam. Esses interesses (...) formam a base da sociedade humana” (SIMMEL: 2006, p. 166).

interações interpessoais presentes fora da rede, conforme percebidas por Erving Goffman em seus estudos. A partir de tal procedimento analítico, objetiva-se compreender o significado da apropriação de mundos virtuais como *Second Life* para os indivíduos que neles imergem – evitando, desse modo, a caracterização do presente trabalho como uma pesquisa propriamente *etnográfica* sobre o ambiente virtual de estudo, que consideraria o “metaverso” como uma atmosfera cultural própria, a ser estudada “sob seus próprios termos” (BOELLSTORFF: 2008, p. 5)⁸. Assim, a relação de duas mãos entre experiência virtual e vivência na arena física será considerada como o pano de fundo da presente análise.

A fim de cumprir essa tarefa cabe, inicialmente, uma descrição razoavelmente detalhada sobre os procedimentos metodológicos adotados – destacando-se, de antemão, a preferência pela *observação participante* e *entrevistas* com indivíduos adeptos. A primeira seção do primeiro capítulo visa detalhar esses procedimentos, tornando claras para o leitor as dificuldades enfrentadas no processo de investigação.

Buscando delinear as nuances do objeto de análise e os métodos de pesquisa adotados, o primeiro capítulo ainda contará com um detalhamento das características dos mundos virtuais em geral - situando-os em nosso contexto - e sobre o *Second Life* em específico: um pedaço de sua história, composição espacial, dados sobre o seu público, atividades engajadas por seus adeptos, ambientes de interação e principais características ideológicas e econômicas.

Considerando que o enfoque desse trabalho se deterá nas regras de sociabilidade em vigência no ambiente virtual de interação do SL, as observações e análises serão sempre desenvolvidas à luz da perspectiva microsociológica desenvolvida pelo sociólogo Erving Goffman (1967; 1972; 1988; 2005). Suas considerações sobre as regras da interação face a face serão de grande valia na busca por uma compreensão comparativa daquelas vigentes em *Second Life*. Por meio dessa abordagem, aliada às considerações do alemão Georg Simmel (1993; 2007), serão analisadas as regras de sociabilidade, estratégias de manipulação de expressões e de trabalho com a face (ver Goffman, 1967 e 2005) vigentes no espaço em questão. O segundo capítulo da dissertação contemplará tal enfoque, visando a apreensão das nuances interativas de *Second Life*.

⁸ Embora reconheça a validade de uma abordagem de cunho etnográfico sobre o espaço virtual de *Second Life*, empreitada atualmente realizada, com ousadia, por Boellstorff, esse não é o objetivo presente. Visa-se, aqui, o estabelecimento de relações entre a vida virtual - caracterizada pela convivência *online* no “metaverso” - e aquela relacionada aos ambientes físicos de interação.

No terceiro capítulo será verificada a validade da hipótese segundo a qual *Second Life* contribui para uma livre expressividade de seus adeptos pela máscara do anonimato e pelas ferramentas de manipulação de impressões disponibilizadas pelo programa. Problematisando-se a noção presente no próprio título desse mundo virtual (em que está subentendida a promessa de uma “nova vida” significativa para seus adeptos, que não se sentiriam “realizados” nos ambientes físicos de interação), analisar-se-ão as “identidades virtuais” manufaturadas nesse ambiente. Terá validade a ideologia, propagada pelos usuários e desenvolvedores, segundo a qual no SL é possível para cada um “ser quem quiser”, “agir de forma livre”, “ser você mesmo” ou “realizar-se sem ser julgado”? Ainda tendo em vista o caráter de *anonimato* nas relações sociais e a possibilidade da livre e imediata manipulação de aparências, tanto quanto as especificidades interativas verificadas no segundo capítulo, quais seriam as consequências da imersão no SL para o estabelecimento de individualidades?

Partindo do pressuposto de que modos de sociabilidade *online* derivam da atual configuração adotada por relacionamentos sociais em geral - inclusive os *offline* -, o objetivo do terceiro capítulo será igualmente o de relacionar as formas de apropriação de *Second Life* a tendências mais globais, aplicando-se as perspectivas de autores contemporâneos como Ulrich Beck (2002), Kenneth Gergen (1991) e Mike Featherstone (1999a; 2001), apoiados por algumas referências secundárias⁹. Tal discussão permitirá verificar não apenas a capacidade que os mundos virtuais possuem (ou não) de viabilizar o exercício pleno de individualidades, como o grau de aproximação entre essa temática e questões mais amplas, percebidas nas relações sociais e nas práticas de manipulação de identidades dos ambientes contemporâneos de interação, compreendidos em sua generalidade.

⁹ Como a socióloga Sherry Turkle (1995) e o antropólogo Tom Boellstorff (2008).

Capítulo I Navegando pelo *Second Life*

Parte 1 - Bastidores da investigação

Abordagem metodológica

Antes de iniciar uma discussão teórica mais aprofundada ou uma ampla descrição do universo de investigação, cabe tecer alguns comentários sobre os bastidores da pesquisa – as estratégias de investigação adotadas, os pressupostos metodológicos e as questões éticas envolvidas.

Dados a natureza do ambiente de observação e os objetivos específicos da pesquisa, optou-se pela adoção de múltiplos procedimentos metodológicos. Nas linhas seguintes, em que descreverei brevemente tais estratégias e suas principais justificativas, a terminologia empregada por Mylène Jaccound e Robert Mayer (2008) a respeito da caracterização dos tipos de observação direta em pesquisas qualitativas será eventualmente empregada.

Cabe explicitar que foi aplicado tanto um modelo de observação empírico-naturalista (DELLA BERNARDINA: 1989 *apud* JACCOUND e MAYER: 2008) de tipo indutivo, quanto um modelo de cunho interpretativo (EMERSON: 1981 *apud* JACCOUN e MAYER: 2008). Preocupe-me em observar, de forma objetiva, os ambientes nos quais a interação virtual se desenrola, tais como as regras de sociabilidade lá vigentes, a fim de viabilizar a formulação de hipóteses a serem verificadas. A abordagem adotada deter-se-ia, portanto, em “descrever exaustivamente a cultura da população estudada, ou os elementos objetivos de uma situação social determinada (...)” (Ibidem: p. 260). Foi a partir dessa apreensão que foi levantada a hipótese, presente no próprio discurso dos usuários, de que o *Second Life* permitiria o pleno e livre exercício de individualidades que seriam, de algum modo, limitadas no plano físico de interação social.

O presente estudo não poderia menosprezar, contudo, os significados que atores sociais imputam a seus atos, quando utilizam o mundo virtual em questão - uma abordagem metodológica “interpretativa” ou “subjetivista” mostrou-se fundamental. Considerando meus objetivos, releva ponderar sobre a importância que o *Second Life* detém para os nele imersos, tal qual o grau de envolvimento a que estão submetidos; esses fatores, a meu ver, só poderiam ser abordados pelo uso de metodologias qualitativas, como entrevistas semiestruturadas.

Além disso, no que tange às formas de observação adotadas, fez-se necessário um envolvimento intensivo com os indivíduos participantes a fim de garantir a relação de confiança mútua e obter resultados mais satisfatórios; optou-se, portanto, por uma observação de tipo participante. Tais opções justificam-se de modo ainda mais contundente quando verificamos que boa parte dos usuários de *Second Life* receia revelar aspectos de sua “identidade real” para outros, uma vez que representam papéis que muitas vezes destoam relativamente daqueles vividos fora das telas. Esse receio, por seu turno, torna imprescindível uma discussão mínima sobre questões éticas envolvidas na pesquisa.

Questões éticas e relação entre investigador e público investigado

No âmbito das Ciências Sociais, a clássica problemática da relação do observador com o objeto de pesquisa, apresentada em seus polos mais radicais (o afastamento “absoluto” e que almeja certa “neutralidade”, por um lado, e a imersão total na vida nativa, por outro), implica sérios riscos e dificuldades. Enquanto uma abordagem mais afastada, que se pretende objetiva, ignora as experiências subjetivas do próprio investigador, a inserção exageradamente profunda no ambiente comporta o risco do *going native* (JACCOUN e MAYER: 2008, p. 264), o que acarretaria numa perda considerável da objetividade analítica.

No estudo mais completo e recente sobre o *Second Life*, entendido como ambiente de sociabilidade, Boellstorff (2008) responde a esse dilema adotando uma postura mais participativa, envolvendo-se plenamente com o objeto de estudo. Revelou, em sua imersão, não somente sua identidade de pesquisador, como também suas próprias opiniões pessoais sobre vários assuntos quando em momentos de interação com os participantes observados. Tal opção foi justificada tanto por suas vantagens éticas, quanto pela preferência pela captação e interpretação das interferências do pesquisador no meio estudado. Sabe-se, contudo, que qualquer escolha metodológica dessa estirpe não detém um valor absoluto, estando vinculada ao tipo de estudo desenvolvido: no caso, Boellstorff se propôs a realizar uma etnografia rigorosa sobre o *Second Life*, entendido como ambiente de interação social relativamente autônomo da realidade de fora das telas. Como diz o próprio autor a respeito de seu trabalho:

“Pode parecer presunçoso afirmar que se pode estudar mundos virtuais ‘em seus próprios termos’, mas condensado nessa frase chave está meu conceito metodológico fundante, que, como todos os conceitos da mesma espécie, é também uma reivindicação teórica. Para a pesquisa na qual esse livro é baseada, conduzi minha investigação inteiramente dentro de Second Life, como o avatar Tom Bukowski. Não fiz nenhum esforço para visitar os escritórios da Linden Lab, a companhia baseada em São Francisco que possui e gerencia o Second Life, ou para encontrar a equipe da Linden Lab, embora eu fosse interagir algumas vezes com eles em conferências, ou pelo Second Life. Também não fiz nenhuma tentativa para

encontrar residentes do Second Life no mundo real ou conhecer suas identidades do mundo real, embora ambos tenham ocorrido em certas ocasiões. Capturei suas atividades e palavras como dados legítimos sobre a cultura em um mundo virtual. Por exemplo, se durante a minha pesquisa estava falando com uma mulher, eu não estava preocupado para determinar se ela era 'realmente' um homem no mundo real, ou mesmo se duas diferentes pessoas estavam se revezando para 'controlá-la'. (...) Pesquisas em comunidades online que incluam encontrar residentes no mundo real são perfeitamente legítimas, mas são direcionadas por um conjunto diferente de questões” (ibidem: p. 61, tradução minha).

Embora compreenda a validade da abordagem adotada pelo sociólogo americano, o presente estudo possui objetivos relativamente distintos – que envolvem o estabelecimento de semelhanças e diferenças entre os modos de sociabilidade de *Second Life* e aqueles típicos de interações face a face. Ademais, serão buscadas informações – por meio das entrevistas semi estruturadas – referentes aos universos físicos dos sujeitos, de modo que, ao contrário daquilo feito por Boellstroff, a pesquisa não se limitará ao estudo das existências e experiências virtuais por si mesmas, como se essas fossem totalmente descoladas das identidades fisicamente representadas.

Um obstáculo metodológico típico encontrado em meio às relações da internet, com a qual outros pesquisadores do *Second Life* tiveram de lidar, faz-se presente também neste estudo: a elevada possibilidade de dissimulação trazida pelo anonimato das identidades virtualmente representadas e, por extensão, pelos avatares dos mundos virtuais. Enquanto tal anonimato oferece maior segurança aos indivíduos, vislumbra-se igualmente a potencialização da possibilidade de dissimulação da própria identidade do pesquisador, trazendo à tona questões de cunho ético.

Seguindo meus objetivos e com essa problemática em mente, optei pela utilização de dois avatares distintos para realizar minha abordagem. Com um deles, nomeado *Pedrovsky Martynov*, me envolvi de forma mais engajada no SL, interagindo livremente com os demais. Não expus claramente a posição de sociólogo pesquisador em meu perfil pessoal, revelando, porém, minhas intenções para aqueles que decidiam me conhecer melhor. Embora não tivesse optado por deixá-la explícita, tampouco escondi minha posição, comportamento esse que intentava manter certo afastamento entre pesquisador e objeto de estudo, minimizando o impacto causado pela presença de um sociólogo nos ambientes de interação do SL. Para aqueles com quem interagiu, *Pedrovsky* representava um usuário como qualquer outro, interessado em relacionar-se - mas que também realizava um estudo sobre sociabilidade virtual.

De fato, foi intenso o envolvimento do avatar citado no ambiente de estudo: em suas fases de maior engajamento, chegava a passar de quatro a seis horas diárias na virtualidade, explorando regiões do mapa e socializando com outros avatares – nem sempre com fins específicos de pesquisa. Conseguiu estabelecer um número razoável de contatos frequentes – entre três e seis – que forneceram informações fundamentais sobre as regras sociais em vigência e auxiliaram na “confeção” de uma representação “corporal” que seria socialmente mais aceitável; assim, *Pedrovsky Martynov* adquiriu, progressivamente, uma “aparência modelo” para o padrão do SL, adquirindo vestimentas e partes corporais específicas¹⁰, adquiridas no amplo mercado de bens virtuais.

O uso de outro avatar visou apreender as diferenças de tratamento e de comportamento de usuários que me percebessem, de antemão, como um pesquisador interessado única e exclusivamente em “extrair informações” dos frequentadores desse mundo virtual. Esperava que o novo avatar atraísse espontaneamente aqueles interessados em participar de minha investigação, conversando informalmente a respeito ou aceitando responder a meu questionário. Diferentemente de *Pedrovsky*, *Pesquisador Kaliopov* (o segundo avatar criado para fins de pesquisa) disponibilizava em seu perfil somente informações sobre o caráter do estudo e sobre seu objetivo em navegar pelo *Second Life* – apenas dados objetivos sobre a personalidade e um dos papéis sociais representados por Pedro Mancini, portanto, ao invés de informações mais subjetivas (como gostos musicais ou preferências políticas, por exemplo). De todo modo, o potencial de anonimato dos avatares não foi inteiramente aproveitado em nenhum dos casos, já que minha posição de pesquisador não foi totalmente camuflada: no máximo, a divulgação dessa informação foi calculada, de modo que os dois avatares representaram somente modos distintos de estabelecer relação com os pesquisados.

A opção metodológica pelo uso dos dois avatares revelou-se, de fato, como acertada: graças à referida estratégia, foi viável abarcar indivíduos de perfis distintos, já que enquanto *Pedrovsky Martynov* era possível abordar sujeitos conhecidos, com os quais algum grau de intimidade havia sido alcançado – obtendo informações de pessoas que, possivelmente, não as forneceria de outro modo -, com *Pesquisador Kaliopov* as intenções da pesquisa foram explicitadas àqueles predispostos a falar aberta e espontaneamente sobre sua experiência virtual; indivíduos que poderiam não ser encontrados e abordados por um avatar comum, que

¹⁰ O processo de composição da aparência do avatar, tal como suas consequências para o processo interativo, serão esmiuçados nas seções seguintes do presente estudo.

não explicitasse publicamente as intenções do pesquisador por detrás das telas. Das pesquisas realizadas a partir desses avatares, releva mencionar que sete foram obtidas graças ao engajamento de *Pedrovsky Martynov* – avatar mais utilizado pelo pesquisador – e que somente três foram efetuadas a partir da manifestação espontânea de usuários cujos avatares se interessaram pelo perfil de *Pesquisador Kaliopov* - mais utilizado nas etapas finais do processo de coleta de informações, mas muito menos inserido no universo social do *Second Life*.

Estratégias de pesquisa

A pesquisa de campo, especificamente a etapa de observação participante, foi iniciada no segundo bimestre de 2009. Primeiramente, busquei os locais mais frequentados do *Second Life*, entre os quais o nome “Brasil” consta em alguma parte de sua descrição pública. Foram selecionadas as localidades voltadas à interação social *per se*, descartando-se uma análise mais aprofundada sobre as regiões destinadas à pornografia e à prática dos jogos de RPGs. Essas opções se justificam pela busca de compreensões mais generalizadas sobre o uso do *Second Life*, especialmente sobre as regras de interação entre usuários médios típico-ideais (em oposição a uma abordagem sobre as particularidades de determinadas “tribos” presentes no SL, com suas regras específicas, como a dos jogadores de RPG ou a dos praticantes de BDSM¹¹, por exemplo). Assim, os critérios adotados para a escolha dos locais de análise foram os seguintes: 1) lugares criados, administrados e mais frequentados pelo público brasileiro; 2) locais em que ocorram práticas interativas de comunicação verbal, escrita e/ ou falada, que não se limite à interpretação explícita de papéis (RPGs) ou apenas a práticas sexuais.

Note-se que esses critérios não excluem necessariamente ambientes propícios a práticas sexuais e/ ou jocosas, desde que estas não sejam as únicas atividades desenvolvidas. Regiões, como a “Cidade de Deus”, que contam com práticas de RPG¹² também foram selecionadas para estudo, dada sua elevada frequência e a existência não apenas de exercícios de representações explícitas de papéis, como de práticas interativas comuns.

Justifica-se a escolha de locais com o nome “Brasil” em sua descrição tanto pelo interesse de investigar os modos próprios de apropriação do SL por brasileiros, quanto por

¹¹ Sigla para “Bondage, Disciplina, Sadismo e Masoquismo”, termos que agregam as práticas sexuais comumente imputadas ao conceito de “sadomasoquismo”.

¹² Em tal área, é possível que o indivíduo assuma o papel de um traficante ou policial, por exemplo, e simule uma guerra entre crime organizado e agentes do Estado, em meio a um morro da periferia carioca.

uma limitação própria das plataformas de navegação desse mundo virtual. Talvez por possuir pouco controle sobre as muitas regiões que engloba, a empresa desenvolvedora do sistema, *Linden Lab*, não conseguiu manter um aparato de buscas eficaz (até o momento comportado pela pesquisa empírica), capaz de direcionar rapidamente o usuário para locais chave de sua escolha. Assim, torna-se extremamente difícil filtrar as regiões de acordo com dadas características, como a frequência de indivíduos de uma nacionalidade específica. De todo modo, tomou-se a precaução de investigar as localidades percebidas como mais visitadas e conhecidas por brasileiros e, a partir daí, listar outras localidades para estudo, dada sua relevância para o público nacional. Acredita-se que as limitações apresentadas e a própria volatilidade da situação das regiões, que sofrem alterações frequentes¹³, não alteraram a proposta inicial de analisar os locais de interação social mais visitados por brasileiros no *Second Life*, de modo a apreender suas práticas interativas mais comuns.

Com a aplicação do filtro, as seguintes regiões do SL foram selecionadas para análise, sendo apontadas pelos próprios entrevistados como as mais frequentadas pelo público brasileiro: “Ilha Brasil Rio”; “Copacabana Brasil”; “Búzios-Algarve”; “Brasil SP Jardins”; “Cidade de Deus”; e “Rancho Azul”. Apesar de suas diferenças, todas as regiões listadas contam com elevada presença de avatares controlados por brasileiros (chegando a picos de 30 a 40 avatares simultâneos), especialmente durante a noite e nos finais de semana – períodos de maior tráfego nesse mundo virtual.

Nas áreas escolhidas, foram observadas tanto a arquitetura e a divisão dos espaços, quanto as práticas interativas mais comuns, além das aparências adotadas pelos avatares e as impressões que visavam manter em público (pela observação de informações como nomes de exibição, descrições presentes nos perfis e comportamentos nos momentos de interação). Essas descrições são mais bem detalhadas nos próximos itens da dissertação.

Ainda que o presente trabalho não foque, especificamente, os locais de prática de RPG e de pornografia ou práticas sexuais, caberia realizar uma análise mínima sobre eles, com fins de comparação e maior entendimento sobre as inúmeras formas possíveis de apropriação desse mundo virtual. Desse modo, estabelecerei uma descrição superficial a respeito das regiões em que essas práticas se consumam.

¹³ Uma dessas localidades, a “Ilha SP Jardins”, passou em poucos meses de um dos locais mais frequentados por brasileiros ao status de região muito pouco visitada – sofrendo, ainda, grandes alterações paisagísticas.

Após essa etapa de exploração inicial, mediante desenvolvimento da observação participante, um roteiro de entrevista foi aplicado para alguns adeptos do SL, tendo como principal finalidade a obtenção de maiores informações sobre as identidades físicas dos indivíduos e sua relação com os papéis virtualmente representados. Inicialmente, a ideia seria aplicá-lo em indivíduos aleatórios; porém, logo descobri que teria dificuldades em recrutar informantes por meio de uma abordagem direta, sem antes desenvolver uma relação pessoal com eles. Essa dificuldade parece derivar do receio, por parte do público usuário, de revelar quaisquer aspectos de suas identidades físicas para desconhecidos, o que culminou no comportamento evasivo de muitos membros convidados a responder as perguntas elaboradas (mesmo quando explicado que não haveria divulgação de quaisquer informações comprometedoras no presente trabalho, sendo mantido total sigilo sobre a identidade física dos respondentes).

Dadas essas dificuldades, outra forma de abordagem foi utilizada: infiltrando-me no mundo profissional de *Second Life*, nele aceitei o trabalho de “jornalista”, recebendo 300 *linden dollars* para cada postagem que publicava em um determinado *blog*. A partir daí, estabeleci relacionamento com outros jornalistas, revelei-lhes minha identidade de pesquisador e obtive meus primeiros contatos para a realização de entrevistas. Como continuidade, a ideia era de que minha teia de relacionamentos se expandisse, de modo a criar comprometimento de alguns membros com a pesquisa; além disso, esperava que cada entrevistado indicasse mais alguns conhecidos que aceitassem participar de meu estudo, podendo ser essa metodologia caracterizada como do tipo “bola de neve”. Mais da metade dos entrevistados foi abordada por esse método (um total de sete indivíduos), conhecendo o avatar *Pedrovsky Martynov* após indicação feita por um respondente anterior, enquanto 30% aceitou participar voluntariamente, por meio de contatos estabelecidos diretamente com o avatar *Pesquisador Kaliopov*¹⁴. Conseguiu-se desse modo abordar tanto indivíduos extremamente interessados em participar, a ponto de oferecerem espontaneamente auxílio com a pesquisa, quanto pessoas que só participaram por recomendação de um conhecido ou por terem

¹⁴ De todas essas entrevistas, apenas uma foi obtida mediante um contato face a face; todas as demais se desenrolaram pelo uso da ferramenta de comunicação eletrônica *Windows Live Messenger*. Essa decisão foi tomada por três motivos principais: 1) a percepção de que muitos indivíduos resistiam à possibilidade de encontro pessoal com quem pouco conheciam; 2) a maior ênfase que a pesquisa acabou por conferir à observação participante e a relatos mais informais, obtidos em meio à própria imersão no mundo virtual em questão; e 3) a distância geográfica que separava o entrevistador do entrevistado, que tornava especialmente atraente o uso de ferramentas de comunicação à distância. De todo modo, tomou-se a precaução de não aplicar as entrevistas dentro do próprio SL, sob o argumento de minimizar as possibilidades de contaminação do meio.

estabelecido alguma relação anterior com o pesquisador. Foi aplicado, assim, um total de dez entrevistas, cujas informações principais estão agregadas no quadro a seguir:

Quadro de entrevistados					
Entrevistado	Sexo	Idade	Tempo de uso do <i>Second Life</i>	Horas de uso por semana (aproximadas)	Avatar do entrevistador
L.Z	F	22 anos	2 anos e 6 meses	28 horas	Pedrovsky Martynov
P.O	F	32 anos	1 ano e dois meses	90 horas	Pedrovsky Martynov
L.C	F	23 anos	1 ano e quatro meses	56 horas	Pedrovsky Martynov
P.N	M	21 anos	7 meses	56 horas	Pedrovsky Martynov
A.M	F	22 anos	1 ano	70 horas	Pedrovsky Martynov
R.S	F	32 anos	4 anos	76 horas	Pedrovsky Martynov
S.N	F	28 anos	4 anos e 3 meses	40 horas	Pedrovsky Martynov
R.O	M	22 anos	3 anos e 5 meses	80 horas	Pesquisador Kaliopov
S.R	F	29 anos	5 anos	2 horas	Pesquisador Kaliopov
N.O	F	21 anos	3 anos e 7 meses	12 horas	Pesquisador Kaliopov

Tabela 1: Quadro de entrevistados

Observe-se que 80% dos entrevistados são do sexo feminino, e apenas 20% do gênero masculino. Essa proporção é derivada de uma maior resistência dos homens em fornecer informações pessoais e aceitar participar de entrevistas como a aqui proposta, especialmente por ser tocada por um sujeito do mesmo sexo. Também merece destaque a média de idade dos usuários abordados – 25,2 anos – e o tempo médio de participação, tanto no que tange aos anos totais de uso (2,5 anos) quanto às horas semanais aproximadas (51 horas de uso, o equivalente a uma média de mais de 7 horas diárias – mais de 25% do tempo total de um dia).

Tendo em vista a delimitação dos objetivos de pesquisa, o roteiro de entrevista foi elaborado (Anexo I) focalizando as seguintes questões:

- Grau de envolvimento com o *Second Life*;
- Principais atividades e formas de uso adotadas;

- Relação entre avatares criados e identidades físicas de seus desenvolvedores;
- Estratégias interativas adotadas pelos indivíduos em sua relação com outros, intermediadas pelos avatares;
- Estratégias adotadas de manipulação de identidades;
- Regras de sociabilidade e de “trabalho com a face¹⁵” vigentes nas interações em meio a esse mundo virtual;
- Considerações sobre a possibilidade real de expressão mais livre e desimpedida dos indivíduos no *Second Life* em comparação com o mundo fora da rede.

A partir desses tópicos, pretendeu-se compreender as regras de sociabilidade típicas dos mundos virtuais, estabelecendo um paralelo com aquelas encontradas nas interações face a face. Ademais, por essa apreensão e pela captação das relações percebidas entre as existências virtual e física, buscou-se verificar em que medida é possível afirmar que os mecanismos tornados disponíveis no *Second Life* permitem o exercício de modos livres de ser e agir, isentos de limitações e regulações significativas sobre as condutas individuais. Desse modo, problematizar-se-á a visão de senso comum segundo a qual os mundos virtuais viabilizariam, substancialmente, a concretização de uma “segunda vida” significativa.

¹⁵ Conforme definição de Erving Goffman (1967), a ser mais bem detalhada no decorrer da dissertação.

Parte 2 – Contextualizando o *Second Life*

Realidades e mundos virtuais como novas formas de sociabilidade

Novas redes de sociabilidade da Internet, como o *Orkut*, *Facebook* e, mais recentemente, o *Twitter*, viabilizadas por um vertiginoso desenvolvimento tecnológico, ganham crescente importância para o cotidiano de indivíduos de diversos estratos sociais. Juntamente com mundos virtuais recentemente criados, elas consolidam formas de socialização e sociabilidade intermediadas pela tela do computador - baseados, em grande parte, no princípio da escolha das amizades pelo compartilhamento de interesses e estilos de vida.

Os mundos virtuais, dimensões manufaturadas no ciberespaço, permitem igualmente o exercício da sociabilidade entre indivíduos alocados em regiões geográficas distantes uma da outra - mas com a vantagem e diferencial de uma intermediação gráfica mais elaborada. Diferentemente das redes sociais mencionadas, comportam uma dimensão fantástica e utópica com a simulação de universos que são, embora deveras realistas em alguns casos (graças à melhora progressiva do detalhamento gráfico dos programas informáticos), capazes de determinar regras próprias de convivência humana por vezes mais justas e igualitárias do que aquelas da vida física. Featherstone é um dos sociólogos que já discorreu sobre o assunto, afirmando que

“Para aqueles que trabalham, se divertem ou residem nos espaços tridimensionais simulados, a novidade não está na capacidade de observar, mas de deslocar-se através de mundos fabricados com extremo realismo, que não só arrebatam os sentidos humanos como também permitem a interação com outras pessoas. A realidade virtual baseia-se na digitalização de imagens fotográficas ou de outros tipos. Isso possibilita não só a reprodução e a duplicação, a simulação de pessoas e coisas no ‘mundo real’, quanto facilita sua desconstrução e reconstrução para criar novas imagens e mundos – o ‘hiper-real’, a cópia sem o original” (FEATHERSTONE: 1996, p. 109).

O objeto de estudo selecionado para análise – o mundo virtual batizado como *Second Life* – representa mais explicitamente, como seu próprio nome sugere, a promessa de viabilização de novas vidas significativas para os adeptos, intermediadas pelo desenvolvimento de personagens gráficos altamente personalizáveis. Contudo, sua especificidade não pode ser encontrada nessa promessa utópica de realização de si, nem em seu realismo gráfico, ou mesmo em seu caráter coletivo (com a possibilidade de milhares de indivíduos interagirem de modo anônimo em um ambiente tridimensional); antes de *Second Life*, inúmeros programas de computador simulavam universos completos, por vezes com um grau de realismo ainda mais

elevado (como, por exemplo, o jogo *World of Warcraft*, seguindo a linha de inúmeros jogos de *RPG* que o precederam). Além disso, conforme aponta Boellstorff, a promessa utópica trazida pela difusão dos mundos virtuais surgiu décadas antes, com o desenvolvimento das primeiras tecnologias informáticas e dos romances que nelas se inspiravam.

Desse modo, pode-se remeter parcialmente a origem dos “mundos virtuais” a obras de ficção científica e a uma literatura fantasiosa que permeou todo o século XX, com suas aventuras narradas em universos alternativos. *Star Trek*, *Narnia* e *O Senhor dos Anéis*, a título de exemplo, povoaram o imaginário de milhões de jovens sedentos por viver em um mundo de sonhos. Já nos anos 1980, surgem as primeiras narrativas *cyberpunk*, vislumbrando um futuro tecnológico frio e opressor para a Humanidade – em uma apreensão mais pessimista sobre o desenvolvimento das novas tecnologias, por meio da representação de mundos sombrios onde o homem se via “devorado” pela máquina. Em ambas as formas literárias, os leitores são transportados por “mundos virtuais” arquitetados pela mente dos escritores.

Mas para melhor compreender as peculiaridades do objeto de pesquisa, é necessário situá-lo em um contexto social e tecnológico mais amplo, levando em conta o processo de desenvolvimento tanto das chamadas “realidades” quanto dos “mundos” virtuais. A partir de uma análise retrospectiva, pode-se perceber o ambiente estudado dentro de um complexo processo de desenvolvimento, vislumbrando suas características diferenciadoras.

Inicialmente, poderíamos problematizar o conceito de *virtualidade*, atualmente tão difundido graças à centralidade alcançada pelas tecnologias da informação. Seu uso atual camufla o fato de que o processo de virtualização se inicia com o surgimento das próprias sociedades humanas: “a virtualidade (...) segue a cultura humana desde o seu início. Símbolos abrem mundos imaginários, que tendem a ser mundos virtuais pela inclusão de traços que imitam mundos sociais reais” (FORNÄS et. al *apud* BOELLSTORFF: 2008, p. 33, tradução minha). Visto sob essa perspectiva, o conceito de virtual pode referir-se a tudo aquilo que nos levaria a “outro mundo” – incluindo mundos puramente imaginários. Até mesmo a escrita pode ser vista como tecnologia “virtualizante”: “a escrita permite que ideias, histórias e crenças persistam com o tempo e se movam para lugares distantes de seu ponto de origem” (ibidem). O filósofo Pierre Lévy destaca, de modo similar, que a história humana não pode ser compreendida caso se ignore um contínuo processo de virtualização, em curso desde a criação dos primeiros signos coletivos.

Aqui, caberia um pequeno adendo sobre como o conceito de *virtual* é habitualmente empregado pelo senso comum. Segundo o filósofo anteriormente mencionado:

“(...) a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade – enquanto a ‘realidade’ pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível. A expressão ‘realidade virtual’ soa então como um oxímoro, um passe de mágica misterioso” (LÉVY: 1999, p. 47).

Contra essa visão habitual, surge a apreensão segundo a qual o virtual, embora intangível, não deixa de ser *real*, tal como uma palavra ou um complexo sistema linguístico. Embora o presente trabalho não se aprofunde nessa questão filosófica, a observação de que um ambiente virtual não deixa de ser “real”¹⁶ terá efeitos importantes para considerações posteriores, não podendo ser ignorada. Esse destaque evita, a princípio, o puro desprezo pelas relações virtualmente estabelecidas, que, de outro modo, poderiam ser exclusivamente classificadas, sem maiores aprofundamentos, como “ilusórias” ou “alienantes” – e, portanto, tomadas como indignas de análise. Um debate sobre o grau de envolvimento dos adeptos de SL e sobre a relação entre a vida “real” e a virtual, analisada nos próximos capítulos, irá tratar dessa problemática.

Por hora, voltemos a uma explanação mais objetiva sobre a história dos mundos virtuais. Na apreensão moderna do termo, seus predecessores datam da difusão das tecnologias de comunicação em massa, que iniciaram seu desenvolvimento ainda no século XIX, impactando as sociedades ocidentais, de modo mais significativo, a partir da segunda metade do século XX. O próprio telefone poderia ser considerado uma forma rudimentar de mundo virtual em sua compreensão atual:

*“Ciberespaço é o ‘lugar’ onde a conversação por telefone parece ocorrer. Não dentro do telefone material, no aparelho de plástico ou em sua mesa. Não dentro do telefone material da outra pessoa, em alguma outra cidade. O lugar **entre** os telefones” (STERLING, 1992: p. xi, apud BOELLSTORFF: 2008, p. 36, tradução minha).*

O cinema e a televisão, por sua vez, possibilitaram maior centralidade aos aspectos visuais e estabeleceram uma espécie de “mundo paralelo coletivo” para milhões de pessoas – muito embora se trate de um ambiente de baixa interatividade. Já com o advento dos *video games*, surgiram os primeiros ambientes gráficos que permitem maior grau de interação entre máquina e usuário e entre dois usuários distintos. O primeiro deles foi desenvolvido ainda em

¹⁶ Com o fim de evitar a dicotomia simplista “virtual” X “real”, o mundo de fora das telas do computador será usualmente retratado como “espaço físico”. Esse termo sugere o caráter “palpável” desse mundo, em oposição a qualquer ambiente puramente virtual. Quando empregado, o termo “vida real” será colocado entre aspas, indicando seu uso corriqueiro entre os próprios adeptos do SL.

1947 e, desde então, centenas de modelos, progressivamente complexos e com gráficos mais realistas, surgem no mercado a cada ano. Aos poucos, a noção de “mundo virtual” ganhou forma, na medida em que os ambientes criados nesses jogos tinham sua complexidade incrementada. Na década de 1980, em especial, surgiram *Defenders* e o popular *Super Mario Bros*, cujo universo era composto por inúmeras “fases” ou “estágios” a serem percorridos por uma representação virtual. Já a década de 1990 testemunhou a difusão dos primeiros jogos de computador que simulavam um ambiente tridimensional, visualizado em “primeira pessoa” (de acordo com a perspectiva ocular o próprio indivíduo), como *Doom* (1993) – que permitia, igualmente, a participação simultânea de múltiplos indivíduos. Essa espécie de *video game* forneceu os conceitos e a arquitetura de programação que permitiriam o surgimento de mundos virtuais mais densos na década posterior, como o próprio *Second Life*.

Muitas outras características próprias desse tipo de “mundo” começaram a se disseminar a partir de um experimento datado da década de 1970, e que culminou no chamado *Videoplace*, o primeiro mundo virtual propriamente dito (ibidem: p. 42). Com gráficos ainda precários, envolvia a presença simultânea de múltiplos indivíduos em um lugar experimentado como distinto do mundo físico, e se caracterizava pela *permanência*, continuando a existir mesmo se qualquer usuário ou conjunto de usuários determinado dele se retirasse. Trata-se de dois dos atributos definidores de um mundo virtual na acepção atual da palavra, presente em *softwares* como *Second Life* e vários outros.

Criando o termo “mega ambiente”, o desenvolvedor do *Videoplace* elabora uma previsão adequada sobre o futuro desse ramo, embora ainda subestimando a magnitude dos ambientes virtuais:

“Cada participante entrará em um mundo gráfico grande e complexo de uma diferente localização física. Cada um verá apenas uma pequena porção desse mundo, incluindo sua própria imagem e as de outros participantes que também estão nessa parte do mundo gráfico. O participante poderá interagir com os outros ou poderá deixar a localização presente e viajar para uma parte diferente do mundo gráfico. Pelo caminho, encontrará outros participantes de outras localidades reais. Um mega ambiente assim poderia contar com centenas de participantes” (KRUEGER: 1991, apud BOELLSTORFF: 2008, p. 47, tradução minha).

Na história dos mundos virtuais, também merecem destaque algumas formas de comunicação *online* em que múltiplas pessoas podem interagir em um mesmo momento, ainda que desprovidas de mediações visuais mais sofisticadas. Em especial, as MUDs (“*multi user dungeons*” ou “calabouços de jogadores múltiplos”, criadas entre 1978 e 1979) popularizaram-se rapidamente entre americanos e europeus e geraram alguns dos estudos mais significativos

sobre a sociabilidade virtual (ver TURKLE: 1995). Nelas, os participantes eram convidados a criar e viver em um mundo imaginário, cujos detalhes eram descritos na forma de texto aos olhos dos envolvidos. Em termos tecnológicos e gráficos, essa ideia era inferior a algumas expostas anteriormente; não pressupunha a representação visual de um ambiente fantástico, deixando a cargo da imaginação individual a “materialização” das descrições textuais. Mesmo assim, foi a partir da eclosão das MUDs que o conceito de “mundo virtual” se tornou popular.

Enquanto muitos desses ambientes se voltaram para as práticas lúdicas do RPG, nos fins da década de 1980 já surgiram versões dedicadas à pura interação social. Com a inclusão do realismo gráfico a esse desenvolvimento tecnológico, a partir da difusão dos chamados MMORPGs (“*massively multiplayer online role-playing games*”), o aparecimento do *Second Life* tornou-se iminente: logo nasceram os primeiros mundos virtuais gráficos voltados à sociabilidade anônima, que tornaram mais clara a diferença entre os conceitos de “realidade virtual” e “mundo virtual”. Enquanto a primeira pressupunha algum aparato tecnológico voltado a aprimorar o envolvimento sensorial do participante, o segundo definia-se pela valorização das interações sociais entre os atores nele imersos, tal como por simulações relativamente realistas de ambientes físicos existentes. Nesse sentido, *Second Life* surgiu como um *mundo virtual* – muito embora a história de sua empresa desenvolvedora, a *Linden Lab*, aponte que sua dedicação inicial era voltada para o desenvolvimento de tecnologias tácitas para realidades virtuais (Cf. BOELLSTORFF: 2008, p. 52), sendo pioneiro na aplicação de certas inovações nesse mercado, como a facilitação da construção de objetos virtuais pelos participantes e o oferecimento de direitos de propriedade sobre eles, transformando seu vasto ambiente em um conjunto de cenários quase inteiramente construídos por indivíduos independentes.

Estabelecido um breve levantamento histórico sobre a gênese dos mundos virtuais, as próximas seções serão dedicadas a um detalhamento das especificidades desse ambiente de sociabilidade.

Second Life: dos primórdios à atualidade

Objeto de estudo da presente dissertação, *Second Life* é um programa de computador que pode ser copiado da Internet sem qualquer custo, e que só pode ser utilizado *online* - ou seja, mediante uma conexão com o ciberespaço.

Desde sua fundação, esse *software* apresenta-se como um ambiente virtual revolucionário, sendo hoje o mais popular mundo gráfico em 3D destinado prioritariamente à

livre interação social (muita embora permita uma ampla gama de outros usos, como será detalhado nas linhas que seguem), e constituindo um novo padrão de sociabilidade entre usuários de todo o planeta¹⁷. Em seu universo, é permitido criar um personagem com características próprias (chamado “avatar”), como modelo de cabelo, vestimentas e até “formas corporais”. É possível, ainda, desenvolver e adquirir objetos virtuais de espécies praticamente ilimitadas (roupas, objetos pessoais, armas, móveis, entre muitos outros) e interagir socialmente em atividades como conversas individuais ou em grupo, participação em festas, jogos de RPG e namoros virtuais.

Do seu nascimento até os dias atuais, o SL já passou por diversas fases e modificações, transformando-se de um espaço restrito a adeptos da linguagem de programação a um popular e lucrativo ambiente de sociabilidade, frequentado por participantes de vários países e intensamente retratado por veículos da mídia. Sua versão de testes data do ano de 2002: nela, era cobrada uma taxa de “teleporte” (deslocamento imediato de avatares por uma longa distância virtual) e um imposto sobre a construção e posse de quaisquer objetos. Com o lançamento oficial para o público mais amplo, medidas foram tomadas com o fim de incentivar seu uso sociável: uma pequena recompensa em “*linden dollars*”, a moeda oficial do SL, era transmitida aos que se socializassem, e a taxa de teleporte foi abolida.

Aqueles que utilizavam a liberdade oferecida pelas ferramentas de construção e programação para criar ambientes temáticos diversificados não concordaram com o estreitamento do controle da empresa sobre a sonegação de impostos cobrados pela construção de objetos e protestaram contra a política fiscal em vigência. Segundo o guia oficial do universo virtual (Cf. Rymaszewski et al: 2007), muitos construtores abandonaram o sistema, inconformados com o preço que deveriam pagar por trazerem mais diversidade ao ambiente em que se engajavam. Cedendo às pressões, a empresa responsável adotou uma nova organização econômica ainda no final de 2003, com um sistema tributário baseado na propriedade de terras, e não mais na posse de objetos. Como descreve Boellstorff, “enquanto alguns lotes permaneceram sob a propriedade da *Linden Lab*, a companhia vendeu quase toda a terra para os residentes, que eram livres para revender o terreno por qualquer preço que

¹⁷Anteriormente, mundos virtuais populares já haviam sido desenvolvidos, mas sob a forma primordialmente lúdica – visando o divertimento dos adeptos mediante o cumprimento de objetivos específicos projetados no jogo. A sociabilidade era vista, ao menos oficialmente, como objetivo secundário. Como exemplo, pode-se citar o conhecido *World of Warcraft*.

pudessem alcançar” (BOELLSTORFF: 2010, p. 216, tradução minha). Apenas indivíduos com contas *Premium* (aqueles que pagam uma mensalidade à empresa, obtendo assim rendimentos semanais em *linden dollars*) poderiam adquirir tais terrenos, até um limite de 512 metros quadrados virtuais; qualquer área acima desse limite era paga mediante uma taxa extra, proporcional ao tamanho da região considerada. Assim, Rosedale aplacava o sentimento de revolta entre aqueles programadores e construtores que traziam diversidade ao ambiente virtual (que não mais aceitavam arcar com todos os impostos) e, ao mesmo tempo, estimulava a ampliação de investimentos de empreendedores que buscavam lucrar pela aquisição e revenda de terrenos do SL. Vários “barões da terra” surgiram daí, conseguindo enriquecer no mundo de fora das telas devido a sua habilidade na especulação territorial e imobiliária no interior do universo virtual: adquirindo terrenos virtuais a preços módicos da própria *Linden Labs*, tais empreendedores conseguiram, em momentos de preço inflacionado, revendê-los a valores muito mais elevados a indivíduos privados (com ou sem propriedades virtuais construídas), viabilizando uma ampla taxa de lucro.

A partir das alterações do sistema de tarifas, atualizações anuais foram realizadas com o objetivo de ampliar a experiência dos indivíduos comuns, que visavam socializar-se no território virtual. Gestos e movimentos personalizados foram implantados em 2004, um avançado sistema de trocas cambiais foi efetivado em 2005 e o sistema de conversa por voz foi ativado em 2007 – sendo usualmente empregado até os dias presentes.

Quase sete anos após sua criação e passado o furor midiático inicial, porém, *Second Life* é tratado por muitos como um ambiente em decadência, que acabou fracassando em seus objetivos principais. Embora ainda bastante difundido, sua relevância a partir do início de 2009 teria sido relativamente suplantada pelo surgimento e expansão de novas redes virtuais, como o *Facebook* e o *Twitter*. Como consequência, parte considerável das empresas que investiram inicialmente em seu ambiente abandonou a iniciativa de Rosedale¹⁸.

De todo modo, SL continua atraindo um número considerável de exploradores virtuais, além de movimentar uma economia interna respeitável, graças a um complexo sistema cambial e à fragmentação de seu sistema produtivo e comercial, resguardado pela propriedade intelectual que os construtores de objetos detêm sobre suas criações. *Second Life* pode estar sofrendo uma relativa estagnação, mas seria errôneo considerar que esteja morto ou mesmo em um agudo processo de decadência. Mesmo sendo esquecido pelos grandes veículos de

¹⁸ Uma maior explanação a esse respeito foi desenvolvida na próxima parte desta dissertação.

comunicação, muitos de seus “residentes” permanecem, movimentando suas finanças e interagindo de modos diversos com outros participantes, enquanto curiosos continuam a criar novas contas.

Gráfico 1: Contas registradas desde dezembro de 2010, atualizada diariamente pela *Linden Lab* (<http://taterunino.net/statcharts/signupstotal400.jpg>, consultado em 09/07/2010)

Essa permanência não impediu que a empresa fundadora do SL tomasse providências para garantir a manutenção de sua lucratividade, compensando os efeitos do desvio dos holofotes da grande mídia. Respondendo à análise usual de que *Second Life* estaria em declínio, a *Linden Lab* adotou a partir de finais de 2009 uma série de medidas que visavam estimular e incrementar a participação de adeptos (tantos novos quanto veteranos). As alterações de *software* implicaram em maior interdependência entre as identidades virtuais e físicas dos usuários, integrando o “metaverso” a contas da rede social *Facebook*, controlando de forma mais rígida informações sobre a idade real dos indivíduos, e aprimorando seu sistema de navegação, que passou a permitir o compartilhamento de mídias— por exemplo, a exposição de *sites* e vídeos ao vivo no ambiente do SL. Ademais, a empresa implantou medidas de estímulo ao ingresso de novos participantes, oferecendo mais vantagens aos usuários *Premium* - em especial, o direito de possuir uma residência virtual planejada e concedida pela própria empresa (localizada em territórios que não foram vendidos aos indivíduos comuns), sem custos semanais de aluguel.

A aplicação de novas medidas de controle visou tornar o ambiente de *Second Life* menos propício a usos considerados “inapropriados”. Nesse sentido, as probabilidades de um indivíduo menor de idade perambular por ambientes pornográficos ou violentos, por exemplo, tornaram-se mais limitadas. A intenção mais clara seria aprimorar a imagem de *Second Life* perante um público em potencial, que vislumbrava seus ambientes como propícios à difusão pornográfica e à presença de crianças em locais voltados exclusivamente às interações adultas.

Foram adotadas ainda medidas de combate à pirataria virtual dentro do “metaverso” – que se manifesta quando determinados indivíduos “copiam” mercadorias desenvolvidas por outros (utilizando-se de programas maliciosos, os chamados “*copybots*”), revendendo-as ou distribuindo-as gratuitamente, como se fossem os proprietários originais. Os criadores e vendedores de objetos virtuais incomodavam-se com tal prática, percebendo que cópias de seus produtos eram distribuídas livremente, sem que os lucros lhes fossem revertidos; sentiram-se então desestimulados a prosseguir com seus negócios. A *Linden Lab* reagiu a esse descontentamento, procurando manter esses usuários-empresendedores (que costumam investir no mundo virtual para manter suas lojas e seus sistemas de propaganda) mediante a “caça” aos avatares que possuíam objetos “pirateados” em seus inventários, desativando as cópias sob sua posse – medida que pode ser considerada deveras radical, caso tivesse sido aplicada no mundo físico (com punição legal aos compradores de produtos piratas, para além dos responsáveis pela confecção das cópias). Com a adoção dessas providências, a empresa buscou consolidar uma imagem de maior seriedade, garantindo a permanência de indivíduos fiéis à legalidade virtual – com um consequente aumento de investimentos monetários.

Em fevereiro de 2010, um novo programa de navegação foi disponibilizado: o chamado “Visualizador 2.0”. Atendendo às reclamações de que o *software* anterior era de difícil utilização, o novo programa assemelha-se a sistemas de navegação da internet, como o *Internet Explorer* e o *Mozilla Firefox*, o que o tornaria muito mais “intuitivo” para indivíduos que ingressassem no *Second Life*. Por essas e outras razões, o lançamento desse novo visualizador pode igualmente ser compreendido como parte das iniciativas da *Linden Labs* com o fim de incentivar a formação de novos adeptos¹⁹.

¹⁹ Releva destacar que boa parte dos usuários brasileiros veteranos de *Second Life* prefere um sistema alternativo de navegação nesse mundo virtual: o chamado “*Emerald Viewer*”. Nele, pode-se contar com uma série de ferramentas não disponíveis no programa de navegação original, algumas das quais são especialmente importantes para a presente pesquisa: A possibilidade de saber quem optou por “bloquear” seu avatar (impedindo

Vemos, ainda, que a empresa desenvolvedora de *Second Life* não buscou aprimorar apenas as formas de uso preferidas por aqueles que compartilham sua identidade física com esse ambiente virtual – pelo sistema de voz, integração com outras redes sociais, maior controle para impedir a navegação de menores de idade, entre outras medidas. Com uma atualização mais recente de seu navegador – a versão 2.1, lançada em junho de 2010 –, foram criados mecanismos para impulsionar seu uso por indivíduos que preferem manter um alto grau de anonimato em relação a seus avatares, protegendo características centrais de suas identidades físicas. O exemplo mais nítido é o novo sistema de manipulação de vozes, pelo qual o indivíduo pode camuflar sua voz da vida “real”, enquadrando-a a um modelo vocal previamente programado. Assim, é capaz de ocultar seu sexo da vida física, simulando uma voz do sexo oposto. O grau de liberdade para a representação de papéis e de novas formas de identidade cresce indubitavelmente com tal mecanismo – levando-se em conta que a possibilidade de comunicação por voz era utilizada como forma de comprovação da “veracidade” da identidade apresentada virtualmente (ou seja, sua verossimilhança com aspectos da identidade física). Tal forma de controle sobre a transparência na manifestação de aspectos da identidade de fora das telas foi enfraquecida com essa nova ferramenta de manipulação; em outras palavras, o sistema de voz perdeu, boa parte de seu caráter de *desvendamento e revelação* de informações sobre o indivíduo por detrás do avatar²⁰.

Todas as novas medidas implantadas pela *Linden Lab* desde 2009 parecem ter surtido um efeito razoável no que tange ao estímulo ao uso do *Second Life*, mesmo antes do lançamento da versão 2.1 do visualizador oficial. Segundo reportagem recente do jornal Folha de São Paulo²¹, o mundo virtual aqui tratado, embora tenha perdido presença entre os veículos da mídia, continua muito lucrativo. De acordo com dados fornecidos pela própria empresa desenvolvedora, “as movimentações financeiras entre usuários do serviço bateram recorde: chegaram a US\$ 160 milhões, aumento de 30% em relação ao mesmo período do ano passado (2009)”. A circulação de usuários, além da própria movimentação financeira, também permanece em alta: segundo a empresa, 826 mil internautas acessaram o *Second Life* em março de 2010.

que o usuário em questão seja informado da presença do avatar do indivíduo “bloqueador”); um “radar” mais apurado, capaz de detectar a presença de avatares a uma distância maior; e a chance de visualizar o “zoom” aplicado por outros avatares, ou seja, conhecer a direção para a qual os demais direcionam a visão de seus personagens virtuais.

²⁰ Reflexões mais amplas a esse respeito serão tecidas no capítulo seguinte.

²¹ “Lucrativo, *Second Life* continua vivo”. Folha de São Paulo, 26 de maio de 2010, p. F4.

Portanto, há indícios de que o mundo virtual proposto por Philip Rosedale apenas deixou de ocupar as manchetes dos jornais e revistas – perdendo seu caráter de “novidade revolucionária” para a mídia, sendo substituído, nesse papel, por redes sociais mais recentes (como o *Twitter*, o *LinkedIn* e o *Facebook*, entre outras). Apesar disso, *Second Life* continua mantendo uma gama de adeptos fiéis ao seu sistema, dispostos a desembolsar uma quantia razoável de tempo e dinheiro para aprimorar aspectos de suas vidas virtuais e interagir de modo significativo com outros.

Mesmo se considerássemos o declínio relativo do número de indivíduos usuários do *Second Life*, a simples propagação de redes virtuais de sociabilidade suscita questões de suma importância para uma Sociologia que se pretenda contemporânea. Apesar da persistência de desigualdades gritantes no que se refere ao acesso à internet na sociedade mundial²², é inegável a relevância que suas ferramentas adquiriram nos últimos anos, em especial para o desenvolvimento de interações sociais e pela possibilidade de expressões múltiplas de identidades pessoais.

Parte 3 - Explorando o universo de investigação

Principais espaços e formas de experiência no *Second Life*

O espaço de *Second Life* é dividido em inúmeras áreas – usualmente chamadas *regiões* ou “ilhas”: unidades geográficas e administrativas com regras próprias de convivência. Embora seu uso já tenha sido restrito a maiores de dezoito anos, contando com apenas uma área específica e separada, voltada para crianças e adolescentes entre 13 e 17 anos, hoje a idade mínima é de 13 anos. Para garantir o bloqueio a conteúdos adultos, suas áreas são divididas em três categorias, de acordo com o teor dos temas que contêm: “público geral”, “moderado” e “adulto”, sendo necessário provar, junto à *Linden Lab*, a idade mínima de 18 anos (pelo registro de seu cartão de crédito ou envio de outro documento) para acessar as regiões de caráter adulto. Nas áreas de conteúdo “geral”, livres para todas as idades, são vedadas: nudez, violência, execução de animações sexuais e venda de imóveis com *pose balls*²³ eróticas. As regiões “moderadas”, por sua vez, onde o sexo explícito também é proibido, acomodam a

²² Enquanto 77,4% da população da América do Norte e 61,3% dos habitantes da Oceania tinham acesso à Internet em 2010, a proporção cai para 34,5% na América Latina e para apenas 10,9% na África. No Brasil estima-se que 36,2% da população tinha acesso à Internet no mesmo ano (fonte: Internet World Stats - <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>).

²³ Formas de animação ativadas pelo clique de *mouse* na representação virtual de uma bola colorida. O conceito será mais bem desenvolvido nas seções seguintes.

maior parte dos ambientes de *Second Life*: locais para festas, clubes, boates sem temática erótica, etc. Possuem conteúdo mais variado, podendo apresentar algumas características “sexualmente sugestivas” ou “sensuais”, mas não de modo explícito, como é permitido nas áreas adultas. De toda forma, existem modos de burlar a verificação e idade no SL, viabilizando o acesso a regiões de conteúdo sexual àqueles que não teriam esse direito. Entre os brasileiros, por exemplo, é utilizada a estratégia de enviar documentos de parentes e amigos adultos, para validar suas contas ou a de “avatares alternativos”.

Embora exista um medidor de frequência das regiões de *Second Life*, o que permitiria focalizar as localidades mais visitadas em um dado período, essa medição não é inteiramente precisa e confiável: existem formas de “burlá-la”, por exemplo, com o uso de “bots”: uma forma de enganar o sistema, fazendo-o considerar que existem avatares onde não existem de fato²⁴. Graças a essas falsas representações, a contagem de visitas das regiões onde estiverem presentes é inflada. De todo modo, selecionaram-se para análise os locais mais frequentados no período de pesquisa (desprezando as possíveis manipulações envolvidas, de difícil apreensão pelo pesquisador), em cuja descrição constava a palavra “Brasil”. Com isso, mereceram enfoque regiões administradas e frequentadas pelo público brasileiro.

²⁴ O que ocorre, tão somente, é a simulação da presença de indivíduos manipulando uma representação visual, quando há somente um programa interno que simula essa espécie de ação.

Figura 1: O sistema de buscas de *Second Life* - utilizando “Brasil” como palavra-chave.

Entre os resultados mais relevantes da busca, destacam-se os locais adaptados para a realização dos chamados RPGs (*Role-Playing Games*): jogos em que o participante interpreta determinado papel no âmbito de um ambiente fantástico construído. Nele, cada jogador deve desenvolver as habilidades de seu personagem por meio de combates e missões com objetivos variados, individuais ou em grupo, em diferentes cenários. Entre as regiões de RPG mais frequentadas, destacam-se as seguintes:

- “*Dark Knight Role Player*”, que simula um ambiente com criaturas fantásticas, como anjos, dragões, vampiros e muitas outras;
- “*Survive Role Player Island*”, com descrição e ambientes muito similares à anterior;
- “Cidade do Medo Brasil”, simulando uma cidade amaldiçoada, com aparência similar à de um filme de suspense ou terror;
- “*Infernal Ville*”, representando um ambiente campestre com ruínas e castelos que remontam à Idade Média;
- “Lendas Urbanas”, que, como a “Cidade do Medo Brasil”, está estabelecida em um ambiente urbano; e

- “Ilha das Trevas”, que, não se afastando muito das outras propostas, também fornece um ambiente cheio de misticismo e magia.

Há, também, locais que não simulam um universo fantástico, mas assemelham-se a cenários do mundo físico – praças, praias, ou conjuntos de residências ou lojas. Neles, o objetivo não é a interpretação de papéis heroicos, mas a simples sociabilidade entre avatares que se encontram para conversar ou dançar. É mais clara, aqui, a existência de uma “névoa” que *obscurece* e *distorce* a relação entre a virtualidade e a existência física: enquanto, nas regiões de RPG é sabido que os indivíduos não possuem as características de seus personagens, nos locais de sociabilidade essa relação não é tão evidente. Não se sabe até que ponto o avatar exibido se parece com seu manipulador físico; não existe a obrigatoriedade de assumir um dado “papel fantástico”, que seria muito destoante dos assumidos na vida cotidiana. Parece haver, assim, uma espécie de “mistério no ar”, que encobre todos os agentes da interação, trazendo algumas peculiaridades às formas de sociabilidade típicas do *Second Life*. Por essa razão, as regiões consideradas como espaços de interação, no sentido aqui exposto, foram aquelas mais profundamente analisadas no presente estudo. Os locais dessa espécie, pesquisados pela palavra-chave “Brasil”, que se destacaram como os mais movimentados foram os seguintes:

- “Ilha Brasil-Rio” e
- “Copacabana Brasil”, que simulam as praias cariocas, possuindo inclusive imitações do Corcovado;
- Ilha “Búzios / Algarves - Brasil – Portugal”, com uma estrutura que remete a pequenas cidades litorâneas e turísticas;
- “Brasil SP Jardins”, ilha que simula o homônimo bairro nobre da capital paulistana; e
- “Rancho Azul”, voltada aos amantes da cultura “*Country*”, mas que também conta com um ambiente praiano.

Algumas vezes, as fronteiras que separam locais de sociabilidade daqueles voltados à prática lúdica não são bem definidas. Existem ambientes mistos, frequentados tanto por indivíduos dispostos ao relacionamento direto com outros adeptos, quanto por aqueles interessados em interpretar papéis e se engajar em combates virtuais. Esse é o caso, por exemplo, da

- Ilha “Cidade de Deus”: simulando uma favela carioca, com um público estereotipado: bandidos do tráfico, policiais militares e do BOPE (polícia de elite atuante nas periferias da cidade do Rio de Janeiro).

Por fim, temos ambientes voltados especificamente a interações eróticas e sexuais que, entre os que contêm a palavra “Brasil” em sua descrição, figuram na lista de locais mais visitados em *Second Life*. São dedicados a interações sexuais propriamente ditas (em público ou em espaços “privados”)²⁵ ou as práticas de nudismo e exibicionismo, criando um clima de “paquera sexual”. Neste sentido, destaca-se:

- “*SEXYLAND ISLAND*”, a representação de uma praia de nudismo, mais voltada à promoção de festas e conversas entre usuários interessados em estabelecer relações sexuais entre seus avatares.

Finda uma exposição básica sobre o ambiente de *Second Life*, em especial sobre algumas das localidades mais frequentadas, cabe descrever com mais detalhes as formas pelas quais se manifesta a interação entre o indivíduo e o “metaverso”.

Inicialmente, o personagem surge no ambiente virtual com um visual padrão (selecionado previamente de uma lista tornada disponível pelo programa de navegação), em uma região de orientação (a chamada “Ilha de Nascimento”), com outros avatares novatos. Nela, são fornecidas informações, em telões virtuais, sobre como gerir os movimentos do avatar, personalizá-lo com modificações nas medidas corporais, roupas e acessórios, e realizar outras ações básicas – como ativação de expressões e gestos físicos e acesso ao “inventário”, onde se encontram todos os itens virtuais sob posse do indivíduo. Um detalhe curioso, aqui, é a aparência inicial do local referido: suas cores leves, sua arquitetura circular, lembram a de um hospital ou maternidade de alta tecnologia – provavelmente reforçando a ideia do avatar como uma “segunda vida” do usuário, na qual ele ingressa no momento de seu cadastro no mundo virtual. Posteriormente, para adquirir mais conhecimentos sobre o uso desse ambiente, o recém-chegado também pode visitar a região oficial de ajuda do *Second Life*, local similar à Ilha de Nascimento. Munido dessas informações iniciais, ele habilita-se a seguir seu próprio rumo no ambiente virtual, desenvolvendo uma aparência particular e movendo-se por regiões distintas do mapa.

²⁵ Embora seja sempre difícil falar de “privacidade” no *Second Life*, já que são raros os espaços absolutamente seguros de invasões externas. Existem locais mais protegidos dessas interferências, graças às possibilidades existentes de expelir avatares invasores ou mesmo de impedir sua entrada; mas muitas dessas ferramentas são, total ou parcialmente, burláveis. O que se verifica, muito mais do que uma privacidade real, são *simulações de espaços privados* – como residências e salas fechadas, entre outros.

Figura 2: A “Ilha de Nascimento”, região onde os avatares aparecem pela primeira vez no mundo virtual de *Second Life*.

Figura 3: A “Ilha da Ajuda”, região onde adeptos de *Second Life* buscam informações básicas sobre seu uso

A despeito dessa grande variedade de opções de uso, certos hábitos e práticas consolidaram-se com o desenvolvimento da cultura *online* do “metaverso”. A seguir, estão listadas algumas que detêm maior destaque:

1) **Estabelecimento e manutenção de relações afetivas** de amizade e amorosas. Uma grande parcela de adeptos do *Second Life* utiliza-o como forma de estabelecimento de novos relacionamentos – tanto amorosos quanto de amizade. Durante a permanência em locais de sociabilidade ou em encontros casuais pelas regiões do mapa virtual, iniciam diálogos com outros frequentadores e, após a troca de algumas palavras, podem solicitar um pedido de “amizade” ao(s) outro(s); a partir desse instante, os indivíduos envolvidos na interação poderão visualizar, em suas janelas de *contatos*, se o(s) avatar (es) do(s) “amigo(s)” recém adquirido(s) encontra(m)-se ou não presente(s) no mundo virtual.

Vários níveis de “intimidade” são estabelecidos, vivenciados e reforçados nas práticas interativas cotidianas do *Second Life*. Assim, se dois participantes pertencerem à mesma rede de contatos mas não partilharem um mínimo de intimidade, não há qualquer obrigação moral de se cumprimentarem quando estiverem *online* simultaneamente; já indivíduos com relações estabelecidas de amizade ou intimidade costumam sentir-se na obrigação de cumprimentar-se quando suas janelas de contatos acusam a presença do avatar alheio.

Diferentes níveis de amizade são, de forma similar, geridos por ferramentas de localização dos avatares. Como padrão, um dado avatar não poderá ser encontrado por outro indivíduo; já quando certo usuário for autorizado por outro, ele poderá sempre visualizar a localização exata, no mapa do SL, da representação visual desse outro quando esta estiver *online*. Caso queira, poderá então deslocar-se instantaneamente para a localidade desse avatar. Esta autorização sinalizaria, por sua vez, um estreitamento da relação entre os dois adeptos considerados – sendo esperada reciprocidade da outra parte. Os amantes virtuais costumam utilizar essa ferramenta com frequência, de modo a acessar facilmente o local onde se encontra o avatar da pessoa amada, constituindo-se ela como uma eficaz ferramenta de controle sobre a ação de outros avatares. De forma inversa, duas pessoas que tenham brigado virtualmente podem expressar seu descontentamento retirando a autorização de localização do usuário (ou, em casos mais sérios, “bloquear” o outro, impedindo até que ele perceba se o avatar está presente no mundo virtual).

Caso uma pessoa não seja autorizada a localizar o avatar de uma segunda, ainda poderá deslocar-se pontualmente para a região onde este avatar se encontra, caso uma “solicitação de teleporte” seja enviada diretamente a ele. Por meio desta solicitação, o avatar fica autorizado a deslocar-se, ao menos naquele momento, para a região onde se encontra o avatar de seu colega. Essa é uma ferramenta geralmente utilizada por colegas que querem voltar a “se encontrar”

(estar com os avatares na mesma coordenada virtual, e durante o mesmo período) após estabelecer um vínculo inicial mínimo em algum local público de sociabilidade, por exemplo. Caso não usufruíssem dessa ferramenta, seria consideravelmente difícil localizar “manualmente” o avatar dos colegas em meio à gigantesca e volátil região abarcada pelo *Second Life*.

2) Edição contínua da aparência do avatar. Indiscutivelmente uma das principais atividades desenvolvidas em *Second Life*, a edição das aparências dos avatares é mediada tanto pelas ferramentas de manipulação corporal dessas representações, quanto pela aquisição de *mercadorias* que as incrementam. Por meio das ferramentas de edição, o usuário é capaz de gerir os menores detalhes da aparência externa de seu avatar: formatos do nariz, boca, face, membros, tronco, etc. O nível muscular, altura e massa corpórea também podem ser definidos, medidos por representações numéricas (o tamanho de membro, por exemplo, pode ser editado entre os números um e cem na janela de edição da aparência).

É pela aquisição de mercadorias, por sua vez, que o indivíduo se vê capaz de aprimorar sua aparência, enriquecendo-a com detalhes que beiram ao infinito. Os principais aqui considerados são itens de vestuário e partes corporais (conforme será exposto adiante, existem inúmeras lojas virtuais dentro do próprio SL que oferecem esses itens ao usuário), embora também estejam presentes inúmeros acessórios, como tatuagens e *piercings*. Merece destaque o fato de que muitos fragmentos do corpo virtual, embora acompanhem a aparência básica do avatar e permitam manipulação na tela de edição, também possam ser adquiridos à parte. É o caso de modelos de cabelos, olhos e pele, entre outros itens. Isso ocorre porque, nesses casos, a qualidade do item adicional é superior à daquele que acompanha a criação do personagem. As chamadas *skins*, por exemplo, que definem a cor da epiderme virtual, possuem uma textura muito mais rica do que aquela inerente à configuração básica do avatar. Existem outras partes, como órgãos genitais, que não o acompanham desde o nascimento, só podendo ser adquiridos separadamente.

A atividade de edição do avatar costuma ser tão central que alguns revelaram, quando questionados a respeito, possuir inúmeras personagens “alternativas” apenas para “brincar de *Barbie*” – ou seja, para editar livremente a aparência de cada um dos avatares. A preocupação em alternar a aparência corporal com certa frequência é mais visível entre sujeitos do sexo feminino, embora tenham sido observados casos similares em alguns homens – em especial, os profissionais da “indústria da moda” do SL (*designers*, modelos, etc.). Alguns veem

importância em mudar de roupa diariamente, de modo a simular os hábitos mais comuns da vida física.

Interessante notar, ainda a esse respeito, que os adeptos que se recusem a trocar continuamente de roupa podem ser repreendidos por aqueles mais envolvidos com esse mundo virtual. São vistos, em geral, como “mais desleixados”, ou como se “não levassem o *Second Life* a sério”. Essa seria, ainda, uma característica imputada aos “novatos” – ou “*noobies*” – do SL, sendo um fator de segregação simbólica, como será discutido em uma seção futura do estudo.

Figura 4: Ferramenta de edição da aparência do avatar.

3) **Planejamento de encontros e festas virtuais**, que contam com uma estrutura organizada e por vezes profissionalizada - com indivíduos representando papéis de *promoters* (que divulgam os eventos para suas redes de contatos do *Second Life*) e *DJs* (responsáveis pela seleção e reprodução das mídias em festas musicais). Em algumas regiões, as festas ocorrem diariamente; uma vez agendadas, seus *promoters* enviam mensagens diretas (as chamadas IMs ou “*Instant Messages*”) para todos os contatos de sua lista, convidando-os a se deslocarem para a região do evento. Clicando na opção “teleporte” que se abrirá na janela de diálogo com o *promoter*, o convidado se deslocará imediatamente para a posição do primeiro. Por essa razão, os organizadores das festas exigem que seus *promoters* tenham muitos contatos em sua lista de amigos – quanto maior esse número, maior a presença esperada nas festas divulgadas. Vemos, assim, a relevância da rede de conhecidos para indivíduos usuários de *Second Life*: na maioria dos casos, sucesso profissional e social estão imediata e diretamente ligados; o reconhecimento profissional é dependente da manutenção de uma teia razoável de

amigos/clientes. Releva questionar até que ponto essa imbricação entre amizades e contatos profissionais não esvazia as relações humanas de significado²⁶: é bastante comum, dada essa importância do trabalho dos *promoters* para proprietários de diversas regiões, que indivíduos com essa atribuição solicitem a amizade de qualquer avatar que cruze com eles – utilizando-os apenas como meio para angariar rendimentos maiores (objetivos e subjetivos) no emprego.

Uma vez autorizada a relação de amizade pelo indivíduo contatado, o *promoter* fica livre para enviar mensagens-convite ao novo companheiro. Essas mensagens, geralmente repassadas de modo uniforme e repetitivo para vários avatares, são consideradas “*spams*” - nome dado às mensagens de propaganda não solicitadas, enviadas para vários destinatários. Mesmo adquirindo esse caráter, em geral cumprem seu papel – muitos avatares, convidados dessa forma, costumam povoar as festas indicadas pelos *promoters*.

Esses eventos, por sua vez, auxiliam nos rendimentos do proprietário da região, já que a mantêm em movimento, tornando-a atraente para anunciantes e vendedores de produtos. Os últimos podem pagar um aluguel ao dono da área pelo uso de seu espaço - lá construindo lojas para vender e divulgar suas mercadorias. Um fracasso na divulgação das festas, por seu turno, pode resultar na redução da movimentação de avatares e, conseqüentemente, na perda de anunciantes e comerciantes – e, em último caso, na “falência” do proprietário da região, com a impossibilidade de ele continuar arcando com as despesas envolvidas na manutenção do espaço. Tais colapsos são bastante usuais no *Second Life*, sendo muito instável e insegura a situação da maioria das áreas. Esse fato contribui para o “dinamismo espacial” do SL: a cada mês, novas áreas são construídas e outras, totalmente abandonadas.

²⁶ Essa questão será mais bem desenvolvida nas linhas seguintes.

Figura 5: Exemplo de uma festa em *Second Life* (região “SL Radio”).

4) **Exploração de locais novos e diferenciados**, com maior resolução gráfica e atrações consideradas criativas. Esses ambientes são conhecidos por meio de reportagens em *blogs*, localizados pelo uso do sistema de buscas do *Second Life* ou, ainda, encontrados por acaso por jogadores que exploram, de forma aleatória, o enorme mapa do “metaverso”. A própria *Linden Lab* costuma enviar para seus adeptos, via *e-mail*, uma relação de locais novos e interessantes a visitar. Também é possível encontrar uma lista de “locais de destaque” no sítio oficial desse mundo virtual (www.secondlife.com). Ao lado de cada descrição de região, no corpo do *e-mail* ou no sítio, é divulgado um *link* que permite ao indivíduo executar imediatamente o programa de navegação do *Second Life* e deslocar seu avatar para a localidade anunciada. Em geral, porém, é deveras complicado encontrar novas regiões e atrações nesse ambiente devido a limitações do sistema de buscas oficial de seu navegador.

Entre as regiões valorizadas dessa forma, vistas como bonitas, criativas e/ou bem construídas, estão áreas que simulam atrações da vida física (cidades como Paris, por exemplo, ou monumentos como a Torre Eiffel e o Taj Mahal). Há, ainda, ambientes fantásticos (florestas mágicas, cidades antigas, entre outros) e locais voltados a grupos de fãs de certos filmes ou personagens da cultura moderna – como os adeptos do universo de *Star Trek* ou de *Star Wars*.

Figura 6: O *White Taj*, uma das paisagens passíveis de visita no *Second Life*.

5) **Visita a lugares mais frequentados**, com fins de conhecer e interagir com outros indivíduos. Muitos aproveitam o espaço de *Second Life* para conversar via mensagens escritas no chat público, mensagens pessoais (IMs) ou pelo sistema de voz (pública ou privadamente). Nesse caso, o melhor a fazer é visitar os locais mais movimentados do universo virtual – que costumam garantir a presença massiva de avatares. No caso dos brasileiros, as regiões mais visitadas para os fins de interação pura e simples são aquelas que simulam ambientes praianos, como: Copacabana Brasil, Ilha Brasil-Rio e Búzios-Algarve. São localidades visitadas tanto pelos usuários novatos do *Second Life*, quanto por aqueles mais experientes – embora os últimos costumem queixar-se da presença massiva de novatos (apelidados de *noobies*) nessas regiões. Segundo essas reclamações, os *noobies* utilizam as ferramentas do *Second Life* de forma “deslumbrada” e exagerada, por exemplo sobrecarregando os chats públicos com mensagens escritas pré-fabricadas (apelidadas “*floods*”) ou gerando poluição sonora com mensagens audíveis (os chamados “*gestures*”), com isso inviabilizando outros modos de conversação. Além disso, critica-se a constante ignorância de novatos a respeito das regras e ferramentas mais básicas do *Second Life* – além da falta de “tato social” e de habilidades interativas. Essas percepções, centrais para a análise proposta no estudo presente, serão esmiuçadas em outras seções.

Outras atividades costumam aliar-se à interação pura e simples nas regiões mais movimentadas do SL: por exemplo, saraus e outras festas são comuns. Utilizando o sistema de

voz, um cantor amador pode aproveitar para testar suas habilidades em meio a outros indivíduos usuários do mundo virtual. Essas atividades são de suma importância para as regiões movimentadas, que buscam preservar sua atratividade perante o público, mantendo assim sua popularidade e rendimentos indiretos.

Algumas medidas são tomadas para viabilizar as interações e punir aqueles que não seguem suas regras mais básicas. Os proprietários costumam manter funcionários com autoridade para expulsar avatares indisciplinados ou agressivos do território em questão – por exemplo, quem anda nu pela área pública ou ofende gratuitamente os demais indivíduos pelo sistema de *chat*.

6) **Participação em jogos** espalhados por todo o mundo virtual, que compreendem desde regiões inteiras voltadas para a prática dos chamados RPGs – em que o avatar adquire a aparência de alguma figura mitológica ou histórica e enfrenta desafios junto a outros jogadores - até pequenos jogos de azar, localizados em todo o tipo de região, em que se podem apostar e ganhar *linden dollars* (simulações, por exemplo, das máquinas caça-níqueis individuais, ou então de brincadeiras sociais, como a “roleta russa” ou o “jogo de garrafa” – jogado na vida física por adolescentes em momentos de sociabilidade). Enquanto os RPGs fomentam o desenvolvimento de grandes grupos de adeptos, que jogam juntos e com certa frequência em horários determinados, os jogos de azar mais individualizados atraem aqueles que estão em busca da obtenção fácil e rápida de rendimentos virtuais. De forma análoga ao universo dos jogos de azar da vida física, alguns se viciam, acarretando tanto casos de enriquecimento quanto perdas de grandes quantias monetárias. Dadas essas polêmicas, a *Linden Lab* chegou a proibir e bloquear o uso dessas máquinas, restringindo qualquer acesso a jogos que dependam fortemente do fator *sorte*. Os desenvolvedores desses programas, por sua vez, engajam-se em brigas constantes para legitimar essa prática e driblar as regras impostas pela empresa.

Figura 7: Um local para a prática dos chamados *Zyngo* – espécie de caça-níqueis criada dentro do próprio *Second Life*.

7) **Práticas de edição e criação de objetos virtuais**, para uso próprio ou comercialização. Com o uso de ferramentas de criação tornadas disponíveis pelo próprio navegador do *Second Life*, pode-se criar qualquer objeto, de formas, cores e funções variadas. Desse modo, constroem-se móveis, roupas, acessórios e até armas para RPGs, órgãos genitais, etc. Esses objetos podem ser utilizados apenas por seu criador, ou então liberados para o uso de outros indivíduos, que podem adquirir o produto gratuitamente ou mediante pagamento em *linden dollars*, à escolha do desenvolvedor. O construtor pode ainda escolher se sua criação poderá ou não ser copiada pelo comprador, ou transmitida a outros. Caso autorize a cópia e transmissão, a lógica determina que o referido objeto seja incorporado à gama de itens gratuitos do *Second Life*.

Foi com base nessa ferramenta de criação e edição que se desenvolveu quase todo o mundo de negócios do mundo virtual em questão – desde o imobiliário (muitos comercializam ou alugam residências inteiras, prontas para a “habitação” dos avatares) até o de “produtos de luxo” (muito detalhados, de difícil criação, e que por isso detêm um custo elevado em *linden dollars* – os valores podem equivaler a até dezenas de dólares americanos).

8) **Procura por empregos virtuais**, como de promotores de eventos (*promoters*), *DJs*, modelos, fotógrafos, comerciantes, construtores e desenvolvedores de objetos, programadores de *scripts*²⁷ e *gestures*²⁸, decoradores de ambientes, *personal stylists*, etc. Verifica-se o predomínio de “profissionais liberais”, que são pagos por serviço prestado. É usual encontrar novatos questionando onde podem “conquistar” tais empregos, assim como anúncios de vagas para algumas ocupações (há especial procura por *promoters*, uma vez que são muitos os locais onde ocorrem eventos que necessitam de ampla divulgação).

Diversas pessoas buscam uma ocupação no *Second Life* com fins de aquisição de *linden dollars*. Muitos, por sua vez, passam a definir-se a partir dessas ocupações; nesses casos, as “segundas vidas” pessoais gravitam quase absolutamente em torno de atividades direta ou indiretamente relacionadas à ocupação em questão. Alguns trabalhos envolvem, por exemplo, uma propaganda pessoal contínua, como nos casos dos DJ e dos modelos; outros demandam o estabelecimento de uma ampla rede de contatos, mobilizada quase exclusivamente para esse único fim (caso mais frequente em promotores de eventos). O perfil do avatar é consumido por informações sobre seu emprego, que visam ressaltar as habilidades pessoais do indivíduo-usuário; a ferramenta do perfil é utilizada, de forma mais evidente que a usual, como método de *autopromoção* ou *autopublicidade*, e muitos contatos são estabelecidos e mantidos com o mesmo fim. No caso dos modelos, as próprias fotos do avatar servem como um “cartão de visitas”, atestando a habilidade do indivíduo em gerenciar uma boa aparência virtual.

Em algumas regiões voltadas para o público adulto, contratam-se avatares para atividades de prostituição. Como na vida física, eles ganham por tempo e tipo de serviço sexual, sendo uma parte do rendimento repassada ao dono da região empregadora. Tais serviços não são baratos na moeda desse mundo virtual, chegando a custar mais de 1000L\$ por um período inferior a uma hora, equivalendo a cerca de R\$11,50. A prostituição *online*, como em outras profissões, também costuma prestar sentido à aparência e informações exibidas pelo avatar – roupas e perfil pessoal são formatados apenas para conformar-se à profissão adotada, vendendo uma autoimagem profissional positiva.

²⁷ Programação desenvolvida pela *Linden Labs* que “faz o objeto construído (no *Second Life*) obedecer a ordens predeterminadas. Os *scripts* ficam anexos ao conteúdo do objeto, e um objeto pode conter vários tipos de *scripts*” (Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life).

²⁸ Segundo o sítio oficial de ajuda do *Second Life* (<http://help.secondlife.com/pt/avatar/gestures.php>), um gesto ou *gesture* é “uma ação complexa, uma combinação de animação, pose, texto e som. Uma vez configurado, você pode realizar um gesto ativando-o via texto ou tecla de atalho”.

Há também outros casos de “profissionais liberais” no *Second Life*, como jornalistas *free lancers* (principalmente para escrever em *blogs*, ganhando por número de reportagens semanais) e alguns outros profissionais “simulares” que causam maior estranhamento a observadores: médicos, veterinários e parteiros virtuais têm destaque entre essas ocupações que não detêm uma utilidade objetiva, servindo como simulacros de profissões úteis do mundo físico.

9) Igualmente notória é a **busca por lojas virtuais de qualidade**, que vendam produtos com riqueza de detalhes. O objetivo é a compra de mercadorias que aprimorem a aparência dos avatares ou de suas residências, por exemplo. Para esses indivíduos, a “marca” e a “qualidade” são mais valorizadas do que um baixo custo de aquisição: acreditam valer a pena gastar mais *linden dollars* para deixar a aparência de seu avatar o mais próxima possível dos padrões socialmente definidos. Trata-se, por isso mesmo, de usuários mais envolvidos, que gastam uma quantia real de dinheiro na virtualidade ou têm uma ocupação própria no SL que lhes garante um rendimento constante em moeda virtual. Costumam visitar as lojas mais conhecidas, em geral internacionais, para pesquisar e comprar lançamentos de roupas, cabelos, tons de pele (as chamadas *skins*), formas corporais (as *shapes*), olhos, móveis para residências, etc. Nos grupos sociais fortemente ligados ao mundo da moda do SL – que contam com desfiles e concursos de beleza, por exemplo - essa tendência é mais evidente, sendo que aqueles que não possuem produtos mais reconhecidos pelo mercado (por sua qualidade, preço, marca e tempo de criação) podem ser mal avaliados pelos demais.

Como já indicado, a aquisição de mercadorias – especialmente aquelas consideradas “de luxo” – estabelecem uma segregação entre os avatares de *Second Life*. Usualmente, aqueles “mais bem equipados” são mais bem aceitos nos círculos de sociabilidade do que aqueles que vivem com uma personificação pouco alterada (em comparação com sua versão inicial), possuindo poucos produtos ou apenas objetos “*freebies*” (gratuitos, distribuídos em locais específicos ou fornecidos por amigos). Nesses casos, o indivíduo costuma ser associado a um “*noobie*”, uma figura que aderiu ao SL há pouco tempo e ainda não aprendeu a se apropriar de suas ferramentas.

Figura 8: O Shopping *LeLook*, que reúne muitas das marcas de produtos virtuais mais caras do *Second Life*.

10) Há aqueles, por sua vez, que embora também valorizem a aquisição de mercadorias com fins de incrementar a aparência e as posses do avatar, não priorizam “produtos de marca”, mais caros e recentes. Buscam, na verdade, **promoções de venda, itens com grande desconto ou mesmo distribuídos gratuitamente** (há programas promocionais, por exemplo, em que produtos virtuais são repassados, sem custos, para todos que preenchem uma lista, se essa lista atingir uma cota pré-estabelecida de assinaturas – são as chamadas “mm’s”, ou “*Midnight Manias*”). Assim, os indivíduos em questão levam em consideração mais a acessibilidade das mercadorias do que propriamente sua suposta qualidade.

Figura 9: Exemplo de um evento promocional em *Second Life*: a *Midnight Mania* (MM).

Esse comportamento é, em geral, imputado àqueles não tão envolvidos com o mundo virtual – que não navegam tantas horas por dia, ou não investem economicamente no “metaverso.” Isso novamente sugeriria uma estratificação no *Second Life*, em que os mais envolvidos, nos sentidos expostos, detêm acesso a produtos mais bem elaborados, destacando-se daqueles que lidam com produtos gratuitos ou de baixo custo, únicos acessíveis quando não se investem tempo e dinheiro consideráveis.

11) **Edição, aprimoramento e ocupação de residências virtuais**, vistas como espaço privado de interação dos avatares. Essas casas são personalizadas tanto pelo formato e cor das paredes, janelas e portas, quanto pela aquisição de móveis e outros itens de espécies diversas (quadros, vasos de flores, tapetes, e até eletrodomésticos virtuais, como geladeiras e fogões, entre muitos outros). Ironicamente, inúmeros desses “utensílios” não possuem nenhuma utilidade objetiva dentro da lógica do *Second Life*: pias de banheiro e geladeiras, por exemplo, são inúteis, detendo uma função meramente decorativa. A intenção clara, na grande maioria dos casos, é *simular* o ambiente doméstico físico, imitando suas propriedades, mesmo na ausência do sentido original da existência dos objetos em questão.

Em geral, indivíduos empreendedores que adquiriram o direito de propriedade mediante pagamento à *Linden Lab* alugam uma região inteira do “metaverso”, dividindo o território alugado em certo número de lotes. Em seguida, alugam cada um deles (com ou sem uma residência já construída) a outros adeptos, que tornam o local a “residência” oficial de seu avatar. Várias opções de segurança e privacidade são fornecidas para que o usuário se considere verdadeiramente “em casa”: algumas residências são construídas na “estratosfera” de *Second Life* (ou seja, a centenas ou milhares de metros do “chão”) para dificultar sua localização por usuários exploradores (o acesso à residência, assim, torna-se limitado a um convite direto do ocupante ou proprietário). São oferecidos pelo mercado virtual, ainda, sistemas de alarme que impedem a permanência de qualquer avatar não autorizado no local em questão (ejetando-o automaticamente quando localizado no perímetro da residência protegida).

Esses locais são de elevada importância para parcela considerável de adeptos do SL, já que nelas vários tipos de interação são facilitados, como encontros com amigos ou parceiros amorosos e sexuais do universo virtual. Em suas residências, os indivíduos sentem-se mais à vontade para namorar e conversar intimamente, em comparação com locais “públicos”, onde é mais difícil controlar os “olhos e ouvidos” de avatares desconhecidos ou indesejados. Pode-se estabelecer, aqui, um paralelo com a divisão do espaço social físico entre as esferas “pública” e

“privada” de interação: no espaço virtual observado ocorre uma segmentação análoga entre residências privadas e ambientes de interação pública, com livre circulação de avatares. Há, porém, diferenças importantes, uma vez que é muito mais fácil burlar a privacidade *online* do que a *offline* (a ferramenta de zoom, por exemplo, permite a invasão do espaço privado de outrem no SL). Outra diferença importante é que, ao contrário do que costuma ocorrer no universo da vida física, no *Second Life* não ocorre um abandono absoluto dos papéis representados “fora do lar” nos locais privados de sociabilidade; não há descaracterização do personagem virtual, abandono das máscaras sociais usualmente empregadas. O que pode ocorrer, por sua vez, é o uso desse espaço para “montagem” do personagem, de forma análoga aos “bastidores” ou ao “camarim” do artista pronto para ingressar em um palco do “mundo real”: para evitar uma posterior “perda da fachada”, o indivíduo pode optar por “montar” o seu avatar nessas áreas, só ingressando com ele em regiões “públicas” de sociabilidade quando este estiver socialmente pronto para a aparição (devidamente “vestido” e editado).

Figura 10: Uma residência virtual desocupada no *Second Life*.

12) **Realização de práticas sexuais e amorosas**, com a frequência a locais voltados para essa forma específica de interação (casas de prostituição virtuais, de sadomasoquismo ou sexo livre, entre outros) e pela utilização de móveis com *pose balls* (esferas coloridas flutuantes que, quando clicadas, permitem a realização de ações específicas, tais como: sentar, imitar uma posição, dançar, e iniciar um movimento ou posição sexual determinados). Nas regiões de conotação sexual, as regras de sociabilidade costumam possuir certas especificidades: é

permitido andar nu, por exemplo - dependendo da situação e do local considerado, chega a ser terminantemente proibido andar vestido (é o caso específico das praias de nudismo²⁹).

Alguns espaços voltados à prática sexual são dominados por prostitutas virtuais, mas outras profissionais comuns são as dançarinas de *pole dancing*: contratadas pelos donos de bordéis e boates virtuais, elas ganham por apresentação, além de muitas vezes receberem gratificações adicionais de seus clientes. Muitas não se envolvem em programas sexuais, o que torna essa atividade independente da prostituição propriamente dita – aliás, a *pole dancing* é hoje muito popular no SL, existindo não só nos ambientes claramente voltados ao sexo, mas em inúmeras outras festas populares de regiões *moderadas*.

Obviamente, a prostituição não monopoliza todas as interações sexuais de *Second Life*. A grande maioria se desenrola entre dois indivíduos com os mesmos interesses, sem qualquer troca monetária envolvida. O sexual aparece, na verdade, como um dos principais interesses que fundamentam interações sociais no SL: nos ambientes mais frequentados, onde reina a chamada *paquera*, tais empenhos parecem ser mais explícitos do que na arena física. Muitos interagem com o claro objetivo de adquirir uma companhia sexual virtual, a ponto de convidarem abertamente os outros para a realização de tal prática, antes mesmo de iniciarem uma conversa de apresentação. Esse, contudo, não é um comportamento aprovado nos ambientes de sociabilidade: uma aproximação mais sutil, que envolve todo o jogo de *paquera* presente no mundo físico das casas noturnas, é muito mais valorizada. Aqueles que convidam outros avatares ao sexo de forma direta correm o risco de ser imediatamente repreendidos e desprezados como “*noobies*”, ao demonstrar falta de tato e de conhecimento das regras de sociabilidade em vigência³⁰.

Em geral, temos que, se a “*paquera*” ocorrer bem, pode resultar em uma interação sexual mediada de três formas: textualmente, pelas chamadas MIs (mensagens instantâneas) entre os participantes; por voz, com o uso da ferramenta do próprio SL ou pelo programa *Skype*; e pela interação gráfica avatar-avatar, onde são visualmente simuladas as relações sexuais propriamente ditas (pela ativação de animações por *pose balls*, principalmente). Esses

²⁹ Muitas dessas praias, porém, não são regiões voltadas assumidamente para o sexo. Simulando a cultura nudista da arena física, certos pudores são exigidos: embora devam estar sempre desnudos, aos avatares masculinos não é permitida a “ereção” dos órgãos genitais. Essa espécie de regra de comportamento parece ser uma tentativa de manter as praias de nudismo como um espaço puro de sociabilidade entre pessoas que compartilham uma dada simpatia pela cultura nudista. Evitam, desse modo, que o espaço se resuma a mero instrumento para realização de práticas sexuais.

³⁰ Essa questão será retomada nas seções seguintes, com destaque para o segundo capítulo do texto presente.

modos de intermediação não são excludentes: em geral, a comunicação por texto ou por voz é acompanhada pela interação corporal entre avatares. Quando há conversas por voz, contudo, é comum ignorar as representações virtuais - e o sexo vê-se resumido a uma forma telefônica.

Figura 11: Um bordel em *Second Life*.

13) **Participação em palestras, cursos ou outros eventos.** Com certa frequência, são ministrados cursos e atividades educacionais de diversos tipos em *Second Life*, alguns dos quais voltados ao ensino de técnicas e práticas inerentes a esse próprio universo virtual (cursos de *design*, de *DJ* ou de desfiles de moda de avatares, por exemplo) e outros voltados à transmissão de conhecimentos mais gerais - eventos que se apropriam das ferramentas de interatividade e das possibilidades de ensino à distância tornadas disponíveis pelo programa (palestras sobre Psicologia ou sobre educação à distância, por exemplo).

Alguns desses eventos são pagos, em especial os cursos, para os quais costuma ser cobrada uma taxa de inscrição pré-fixada em *linden dollars*. Outros, como palestras, têm maior propensão à gratuidade – basta que o indivíduo se informe sobre o horário e local de ocorrência, e poderá transportar seu avatar para onde o evento ocorre. As durações podem ser das mais variadas: existem eventos que duram minutos, outros horas, e cursos que podem estender-se por semanas. Alguns deles fornecem certificados virtuais, mas um informante já descreveu dado curso que teria enviado certificados de participação pelo correio – revelando uma maior formalidade. Há diferença, também, com relação à origem dos participantes: dependendo da natureza e conteúdo do evento, os organizadores podem recrutar seus ouvintes

na arena física (quando turmas de graduação, por exemplo, resolvem estudar em conjunto esse mundo virtual, e o professor organiza eventos dentro do SL) ou diretamente no “metaverso”, sem a necessidade de os avatares participantes conhecerem as identidades físicas dos demais. Isso é o que ocorre, em especial, nos cursos profissionais de SL - voltados à formação individual para as ocupações típicas desse mundo virtual, já descritas no ponto seis desta seção.

Figura 12: Exemplo de um evento: amostra de curtas-metragens produzidos dentro do próprio SL.

14) Releva mencionar uma forma de interação particular no SL: o chamado ***griefing***, forma de uso dos jogos e mundos virtuais que visa prejudicar a experiência de lazer dos outros participantes. Essa prática poderia ser comparada ao *bullying* praticado na arena física, ocorrendo, por exemplo, quando um avatar executa animações nos demais contra a vontade dos últimos³¹ ou quando ofendem outros gratuitamente, seja no *chat* público, seja pelo uso de mensagens instantâneas privadas.

Trata-se de uma forma particularmente individualista de interação, quando o agente se recusa a seguir as regras de sociabilidade em vigência, chegando a desafiá-las abertamente. Se o “*noobie*” não age de acordo com as regras por puro desconhecimento, o *griefer* costuma conhecer todas as ferramentas e práticas do SL, utilizando-as a seu favor para prejudicar os demais e divertir-se com isso. Concomitantemente, sua prática é inevitavelmente *social*, pois não deixa de ser um modo de interação (absolutamente dependente, portanto, do convívio com

³¹ Um caso notório, verificado há alguns anos e que gerou grande repercussão, foi o de “estupros virtuais” que assolaram residentes do SL, especialmente aqueles com avatares femininos. Por meio de animações maliciosas, o “estuprador” forçava a vítima a executar uma determinada pose sexual contra a sua vontade.

outros indivíduos presentes) e de comunicação simbólica com os demais. Uma das possibilidades de justificá-la, talvez, seja considerar a tentativa de o agente provar seu valor individual, utilizando para isso a humilhação dos outros e a demonstração de seus conhecimentos técnicos sobre as formas de burlar as normas (utilizando animações proibidas, por exemplo). Estabelece-se aqui uma forma de *desprezo* pelo *status quo* local, sem deixar de ser um modo de expressão de identidade.

Essa forma de ação é amplamente condenada pelos usuários convencionais e pelo corpo responsável de administradores (tanto os representantes da empresa *Linden Lab*, quanto os gerenciadores das regiões em que ocorrem os casos relatados), estando sujeita a punições. Uma das penas pode ser executada pelos responsáveis da empresa que, por meio da denúncia do infrator no sistema (pelo aparelho de “reportar abuso” oferecido na plataforma), executam ações administrativas que variam de uma simples advertência à exclusão sumária da conta do usuário agressor. Essas reclamações podem levar dias para resultar em punições, mas existem outros modos de o indivíduo ser castigado por sua transgressão social: É possível, por exemplo, que ele seja expulso e/ou suspenso da região específica em que atuou, pelos próprios administradores da região— ou avatares por eles contratados como “seguranças” locais.

Evidentemente, há uma punição menos palpável e definida, mas com efeitos mais amplos: a desconsideração social do agressor por aqueles que se encontram em seu entorno e que podem reagir agressivamente à sua atuação, denunciá-lo ou ignorá-lo – mediante ações individuais como “mutar” ou “bloquear” o indivíduo (o agente bloqueador voluntariamente deixa, assim, de ler e ouvir os diálogos do agressor, mesmo quando estiver ao seu lado no “metaverso”). Por outro lado, há casos em que o “*griefing*” é legitimado pelos atores sociais presentes: quando algum usuário incomoda os demais, seja por inexperiência ou por uma intenção consciente, é mais aceitável que ele seja agredido publicamente – por vezes ocorrendo até uma espécie de “linchamento” verbal do sujeito, com provocações vindas simultaneamente de participantes diversos.

É certo que as formas de apropriação do *Second Life* acima listadas não são excludentes: cada adepto pode exercer várias formas de prática durante sua permanência *online*. Alguns dos usos são complementares: assim, a edição constante do avatar costuma relacionar-se à compra de produtos de vestuário, seja em lojas sofisticadas ou em locais promocionais. Além disso, um indivíduo pode frequentar regiões de inúmeros tipos e com as mais diversas intenções durante seu uso do SL. Por fim, pode utilizar avatares alternativos –

chamados de *alts* – para frequentar locais e realizar ações que geralmente não exerce com seu avatar original. Como será detalhado no decorrer da dissertação, trata-se de uma tática imprescindível para possibilitar exercícios múltiplos de identidade no *Second Life*.

Ferramentas de interação e de personalização dos avatares

Várias ferramentas são postas à disposição pelo sistema de navegação do SL aos indivíduos usuários, a fim de viabilizar e incrementar as atividades listadas no item anterior. Entre elas, destaca-se o “inventário”, onde ficam armazenados não apenas os objetos virtuais sob a posse do avatar, como *scripts* de gestos e outros comandos – danças, estilos de andar, formas de cumprimento, etc. A princípio, o inventário do personagem já conta com inúmeros objetos e *scripts* fornecidos gratuitamente, e todos os novos objetos e comandos adquiridos no decorrer de sua existência virtual passam a compor esse arsenal - inclusive os desenvolvidos pelo próprio indivíduo, pelo uso de ferramentas de criação e edição inseridas no próprio mundo virtual. Adeptos de *Second Life* costumam organizar seus inventários com certo rigor, separando seus itens em categorias (de acordo com sua utilidade ou a loja onde foram adquiridos, p. ex.). Essa organização permite maior agilidade no uso dos objetos, já que assim são encontrados com maior facilidade. O que se nota é que usuários mais envolvidos, que buscam alterar a aparência do avatar com maior frequência, costumam conferir maior valor a uma boa organização de seu inventário, e sua importância não pode ser descolada da relevância dos itens para a personalização da aparência das representações virtuais – como já dito, um dos aspectos centrais das experiências de uso do SL.

O *perfil* é outra ferramenta fundamental de personalização do avatar: nele, o frequentador reúne informações diversas sobre seu personagem, tais como: nome, data de nascimento virtual, dados financeiros da conta com a *Linden Lab*, grupos aos quais pertence no *Second Life*, descrições e foto (tanto de seu avatar quanto de seu “eu físico”), interesses virtuais e ambientes de preferência. É nesse espaço que o usuário pode integrar informações do seu universo físico particular à sua personificação virtual – como os idiomas que conhece, uma descrição livre e fotos, além do endereço de seu sítio ou *blog* pessoal, *e-mail* e outras formas de comunicação à distância.

É no espaço aberto da *descrição*, por sua vez, que os indivíduos podem expor propagandas de seus avatares e de seus “eus físicos”, detalhando brevemente sua personalidade, redigindo pequenos poemas ou ditados que possam dizer algo a seu respeito, expondo indicativos (mesmo que superficiais) sobre seu posicionamento no espectro social –

indicações de classe, *status* ou gostos pessoais menos objetivos, como musicais, por exemplo. No espaço de descrição sobre a vida física do indivíduo (usualmente chamada de “RL”, sigla para “*Real Life*” ou “Vida Real”), também é costume tornar públicas opiniões e valores sobre a relação entre a experiência virtual e a existência física de seus adeptos, tal como sobre a necessidade de exposição ou proteção de intimidades da vida física dos olhos anônimos dos demais frequentadores. Muitas vezes, opta-se pela confidencialidade de informações mais pessoais e pela clara exibição dessa decisão no perfil público, como vemos nas frases seguintes: “SL e RL não se misturam”, “não é da sua conta”, ou “só digo que sou de São Paulo”, entre outras. A seguir, foram listados alguns exemplos de descrições de perfil, divididos em categorias-chave não excludentes, criadas após uma exaustiva observação:

- 1) **Reflexões sobre a relação entre as vidas física e virtual**, que podem indicar, por exemplo, quais informações das identidades materiais dos indivíduos os observadores poderão obter. Em alguns casos, podem indicar, igualmente, o grau de envolvimento emotivo do autor com esse mundo virtual, ou aquilo que *Second Life* representa com relação ao conjunto de sua existência. Exemplos³²:

-**F. Z.:** RL=RL SL=SL³³;

-**M. B.:** RL is RL SL is SL;

-**N. A.:** RL? TENHO, PQ? "RL MANDA E SL OBDECE";

-**K. B.:** “Sonhar e acreditar na força do UNIVERSO, tudo pode acontecer na magia do pensamento!” no rl sou Erika prazer... sou uma pessoa que gosta de brincar e ser feliz... e infelizmente **misturo RL com SL** LOL;

-**D. K.:** Uma parte de mim;

-**R. S.:** Tenho duas vidas sim. Uma real e uma virtual, Mas tenho apenas uma personalidade, Não me escondo atrás de um avatar, Não visto um personagem.

-**a.L:** Eu vivo em um mundo em que as pessoas fingem ser o que não são, mas quando falo com você... eu sou o que sou!!!

³² Os exemplos estão listados de acordo com siglas representando os nomes de seus avatares. Os textos que seguem, relacionados a cada avatar, foram reproduzido na íntegra, compondo informações da seção de descrição da “primeira vida” dos sujeitos – ou seja, descrições sobre quem são na vida externa do *Second Life*.

³³ Entre os adeptos de *Second Life*, a sigla “SL” é utilizada tanto para referir-se a esse próprio mundo virtual, quanto à existência de um dado avatar, em comparação com a vida “real” de seu usuário. A sigla “RL” (*Real Life*), por sua vez, é utilizada para referir-se à vida cotidiana dos usuários, fora do *Second Life*. Quando um indivíduo informa a outro que terá de sair do mundo virtual, mesmo por alguns instantes, devido a demandas de sua existência física, ele diz, por exemplo: “RL, um minuto”.

- 2) **Reflexões sobre privacidade**, que indicam as concepções individuais sobre o respeito à privacidade nesse ambiente, seja a própria ou a dos demais. Foram aqui agregados tanto casos de desprezo pela privacidade (com uma consequente valorização da busca por informações sobre a existência alheia) quanto descrições que pregam a necessidade ou vontade de proteger virtualmente informações referentes às existências físicas do indivíduo. Algumas vezes, é realizado um jogo de cena entre revelação e ocultação de informações - onde são selecionados certos elementos do mundo físico para exposição pública (como uma foto física), ao mesmo tempo em que se vê exposto o desejo pela proteção de outras espécies de dados (p. ex, nome pessoal). Alguns exemplos:

-I. G.: Quer fuçar??Fike a vontade!!Pq eu fuço mesmooo!!! E mais → Ker privacidade??Compra um diário! ^^;

-K. N.: Não interessa...=~ AHUEHuahaheuhUAHEUHEUHS Pelo menos tem uma fotinho pra não ficar muito curioso HAUHEUHE...;

-M. B: Perdeu seu tempo ã tem fotinha hehe...sl é sl ... rl é rl

-A.K: Quer saber sobre mim, pode perguntar, terei o prazer de te contar sobre mim, no q tange minha vida, na medida q eu achar q vc deve saber sobre ela.

-M. B.: SL é apenas passatempo! Não responderei perguntas sobre minha RL! Keep your SL out of my RL;

-L.C: Aqui eh sl né? Portanto n venha me interrogar sobre rl, do msm jeito q n farei c vc... minha rl abro somente para aqueles q conheço, amo e confio...Obrigada e volte sempre! carioca, 23 anos, flamenguista... td q vc precisa (e vai) saber...

- 3) **Descrições sobre a personalidade**, o que apresentam, mais propriamente, determinadas características individuais subjetivas que o usuário almejou destacar. Às vezes, são compostas de descrições bem abstratas e confusas; em outras ocasiões, objetivam-se em uma listagem de características bem definidas (como idade, estado civil e cidade de nascimento, por exemplo). Mensagens com duplo sentido, permitindo múltiplas interpretações, são comuns. Há uma clara necessidade de vender uma imagem “descolada”, que seja aceita e valorizada pelos demais, com ênfase em características de cunho sensual ou sexual. Exemplos:

-D. M.: Sou muito mais que uma imagem e concerteza mais do que você pode imaginar... me julgue pelos meus atos e não por uma foto! Se não for capaz de ganhar minha confiança nunca terá capacidade de me olhar com olhos certos...

- L. G.: O MINHA VIDA RL & SL COMO SE FOSSEM OS ÚLTIMOS MOMENTOS DA MINHA VIDA. SOU FELIZ E NADA VAI ACABAR COM ESSA FELICIDADE. ESSA É A LUKAY "MULHER, MENINA SAPECA".

-r. B.: ".APOSTO 1BJU Q VC ME QUER!"*Jeito de menina levada, reação de menina encantada, estilo de menina mimada, pensamentos de menina destrambelhada e coração de menina apaixonada*....interior de sp!

-c. T.: Sou Curitibano que mora em Boston e interessado em fazer novas amizades. SL solteiro e com 33 anos.

-A.K.: "Seduce my mind and you can have my body,
Find my soul and I'm yours forever.". Brazilian, 26 years....

4) **Poemas, poesias e outras mensagens**, formas mais poéticas e indiretas de descrever a personalidade. Podem transmitir algumas “pistas” a respeito de seus modos de pensar e sentir. Em muitos casos, utiliza-se uma frase de impacto de autoria célebre. O intuito parece ser o mesmo do caso anterior: desenvolver uma imagem positiva de si perante os outros – mas, nesse caso, com a apropriação de frases de efeito e ditados populares. Referências a relações ou decepções amorosas são frequentes; há, ainda, uma aparente necessidade de demonstrar sensibilidade poética e sentimental. Exemplos:

-LP. L.: "Se todos vivessem o amor como Deus o criou, amor que nao guarda rancor tudo espera e suporta a dor, se nao ouver amor, nao vale a pena viver, o verdadeiro amor so vive quem acredita em Deus * Musico*

-HH. H.: Quando um homem aprende a amar, ele deve aguentar o risco de odiar

-Z. M.: tudo tem limite menos o amor quando axamos limite em nosso amor é pq ja nao existe tal sentimento.

-R. S.: "... O AMOR é uma companhia Ja não sei andar so pelos caminhos Porque ja não posso andar so..."Alberto Caieiro (Fernando Pessoa)

-M.B.: O valor das coisas não está no tempo em que elas duram, mas na intensidade com que acontecem. Por isso existem momentos inesquecíveis, coisas inexplicáveis e pessoas incomparáveis e inesquecível

Figura 13: Exemplos de perfis no *Second Life*: *Pedrovsky Martynov* e *Pesquisador Kaliopov*

Por fim, o quadro “grupos”, igualmente localizado no perfil individual, também pode fornecer informações sobre uma dada personalidade virtual. Nele, estão listados os grupos em que a pessoa se inscreveu no *Second Life* - excetuando aqueles que o indivíduo opta por “esconder”, impossibilitando sua visualização por qualquer um que investigue seu perfil. Esse é um exemplo de ferramenta de manipulação de identidade própria do SL, onde é possível evitar efeitos negativos sobre a *fachada virtual*³⁴ resultante da adesão pública a grupos de caráter pouco aceito por outros. Assim, um grupo que possa comprometer a imagem do ator social é escondido dos olhos de todos (como, por exemplo, grupos com finalidades sexuais ou pornográficas); ficam apenas registrados aqueles que o indivíduo opta por revelar ou destacar.

Outra informação que reforça o argumento anterior diz respeito às chamadas “tags”. Estas são legendas que “flutuam” sobre a cabeça do avatar, indicando que ele é filiado a um dado grupo – e qual sua ocupação particular nesse grupo, se houver. Em geral, são utilizadas como classificações que *qualificam* o avatar, sendo ativadas pelo usuário conforme seu interesse pessoal no momento e o ambiente em que se encontra (apenas uma “tag” por vez pode ser ativada). São, desse modo, parte componente da *fachada virtual* que o indivíduo almeja manter em um dado momento, indicando o papel social que o seu avatar exerce, ou então alguma característica mais pessoal e subjetiva.

³⁴ O conceito de *fachada*, desenvolvido por Erving Goffman (1967), será mais bem detalhado no próximo capítulo da presente dissertação, tal como suas implicações para a análise.

Como exemplo, cito a denominação “Sociologist”, gerada para membros do grupo “Sociology”: pelo uso dela, espero que os indivíduos com os quais interajo associem minha imagem à classificação “sociólogo”, validando a impressão que almejo causar. Do mesmo modo, um avatar pode utilizar a *tag* para mostrar que é cliente de uma loja do SL, que namora um outro avatar (p.ex., “Esposo da Kátia”) ou então para revelar o que poderemos esperar de seu comportamento – como “Tô de saco cheio” ou “Palhaça”.

Mais recentemente, as *tags* perderam parte de sua importância: na versão mais nova do navegador oficial (o *Second Life Viewer* 2.4), elas não mais aparecem flutuando acima do avatar (embora isso ainda ocorra em outros visualizadores extraoficiais). Um mecanismo extremamente individualizante substituiu essa função: a possibilidade de personalização absoluta do nome do avatar.

Assim como na arena física³⁵, o *nome do avatar* é uma das características que definem a individualidade do indivíduo *online*. Esse nome era anteriormente composto de um prenome e um sobrenome, de modo similar ao mundo físico. O sobrenome, ao contrário do prenome, não poderia ser criado livremente pelo dono do avatar, devendo ser escolhido de uma lista fechada de opções fornecidas no momento da inscrição do usuário no sistema. Assim, no caso do avatar utilizado na pesquisa foi criado o nome “Pedrovsky”, enquanto o sobrenome “Martynov” foi selecionado de uma lista de nomes preestabelecida. Com as novas alterações do sistema de navegação, contudo, hoje é possível definir completamente os dois componentes do nome do avatar que serão exibidos publicamente.

Interessante notar que, possivelmente para manter algum grau de *mesmidade* e *ipseidade*³⁶ em um *eu* virtual extremamente plástico e volátil, só é possível alterar esse nome semanalmente. Essa obrigação atenua o fato de que mesmo o nome próprio no *Second Life* perdeu seu caráter fixo e definitivo, que garantiria o reconhecimento certo do avatar em qualquer ambiente de interação em que se envolvesse, e a qualquer momento.

No universo proposto por *Second Life*, as ações passíveis de serem executadas pelos avatares são surpreendentemente variadas. Diversas formas de interação com personagens de

³⁵ Em uma das análises sociológicas a respeito da importância dos nomes próprios no processo de individualização, Paul Ricoeur considera que “a sua função indispensável na linguagem é designar, de forma permanente, a mesma coisa, ao inverso dos indicadores cujo valor designativo (...) é móvel. O nome próprio permite afectar uma designação fixa à mesma coisa nas suas ocorrências múltiplas, no espaço e no tempo” (RICOEUR: 1988, p. 70).

³⁶ Entendidos, respectivamente, como “‘continuidade de si próprio’ através das diversas ‘etapas da vida’” e “‘unidade de si’ através das diferentes ‘esferas da existência’” (RICOEUR apud DUBAR: 2006, pp. 178-179).

inúmeras partes do mundo permitem, além do simples diálogo entre avatares – aprimorado pela inclusão de voz real no sistema – a simulação de danças, relações sexuais e outras atividades humanas típicas dos ambientes físicos. Tais movimentações são facilitadas pelo uso dos já mencionados *scripts*, que permitem a representação de estados emocionais (tristeza, alegria e surpresa, p. ex.) pela simulação de expressões e gestos utilizados cotidianamente nas interações face a face.

Muitas outras interações, tanto com o ambiente como com outros avatares, são intermediadas pelas chamadas *pose balls*. Ao clicar com o mouse sobre elas, é possível realizar ações como: sentar em um sofá, dançar sozinho, dançar com alguém, simular os “amassos” de um namoro, e mesmo simular uma posição sexual. Enquanto alguns objetos ou locais contêm apenas uma ação possível, representada por uma dessas bolas de comando, outros possuem um *menu* complexo, que armazena inúmeras *pose balls* com diferentes funções (o menu de um sofá pode, assim, permitir sua abertura a um clique de mouse, disponibilizando uma série de formas distintas de sentar). É comum que objetos como camas e assentos já sejam construídos com tais menus e esferas de comando para facilitar o seu uso por qualquer avatar.

Figura 14: As *pose balls* no *Second Life* - para sentar (em pares) e para namorar. *Pose balls* de cor azul ativam animações “masculinas”, e de cor rosa, animações classificadas como “femininas”.

Figura 15: Exemplo de menu de *pose balls* de uma cama do *Second Life*, com uma listagem de opções de animação amorosas e sexuais.

Figura 16: Exemplo de exposição de proibições explícitas a dadas condutas. No caso da figura, é proibido, na região considerada, o porte de armas virtuais, a realização de assédio sexual e a utilização de “magias” – animações permitidas, em geral, dentro dos ambientes próprios às práticas de RPG, com fins de simular situações de combate

Na maioria de seus ambientes, *Second Life* parece estabelecer regras interativas mais flexíveis do que as da sociedade externa: A grande liberdade de ação, que gerou prostituição virtual e denúncias de pedofilia e até de estupros contra avatares femininos³⁷, só encontrou barreiras claramente definidas recentemente, com a promessa de um controle mais rígido sobre o acesso a locais que permitem atividades sexuais³⁸ e com o sistema de confirmação da maioridade dos participantes.

Um olhar mais atento sobre seus ambientes de sociabilidade, desconsiderando o avatar em isolado, revela que os indivíduos - de forma idêntica ao que ocorre no mundo físico - têm sua liberdade de ação muito limitada por regras específicas de interação. Essas “leis de sociabilidade” nem sempre são explícitas e objetivas, e sua violação nem sempre resulta em punições claras. Percebida apenas por uma observação atenta das nuances comunicativas entre os avatares, a desatenção individual às regras interativas pode resultar em punições subjetivas, como repreensões verbais e isolamento social, ou tão somente em uma situação de embaraço. Esse é um aspecto central para o presente estudo, e será analisado em detalhes a partir do segundo capítulo.

Outro aspecto de fundamental importância para alguns adeptos do *Second Life* é a possibilidade de estabelecer vínculos familiares artificiais - baseados em critérios de amizade, em vez de vínculos pautados pelo sangue. Não há apenas a instituição de relações amorosas e sexuais - que podem resultar em “casamentos” virtuais com a simulação de cerimônias religiosas -, mas a simulação de relações familiares de sangue, com a nomeação de “pais”, “filhos”, “irmãos”, etc., todos adotados voluntariamente. Muitos indivíduos constituem, assim, famílias inteiras no “metaverso” - representando papéis familiares com certo rigor (por exemplo, chamando um avatar escolhido de “pai” ou “mãe” e solicitando conselhos aos mesmos, de modo equivalente ao solicitado a um parente próximo do mundo físico).

O sistema oferece igualmente a possibilidade de publicar relações amorosas mais estáveis nos perfis dos avatares relacionados - há um espaço específico para se registrar o “parceiro” na vida virtual. O perfil acessado revelará se aquele avatar já possui um relacionamento dentro do SL, sendo inclusive possível visualizar o perfil do parceiro em questão. Além disso, muitos optam por escrever declarações amorosas e expor fotos do casal em seus perfis, reiterando o fato de serem comprometidos e o grau de seu envolvimento. Criam-se laços, também, com

³⁷Fonte: Jornal Destak, 25/06/2007, p. 4.

³⁸Fonte: Folha Online, 24/04/2009 (<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u555788.shtml>).

scripts de “filhos” e animais de estimação – conchas virtuais vazias, sem um ator social por trás das imagens. No mercado de *Second Life*, vendem-se bebês de colo, cães, cavalos e outros animais virtuais, previamente programados para agir como seus equivalentes do mundo físico: Os bebês têm fome, pedem carinho, engatinham; cães latem e fazem pequenos truques; cavalos trotam e procriam. Casais aproveitam a facilidade de aquisição de filhos para simular, com maior realismo, a constituição de um núcleo familiar.

Há ainda simulações do período completo de gravidez, em que um objeto – considerado o “feto” – é desenvolvido, artificialmente, por um *script* até o momento de seu “nascimento”. Depois disso, os pais ficam de posse de um objeto virtual que é nomeado como filho, e que quando ativado simula os movimentos de um bebê, nunca ultrapassando essa “fase de desenvolvimento”.

A importância da economia no *Second Life*: realização pessoal, a “empresarização da vida” e a ideologia do “capitalismo criacionista”

O aspecto econômico do *Second Life* é tido, por muitos de seus adeptos, como um de seus maiores destaques. Muitos, seduzidos tanto pela possibilidade de enriquecimento (virtual ou até “físico”) fácil quanto pela promessa de realização pessoal, em muito baseada na livre-iniciativa profissional, aderiram a esse ambiente buscando revelar seu lado “empreendedor”. E mesmo entre aqueles que parecem priorizar as relações interpessoais, a passagem por um emprego virtual parece quase inevitável – tal como a necessidade de inserção nas relações de consumo.

Vários veículos de comunicação e os próprios profissionais do *Second Life* também têm dado destaque à peculiar estrutura econômica lá arquitetada. A licença para criação de novos produtos, com o direito de propriedade intelectual garantido aos criadores, aliada à suposta possibilidade de lucro real, teriam sido fatores centrais que tornaram *Second Life* atrativo aos seus adeptos³⁹ (Cf. VIEIRA: março/2007). Em maio de 2004, os residentes já eram responsáveis pela criação de 99% de todos os objetos existentes no “metaverso” – mais de um

³⁹ Alguns analistas, atualmente, já percebem a redução do interesse das grandes empresas pelo *Second Life*, mania que mostra sinais de fraqueza após anos de euforia. Segundo Dornelles (2008), essa redução de interesse distingue o mundo virtual aqui discutido de outros sistemas de interação social desenvolvidos no ambiente da Internet (como o *Facebook*), que parecem ter vingado com maior concretude. Alguns fatores limitadores do *Second Life*, segundo o autor (como a necessidade de um computador de tecnologia mais avançada) teriam colaborado para sua diferença de sucesso comercial, quando comparado a outras ferramentas informatizadas de sociabilidade.

milhão no período em questão (ONDREJKA *apud* BOELLSTORF: 2010, p. 210). Nesse sentido, diferencia-se de sistemas de RPG *online* difundidos a partir da década de 90, como o popular *World of Warcraft*, cujos desenvolvedores “(...) possuem todo o conteúdo em seus mundos, possuem muito do conteúdo criado pelo jogador e, principalmente, negam aos residentes o direito de lucrar no mundo real enquanto usam o mundo digital” (ONDREJKA: 2004, p. 1, tradução minha). Ressalta-se, além da mera possibilidade de propriedade intelectual sobre as criações individuais, a dependência do sistema econômico do SL da criatividade e “capacidade inovadora” de seus participantes. O que garante a rentabilidade econômica desse ambiente é, em grande medida, a habilidade que os adeptos demonstram na criação de objetos virtuais novos e diferenciados, como itens de vestuário e partes do corpo do avatar, sobre os quais adquirem propriedade intelectual e que são demandados por todo o público participante.

Para que o comércio individualizado se tornasse viável no SL, os criadores do projeto desenvolveram uma moeda virtual, o “*linden dollar*”. Podendo ser convertida em dólares americanos em um sistema de câmbio flutuante, essa moeda põe em movimento um notável sistema financeiro (embora o acesso ao sistema seja gratuito, e a utilização de dinheiro real, meramente opcional). Em média, mais de um milhão de dólares são movimentados todos os dias nesse ambiente, entre usuários que concluem centenas de transações. Alguns não se envolvem em atividades econômicas dentro do próprio SL; adquirem *linden dollars* a partir de uma assinatura *Premium*, ou compram diretamente no *site* oficial da *Linden Lab*, ou ainda junto a algum intermediário que converte moedas “reais” em “virtuais”, de acordo com a taxa cambial em vigência. Outros sustentam suas ações *online* com o envolvimento em atividades econômicas internas, em geral prestando serviços a proprietários de regiões virtuais (atuando como *DJs*, promotores de eventos, prostitutas, entre outras profissões). Por meio deles, adquirem *linden dollars* para adquirir produtos virtuais e alugar áreas pertencentes a outros adeptos, movimentando a economia local. Por fim, há *investidores* propriamente ditos, que injetam uma considerável parcela de moeda “real” no SL, transformando-a em moeda virtual utilizada para a aquisição de terrenos e a constituição de empreendimentos que gerem alguma taxa de lucratividade. É desse último perfil que saem aqueles que, de fato, conseguem transformar rendimentos *online* em lucros relevantes para o universo físico de interação⁴⁰. De todo modo, é sabido que transformar ações *online* em atividades lucrativas (seja mantendo os

⁴⁰ Como mais notório exemplo, a mídia costuma mencionar o suposto caso de uma chinesa que, ao comprar e vender terrenos e imóveis virtuais para novos “residentes” do *Second Life*, teria aumentado seu patrimônio em um milhão de dólares, apenas com transações realizadas no universo virtual – ou “metaverso”, como chamado por seus adeptos (Fonte: Revista Newsweek, 30 de Julho de 2007, p.34).

rendimentos na arena virtual ou “transbordando-os” para a arena física) requer uma alta quantia de tempo e dedicação pessoal. Segundo o guia oficial do *Second Life*,

“A triste verdade é que, se você quiser ganhar algum dinheiro significativo no Second Life – dinheiro que faria uma diferença real na sua vida fora da Internet -, precisa estar preparado para dedicar muito tempo e esforço. Simplesmente arrumar um emprego no SL não vai fazer com que você ganhe uma boa grana. No geral, você precisará ser um pouco mais habilidoso ou criativo e começar sua própria atividade lucrativa virtual” (RYMASZEWSKI et.al.: 2007, p. 214).

Ainda de acordo com o guia, o sucesso na aquisição de rendimentos suficientes, no SL, para viver no mundo “real” depende de um “compromisso semelhante a um emprego normal em período integral”, além de se “ser uma pessoa com talento primoroso em negócios para fazer um grande investimento de tempo e dinheiro” (ibidem, p. 222). Essa dificuldade não impede que muitos busquem o sucesso profissional na arena social de *Second Life*; mesmo entre os brasileiros, a procura por uma profissão, autônoma ou como funcionário de um empresário local, é bastante comum. Entre os entrevistados na presente pesquisa, *todos* disseram estar empregados ou já haver trabalhado no SL. Com isso, pode-se notar de que modo a realização pessoal prometida aos adeptos desse programa está atrelada a um sucesso profissional, com destaque para as profissões liberais – prestadores de serviços, construtores, *designers*, *personal stylists*, repórteres *freelancers* e prostitutas, por exemplo. Todos parecem buscar sucesso relativo como empreendedores individuais, utilizando-o para moldar uma autoimagem positiva e reconhecida pelos outros. Desse modo, para além da mera sedução por enriquecimento, temos de vislumbrar a elevada importância conferida ao engajamento profissional no SL, em um contexto de individualismo imposto⁴¹ e de difusão da lógica do mercado, em que o indivíduo, para se sentir reconhecido e valorizado, precisa constantemente provar seu valor como profissional competente (dotado, ainda, de características como criatividade e iniciativa).

Mas o SL não acendeu apenas a ambição de indivíduos isolados, sedentos por enriquecimento e reconhecimento. Vislumbrando no ambiente virtual a possibilidade de angariação de lucros, empresas multinacionais instruíram seus funcionários a ingressarem no “metaverso” e a buscarem meios de explorar com sucesso o potencial econômico intrínseco ao mundo cibernético. A empresa IBM, por exemplo, chegou a anunciar um investimento de aproximadamente dez milhões de dólares na exploração econômica do potencial representado

⁴¹ O conceito de individualismo aqui mencionado será retomado em detalhes no último capítulo da presente dissertação, mas remete às considerações do sociólogo alemão Ulrich Beck (1999).

pelo universo virtual⁴². Por certo tempo, a mesma corporação orientou mais de três mil de seus funcionários a utilizarem o ambiente de *Second Life* para a realização de reuniões de negócios e treinamentos. No Brasil, a estatal Petrobrás já apresentou, simultaneamente, uma palestra no ambiente virtual do programa e em um auditório do mundo físico, revelando interesse pelas possibilidades do projeto de Rosedale. Ademais, desde sua fundação, multiplicou-se no sistema a presença de marcas de consumo importantes, como as de fabricantes de tênis, permitindo que essas empresas usufríssem do mercado virtual que se desenvolveu na época. Fabricantes de carros, como a italiana Ferrari, também exploraram essa nova realidade, não apenas anunciando virtualmente suas mercadorias físicas, como desenvolvendo produtos que atendessem diretamente às personalidades manufaturadas do *Second Life*⁴³.

O interesse de grandes multinacionais pela exploração econômica desse ambiente se extinguiu de forma relativamente rápida, contudo. A própria forma como o SL se estrutura parece haver desfavorecido essa participação, ao tornar disponíveis poderes extremos ao indivíduo “comum”, que pode assumir os papéis de produtor independente e de “empreendedor”. Qualquer um que dedique boa parte de seu tempo e habilidades técnicas para engajar-se economicamente no SL é capaz de iniciar um negócio cuja concretização sobrepuje os interesses de um conglomerado econômico que navegue pelo “metaverso” na busca por altas taxas de lucro.

O ambiente aqui analisado já gerou estudos e reportagens que o associam a um novo patamar do sistema econômico capitalista. Em sua recente etnografia sobre esse mundo virtual, Tom Boellstorff relaciona-o àquilo que chama de “capitalismo criacionista”: “um modo de capitalismo no qual o trabalho é entendido em termos de criatividade, de modo que a produção é entendida como criação” (BOELLSTORFF: 2010, p. 206, tradução minha). De certo modo, essa ideologia seria derivada do *neoliberalismo*, caracterizado pelo uso de mecanismos de mercado e pela responsabilização pessoal como princípios de governança. No centro dessa derivação, o *self* surge como uma espécie de “semideus” que assume o duplo papel de criador (de si mesmo e de mercadorias) e de consumidor. Assim, no SL “a criatividade operou como seu modo primário de produção, governança e subjetivação” (ibidem). Segundo o autor, essa

⁴²Fonte: Revista Época, Março de 2007, pág. 85.

⁴³Interessante constatar, aqui, que nem sempre tais produtos possuem utilidade prática para os avatares do *Second Life* (veículos terrestres, por exemplo, são totalmente desnecessários, já que é possível deslocar-se para qualquer local do mundo virtual de forma instantânea). Assim, é possível concluir que, muitas vezes, esses objetos possuem valor apenas simbólico, servindo como itens auxiliares na manufatura de identidades virtuais, agregando capital simbólico à personagem que os detém.

ideologia teria nascido no estado americano da Califórnia – região em que o próprio Rosedale passou a infância -, e seria fruto de uma fusão entre o espírito libertário dos *hippies* e o zelo empreendedor dos *yuppies*⁴⁴ (BARBROOK; CAMERON *apud* BOELLSTORFF: 2010; p. 208). Na verdade, essa “fusão ideológica” muito lembra a consolidação da imagem de um ícone desse mesmo capitalismo contemporâneo: Steve Jobs, o magnata (recém-falecido) da Apple que foi aclamado como um “hippie bibliônário”.

Nesse sentido, torna-se igualmente profícuo recorrer às contribuições teóricas do sociólogo francês Alain Ehrenberg (2010) a respeito das transformações sofridas pelo capitalismo a partir da segunda metade do século XX. Para o autor, a lógica empresarial que ganha espaço em todos os níveis da contemporaneidade é de tipo “pós-disciplinar”, visando não mais a erradicação da autonomia e da criatividade individuais – vistas como ameaça nos regimes de trabalho disciplinares das burocracias e fábricas do início da modernidade-, mas seu *estímulo* em prol do governo da eficácia. Em um contexto de dissolução de certezas estabelecidas em todos os níveis da existência⁴⁵, notada tanto por autores como Ehrenberg quanto por Beck (2002)⁴⁶, exige-se de cada um grande habilidade em lidar com a instabilidade e a imprevisibilidade dos eventos. Criatividade, inovação, empreendedorismo e iniciativa pessoal tornam-se palavras de ordem para sobreviver aos tempos atuais - tanto dentro das empresas quanto na vida privada. O empregado, agora visto como *parceiro* da empresa, é impelido a exercer sua autonomia e responsabilidade no desenvolvimento de sua carreira, estando ausentes referências institucionais consolidadas para guiar sua conduta. Nas palavras do autor, o operário ideal para esse modelo “(...) busca em si mesmo a boa conduta a seguir, em vez de esperar que ela seja ditada externamente *a priori* e do exterior por um superior” (ibidem: pp. 88-89). A empresa pós-disciplinar vende-se então como “(...) espaço de desenvolvimento pessoal, de conquista identitária, em que a hierarquia anima trabalhadores responsáveis, em vez de comandar executores dóceis ou retardados” (EHRENBURG: 2010, p. 84); em prol de seu próprio regime de eficácia e em um período de incerteza e individualização acentuada, apresenta-se como o meio no qual cada indivíduo pode “realizar-se”, mostrando –

⁴⁴ Expressão derivada do termo inglês “YUP”, abreviação para “*Young Urban Professional*” ou “Jovem Profissional Urbano” – utilizado para designar um perfil estereotípico que seria caracterizado, entre outras coisas, pela adoção de novas tecnologias de comunicação e por elevados sentidos de criatividade e inovação.

⁴⁵ Dentre vários autores que discorrem a esse respeito, o alemão Ulrich Beck (idem: 1998) destaca-se ao notar a propagação da sensação de incerteza, em tempos de “sociedade de risco”, tanto ao nível das trajetórias de vida individuais (incerteza quanto a garantias de emprego ou à duração da unidade familiar, por exemplo) quanto global (dúvidas sobre a permanência da raça humana ou do próprio planeta, visto como constantemente ameaçado pelos próprios “progressos” trazidos pela ciência moderna).

⁴⁶ A perspectiva desse autor e suas implicações sobre o estudo presente serão retomadas no terceiro capítulo da dissertação.

para si mesmo e para os outros - seu valor individual em um modelo de sociabilidade ultraconcorrencial. Cada um deve provar constantemente seu valor perante os demais, independentemente de qualquer hierarquização prévia ou situação de classe. Disso não se conclui que as hierarquias tradicionais e a gestão disciplinar tenham se esgotado ou desaparecido por completo: elas apenas perdem uma parcela considerável de sua centralidade, e têm sua participação reduzida nas falas empresariais, sendo escamoteadas pela visão “pós-disciplinar” mundialmente propagada.

Importantes similitudes podem ser vislumbradas entre a ideologia do “capitalismo criacionista” vista por Boellstorff no *Second Life* e a visão empresarial da vida apresentada por Ehrenberg. Nos dois casos, o indivíduo é encarado como um *empreendedor* que deve contar com suas próprias habilidades pessoais para obter sucesso profissional e, desde modo, alcançar a tão visada “realização pessoal”. Mais do que isso, o indivíduo engajado em relações de mercado do *Second Life* é um grande *parceiro* da empresa: é ele quem desenvolve, vende e consome a ampla maioria dos objetos virtuais que povoam o ambiente. São a criatividade e a iniciativa individuais (para produzir mercadorias e serviços), bem como a busca pela realização pessoal (mediante uma valorização profissional e graças ao consumo dessas mesmas mercadorias e serviços) que viabilizam, em última instância, a lucratividade da *Linden Lab*.

Do mesmo modo, a “empresarização da vida” permeia a lógica do estabelecimento de relacionamentos interpessoais do *Second Life*: boa parte deles é pautada pela lógica capitalista de mercado, por meio de um cálculo de perdas e ganhos. Certas profissões (como as de promotores, modelos, construtores, comerciantes e acompanhantes) solicitam que o indivíduo estabeleça uma *rede de contatos* com o fim central de conquistar e expandir uma clientela real e/ou potencial. Em um universo simbólico no qual produção e consumo costumam misturar-se, torna-se igualmente difícil distinguir relações estabelecidas com fins profissionais das relações de amizade. A lógica da “comodização” transborda para as relações interpessoais, que se tornam medidas de sucesso profissional e econômico – e, em decorrência, fazem o indivíduo acumular certo capital social.

Second Life responsabiliza o indivíduo por seu próprio sucesso (social e profissional) ao mesmo tempo em que vende uma esperança de emancipação pessoal por meio da mentalidade empreendedora. A conotação quase messiânica do mundo virtual é anunciada no próprio título do programa, subentendendo a libertação de opressões e restrições sociais à conduta ao prover, para qualquer adepto, um universo de experiências isolado da sociedade

cotidiana; nele, o indivíduo poderia “realizar-se livremente”, ao encontrar-se, em razão do anonimato, sozinho com suas próprias capacidades (ao menos da perspectiva da esfera física de interação).

Difundindo a percepção de que o ambiente virtual possibilita o despertar de aspectos individuais adormecidos e revela o lado subjetivo “criativo” e “autêntico”, o SL sugere que qualquer indivíduo pode atingir um sucesso que, embora sempre visado, dificilmente pode ser plenamente obtido no mundo físico, em meio às suas limitações próprias. Mas essa perspectiva otimista, que permitiu a Rosedale manter um mundo virtual relativamente lucrativo, está sujeita a inúmeras críticas. Como exemplo, pode-se apontar que a necessidade de elevado investimento de tempo e de concentração para a obtenção de sucesso profissional, aliada à importância conferida às profissões para o estabelecimento de autoimagens positivamente avaliadas, resulta na promoção, pelo SL, de um abandono progressivo da esfera física da interação por aqueles que se engajam nas promessas tocadas pelo mundo virtual. Ademais, a ideologia reinante oculta que a grande maioria dos indivíduos engajados na busca por sucesso profissional não consegue obter ganhos objetivos dentro do universo virtual (na verdade, o saldo da movimentação financeira individual costuma ser negativo, com uma entrada de moeda “real” superior aos proventos virtuais)⁴⁷. Muitos mais não conseguem seguir uma profissão autônoma, sendo contratados por baixos salários – o suficiente apenas para manter seus avatares com a compra de itens de vestuário mais baratos, por exemplo.

Outras possibilidades de crítica à ideologia vigente no SL serão vistas nas seções a seguir, especialmente no terceiro capítulo da presente dissertação. Por hora, cabe explorar as nuances das interações microssociais presentes nesse mundo virtual. Apenas com um olhar detido sobre os modos de sociabilidade em ação é possível desenvolver uma análise crítica mais completa, associando a estrutura social consolidada em mundos virtuais, como o *Second Life*, a tendências mais amplas, vinculadas a uma conturbada contemporaneidade. Nesse sentido, a ideia de “capitalismo criacionista” e da “empresarização da vida” aqui expostas constituem duas possibilidades de compreensão do “fenômeno SL”, tanto da perspectiva econômica quanto sociológica.

⁴⁷ Dentre os entrevistados, a média de gastos mensais com o SL girava em torno de R\$ 100,00.

Capítulo II Interação entre avatares: compreendendo as relações sociais no universo de *Second Life*

Parte 1 Os contextos da sociabilidade virtual

O palco virtual: uma descrição dos contextos de interação típicos do *Second Life*

Para compreender as regras de convivência vigentes no *Second Life*, as maneiras mais adequadas de agir e de comunicar-se, os desvios e as gafes, faz-se inicialmente necessária uma descrição básica dos seus principais ambientes interativos. Na presente análise, foram priorizadas as regiões do SL que, além de frequentadas pelo público brasileiro, detêm a função básica de fomento à sociabilidade entre usuários. Em outras palavras, em vez de destacar locais voltados para fins educativos, artísticos, sexuais ou lúdicos (como os ambientes dedicados à prática de RPG), foram selecionados aqueles que unem indivíduos interessados em interagir livremente com outras pessoas - por intermédio do anonimato viabilizado pela figura dos avatares.

Cabe, aqui, retomar as ideias presentes em Simmel (2007) sobre a noção de *sociabilidade*. Para o autor, esta decorre de um processo de separação entre os “materiais da vida” e suas formas engendradas, que se tornam *autônomas* de quaisquer conteúdos, definidos como:

“Tudo o que está presente nos indivíduos (...) sob a forma de impulso, interesse, propósito, inclinação, estado psíquico, movimento – tudo o que está presente neles de maneira a engendrar ou mediar influências sobre outros, ou que receba tais influências (...)” (ibidem, p. 166).

Assim, de uma situação *de sociação*, na qual indivíduos se reúnem para satisfazer seus interesses pessoais, passa-se à circunstância em que as verdadeiras motivações individuais não têm importância e “(...) a pura forma, a inter-relação interativa, suspensa, dos indivíduos é enfatizada de maneira vigorosa e efetiva” (ibidem, p. 169). A matéria da vida passa a ser determinada por suas respectivas formas, que se tornam valores supremos.

A sociabilidade aparece como forma autônoma ou lúdica de sociação; é atraente por si só, não mais dependendo de quaisquer conteúdos. Nesse ponto, torna-se importante a associação entre a sociabilidade e o *jogo*:

“As forças reais, as necessidades e os impulsos de vida produzem as formas de comportamento adequadas ao jogo. Essas formas, todavia, tornam-se conteúdos independentes e estímulos no próprio jogo, ou melhor, enquanto jogo” (ibidem, p. 167).

Embora *Second Life* não costume ser visto como “jogo” – no sentido de que não possui missões e objetivos claros, como os *games* de computador -, é possível tecer uma aproximação com a conotação conferida por Simmel a esse termo. A comparação parece ainda mais adequada quando pensamos a relação entre os ambientes físico e virtual de interação como equivalentes à relação entre as formas da socição, quando transformada em sociabilidade, e as “realidades da vida” de que derivam. Estabelecendo uma analogia entre *arte* e *jogo*, o autor alemão escreve:

“Em ambos, as formas foram originalmente desenvolvidas pela realidade da vida e criaram esferas que preservam sua autonomia em face dessas realidades. É de suas origens – que os mantêm permeados de vida – que extraem sua profundidade e sua força. Quando esvaziados de vida, tornam-se respectivamente um artifício e um ‘jogo vazio’. No entanto, sua importância e sua verdadeira natureza derivam dessa mudança fundamental, através do que as formas engendradas pelos próprios materiais da vida separam-se deles e tornam-se, elas mesmas, a finalidade da matéria da própria existência. Das realidades da vida, tomam apenas o que podem adaptar à sua própria natureza, apenas o que podem absorver em sua existência autônoma” (ibidem, p. 168).

De modo similar, *Second Life* alimenta-se das realidades “físicas” dos sujeitos envolvidos. Parcela considerável de seu encanto é derivada, ao que parece, de sua relação com a assim chamada “realidade”, que aparece de forma nebulosa, incompleta - e totalmente subordinada à lógica autônoma do *jogo social*, à livre interação entre indivíduos. Com a proteção do anonimato, ninguém é obrigado a revelar muitas informações sobre si; mesmo assim, escolhem fornecer “pistas” a respeito de suas identidades físicas (que podem ser verdadeiras ou falsas), utilizando-as de acordo com seu interesse no jogo da sociabilidade.

Nessa forma lúdica de socição, as características individuais externas ao ambiente interativo são ocultadas e relativamente desprezadas. Os egos, os impulsos, as paixões e quaisquer outros elementos mais pessoais são regulados e têm sua participação limitada na interação, submetidos ao sucesso do momento sociável. Em seu lugar, entram em cena características relacionadas à habilidade interativa: amabilidade, refinamento, cordialidade, etc. O *tato* torna-se indispensável para a autorregulação individual, impedindo a predominância de interesses egoístas durante a interação, capazes de prejudicar a lógica do jogo social.

Vemos que as formas de interação esmiuçadas pela presente pesquisa, intermediadas pelo anonimato dos avatares, têm muito em comum com os *ambientes de sociabilidade* descritos por Simmel. Aqui, a socição também é valorizada *per se*, quase independentemente dos conteúdos externos, sobre as quais detém uma autonomia considerável. As informações sobre as identidades físicas dos participantes, estando minimamente protegidas, são pouco capazes de abalar o jogo interativo próprio de *Second Life*. Caso esse tipo de informação

penetrasse no ambiente virtual, ele perderia seu caráter *autônomo* em relação à assim chamada “vida real”. Perderia sua indiferença quanto às condições sociais dos participantes, que permite que sua única preocupação seja a de “jogar sociedade”; poderia tornar-se, em última medida, uma mera extensão da arena física de interação, com todas as suas contingências⁴⁸.

Sempre que um indivíduo ultrapassa a linha e permite que seu ego ou interesses pessoais prevaleçam, é repreendido pelos demais ou sumariamente ignorado. A prevalência de impulsos pessoais, no SL como em outros ambientes de sociabilidade, é considerada, em geral, falta de tato e de educação; já uma conversa ambígua, em que intenções sexuais são perceptíveis, mas não explícitas, por exemplo, são mais valorizadas no ambiente virtual de anonimato.

Findas as observações teóricas mais gerais que associam *Second Life* a formas lúdicas de sociação, cabe apresentar a descrição dos ambientes estudados e analisar as interações observadas. Destacando-se, na análise, as regiões que facilitam a “prática de sociabilidade” acima descrita, os seguintes ambientes foram investigados mais a fundo: “Ilha Brasil Rio”; “Copacabana Brasil”; “Búzios-Algarve”; “Brasil SP Jardins”; “Cidade de Deus”; e “Rancho Azul”. A observação adotada não só se concentrou nas regras usuais de sociabilidade, como também focou a arquitetura e a divisão dos espaços. Foram verificadas, ainda, as aparências mais comuns adotadas pelos avatares, de modo a analisar as imagens de si que os indivíduos procuram cultivar perante os demais.

Outras espécies de locais não foram, porém, totalmente menosprezadas: uma análise mínima foi efetuada sobre locais de prática de RPG e de pornografia e práticas sexuais. Trata-se de duas outras formas mais populares de apropriação do mundo virtual estudado, conforme apontado pelos próprios adeptos. Dessa maneira, a presente seção ocupa-se igualmente de uma descrição superficial a respeito das regiões onde tais práticas se consumam.

Vale ressaltar, dada a versatilidade e a instabilidade dos ambientes mantidos no *Second Life*, que as observações que fundamentaram as descrições a seguir são datadas dos últimos meses de 2010. Muitas das regiões visitadas sofreram desde então severas modificações: algumas deixaram de existir, outras foram reformadas. De todo modo, diversas características percebidas permanecem, detendo utilidade para a compreensão das formas de apropriação desse espaço virtual – e, consequentemente, de suas regras de sociabilidade.

⁴⁸ Muito embora, conforme será detalhado no último capítulo, a sensação de *isolamento absoluto* que o SL traz a seus adeptos deriva de uma ilusão, já que o ambiente virtual em questão importa ideologias e padrões de conduta da sociedade de fora das telas – sendo, nesse sentido, uma “extensão” da mesma, apesar de apresentar certas peculiaridades.

Nome da região	Número médio aproximado de participantes em horários de pico	Ambiente simulado/Temática	Espécies de interação	Lojas presentes
Ilha Brasil Rio	20	Praia	Sociabilidade	13
Copacabana Brasil	22	Praia	Sociabilidade	16
Búzios-Algarves	20	Praia/Centro urbano	Sociabilidade	23
Cidade de Deus	15	Favela carioca	Sociabilidade/RPG	4
Brasil SP Jardins	6	Metrópole	Sociabilidade	8
Rancho Azul	35	Country/Praia	Sociabilidade/festas	8

Tabela 2: Regiões de sociabilidade do SL selecionadas para estudo

a) Regiões voltadas à sociabilidade dos avatares:

I - Ilha Brasil Rio

Descrição visual: Trata-se de uma das regiões mais famosas entre os brasileiros, sendo muito frequentada. Simulando as areias das praias cariocas, possui o formato de uma lua minguante, com uma faixa exterior de lojas pequenas circundando uma faixa interior de areia e locais de interação – uma praça central, uma ampla pista de dança, cadeiras e sofás. A pista de dança prolonga-se pela área central do mapa, ocupada por uma representação da água do mar. Há um piso que conecta as duas extremidades da ilha – entre a pista de dança e um grande farol marítimo. No restante do mar representado, onde não há piso, não há avatares interagindo.

A ampla faixa de areia é menos frequentada pelos indivíduos participantes e em sua superfície vislumbram-se dois jogos “sociais” (um de roleta russa e um espaço para o “jogo da verdade” ou “jogo da garrafa”). Por meio de animações programadas, qualquer usuário pode iniciar o jogo com um ou mais adversários.

Figura 17: A Ilha Brasil Rio

Das 13 lojas localizadas na ilha, nove (69,2%) vendem roupas, duas (15,3%) vendem sapatos e uma (7,7%) vende bijuterias virtuais (como brincos e colares) – totalizando 12 lojas que comercializam itens acessórios e de vestuário, elaborados para incrementar a aparência dos avatares (92,3% do total). Apenas uma loja diferencia-se das demais, possibilitando simulações de máquinas caça-níqueis. Por meio desses programas, é oferecida ao jogador a chance de multiplicar seus *linden dollars*. Os espaços disponíveis para lojas não estão totalmente preenchidos, apesar de ser grande o número de empreendimentos: dois espaços estão desocupados, aguardando um indivíduo interessado em sua ocupação, mediante um pagamento semanal ao administrador da região.

Figura 18: A pista de dança central da Ilha Brasil Rio.

A maioria dos usuários em interação aglomera-se na praça central da região, que possui um piso de madeira, um chafariz central e algumas palmeiras distribuídas pelo cenário. Uma bandeira do Brasil também se encontra nos arredores da praça. Há nesse espaço, ainda, dois *outdoors* de propaganda, anunciando locais vagos para aluguel.

Figura 19: Visão panorâmica da Ilha Brasil Rio.

Além da praça central, há uma grande pista de dança. Em seus arredores, posicionam-se vários sofás com *pose balls*. Nas ocasiões de observação, não havia pessoas interagindo nessa pista, mas somente na praça; apenas durante festas musicais a tal pista é ocupada. Na praça, concentrava-se a vasta maioria de usuários presentes nos momentos de observação, com avatares posicionados em pontos fixos, enquanto interagiam via *voicer* (sistema de voz) ou teclado no canal aberto do *chat*.

Figura 20: O Cristo Redentor representado na Ilha Brasil Rio.

O Pão de Açúcar e o Cristo Redentor também são representados na área, mas não há modos de agir sobre esses objetos paisagísticos. No mapa, o Pão de Açúcar compõe a fronteira leste da região Brasil Rio. Músicas eletrônicas internacionais compõem a trilha sonora do ambiente.

Descrição dos participantes: Nos momentos de observação, o número de avatares presentes variava de 10 a 30. A grande maioria interagia na praça central do ambiente, mantendo-se uma variação de dois a cinco indivíduos comunicando-se pelo sistema de voz. Os avatares que interagem ficam próximos entre si, postados em pé, enquanto seus usuários teclam e/ou falam.

Sobre a aparência dos avatares, dentre os masculinos é comum o uso de calças *jeans* transadas (com rasgos ou tintura diferenciada), assim como jaquetas. Muitos ficam sem camisa, mostrando seu peito nu, quase sempre dotado de músculos bem trabalhados. Em geral, têm elevada altura. Tatuagens também são comuns. Avatares femininos vestem saias curtas ou *shorts* sumários. Alguns usam vestidos e o salto alto também é um acessório comum.

Algumas vezes, determinados avatares destacaram-se nas interações, adotando uma postura mais desleixada. Em uma ocasião, por exemplo, um indivíduo que participava das conversas pelo sistema de voz manteve ativada uma animação em seu avatar, em que coçava a região das nádegas com frequência; outro, com uma grande cobra enrolada em seu corpo, adotava uma postura sexual quase explícita enquanto interagia (por vezes prostrava-se de bruços no chão, dançando de modo provocante). Essa espécie de comportamento, contudo, é rara: De forma geral, os avatares comportam-se de modo mais discreto, com animações levemente insinuantes e com conotações sensuais menos evidentes.

II - Copacabana Brasil

Figura 21: Visão panorâmica: Copacabana Brasil

Descrição visual: Concentra-se mais em representar o calçadão de Copacabana do que a praia propriamente dita. A maioria das pessoas interage no meio da rua, ou em cima dessa representação de calçada. Nela, existem vários objetos que remetem ao espaço urbano: latões de lixo, bancos de praças, orelhões, *outdoors*, entre outros. Na faixa de areia, há uma série de espaços menores – representações de quiosques e barracas de praia - voltados a uma interação mais privada. Nos quiosques, simulam-se bares que fornecem bebidas tropicais, enquanto nas barracas estão alocadas cadeiras e sofás para os indivíduos que lá interagem. Nos períodos de observação, esses locais estavam praticamente vazios; ocasionalmente, avatares isolados exploravam esses ambientes. Ou seja, a grande maioria dos adeptos presentes interage em um espaço mais público, aberto à simples sociabilidade.

Figura 22: As areias de Copacabana Brasil

Na lateral do mapa, havia um espaço delimitado para dança e conversa, com alguns bancos e uma pista quadrangular – mas, no último período de observação, após uma reforma na região, esse local foi removido pelos organizadores. No lado oposto, existiam ainda algumas lojas, um Hotel (onde era permitido, aos avatares, alugar espaços de moradia) e a representação de um estacionamento de helicópteros e aviões particulares. Enfim, havia representações consideráveis de ostentação. Após as mudanças mencionadas, esses símbolos foram reduzidos, mas ainda se fizeram presentes: na calçada, podemos ver carros importados, por exemplo. Atualmente, a região Copacabana Brasil não difere, substancialmente, de outros ambientes analisados – em especial, da Ilha Brasil Rio. Mescla o clima urbano com o praiano, sendo o segundo representado por um elevado número de lojas, divididas espacialmente por ruas (estas, enfeitadas com semáforos e placas de trânsito).

Figura 23: A representação de um carro importado nas ruas de Copacabana Brasil

Tendo passado pela última reforma há muito pouco tempo, Copacabana Brasil possuía muitas lojas vazias na última observação. Contando com 16 lojas ocupadas em outro momento (13 voltadas para vestuário, sendo que uma delas vendia apenas chapéus, duas lojas de animais de estimação e uma de animações voltadas diretamente aos avatares), conta, atualmente, com apenas 6 estabelecimentos virtuais – cinco voltados a itens de vestuário, sendo uma especializada em roupas e itens para surfistas, e uma loja de representações de bebês. Os administrados esperam multiplicar fortemente a ocupação de lojas, pois há mais dez espaços aguardando a locação de comerciantes.

Ainda sobre a paisagem, há um espaço isolado que simula, precariamente, um ambiente de miséria urbana. Montado debaixo de uma avenida, conta com sofás velhos, um ônibus e um carro abandonados, pilhas de lixo e barris. Em alguns momentos, essa área foi ocupada, mas com frequência bem menor do que a representação do calçadão carioca. De todo modo, ele significa uma tentativa – um tanto desproporcional – de representar mais fielmente as

desigualdades sociais presentes em espaços urbanos brasileiros. A desproporção está não somente em uma deficiência na representação da miséria, muito distante da que de fato é vislumbrada nas grandes cidades (não há locais que simulem *favelas*, por exemplo), como pelo próprio tamanho e visibilidade geográfica – a área “miserável” ocupa um espaço mínimo da região virtual, além de estar bem escondida dos olhos menos atentos.

Figura 24: Uma pequena representação de pobreza em meio ao luxo: debaixo de um viaduto, em Copacabana Brasil

Descrição dos participantes: Uma média de 5 a 6 usuários se comunica por voz (de uma média total de 20 a 25 usuários na ilha em horários de maior movimento). Conversas sobre horóscopo, novela, e outros assuntos são comuns – concentradas no espaço do calçadão e na rua principal, à beira do mar.

Pouco há a acrescentar sobre a aparência dos avatares. Muitos utilizam acessórios extras, como cigarros e objetos de mão, para complementar sua aparência e, provavelmente, causar mais impacto aos olhos dos demais.

III - Búzios – Algarves

Figura 25: A região de Búzios/Algarves: uma visão do alto

Descrição visual: Embora seja mais um espaço praiano, a maior e mais importante parte da região está localizada em área que imita uma paisagem urbana – típica de uma cidade pequena. Há muitas lojas cercando uma praça central (mais do que nas outras ilhas investigadas), onde ocorre a maior parte das interações, e muitas palmeiras espalhadas pelo ambiente, incutindo-lhe um ar tropical. As lojas que compõem o ambiente estavam distribuídas, no momento da observação (novembro de 2010), do seguinte modo:

- 16 lojas com itens de vestuário (69,5% do total), sendo 13 lojas de roupas (56,5%) propriamente ditas (vestidos, camisetas, etc.), dois estabelecimentos especializados em sapatos virtuais e mais uma loja de acessórios, como colares e bonés;
- 2 lojas com itens para a edição do avatar (8,7% do total de lojas da ilha), sendo uma especialista em cabelos, e outra em animações;
- 2 lojas voltadas para itens domésticos (itens de enfeite para propriedades, como vasos de plantas); e
- 3 espaços para a realização de jogos de azar (13% dos estabelecimentos).

Além desse grande número de lojas ocupadas, a Ilha Búzios/Algarves conta com outros doze espaços vazios, aguardando interesse de algum lojista para ocupação mediante pagamento semanal de aluguel.

A praça central de interação conta com um piso simulado de concreto e algumas regiões com gramado, além de um aquário. No gramado, localizamos algumas árvores, além de mesas e cadeiras para os avatares se posicionarem. Verificamos, ainda, placas publicitárias espalhadas por esse local (com propagandas de lojas virtuais e seus produtos).

Figura 26: As ruas de Búzios/Algarves

Em uma das extremidades da Ilha, encontramos a simulação de uma praia, com um mar de ondas tranquilas e um grande espaço para a areia, contando com barracas, tendas, mesas e cadeiras de descanso, onde os avatares podem posicionar-se. Alguns utilizam esse espaço para interagir – embora em menor medida do que a praça central dessa região do SL.

Figuras 27 e 28: Nas areias de Búzios/Algarves

Conta com algumas festas, de temáticas variadas – em um domingo, por exemplo, presenciei uma festa à fantasia, onde usuários mudaram a forma de seus avatares para representarem personagens à sua escolha. Ao fundo, ouvem-se músicas de estilo *dance* e *pop* internacionais.

Figura 29: Um conglomerado de lojas virtuais em plena Búzios/Algarves

Descrição dos participantes: Todos humanos. Em algumas ocasiões, surgem avatares utilizando roupas mais formais, como fraques ou ternos; outros adotam avatares de personagens infantis ou de *vídeo games*, aparentemente com a intenção de descontrair o ambiente e adquirir aceitação social por sua criatividade e senso de humor. O restante veste-se de forma relativamente descontraída: homens com calças jeans, bermudas, tênis, sandálias, jaquetas de couro, ou então sem camiseta e de tatuagens; mulheres com vestidos, longos ou curtos, mini saias, meias calças e salto alto. À primeira vista, há uma variedade maior de espécies de vestuário utilizadas, em comparação com as ilhas cariocas anteriores.

Cerca de 20 indivíduos, em média, interagem via conversa local. Em algumas ocasiões, conversas por voz foram presenciadas, mas de modo menos frequente do que nas outras regiões analisadas. O uso de *scripts* – de sons e gestos padronizados – parece, também, menos usual.

III – Cidade de Deus

Descrição visual: Em contraste com outros locais do SL, a região “Cidade de Deus”, retratando um bairro da região periférica do Rio de Janeiro, tem um espaço menos organizado que não visa simular áreas públicas de sociabilidade da vida física, usualmente frequentadas pelas classes média e alta, mas que foca a atenção na simulação de áreas habitacionais típicas de classes mais pobres. Como em outros locais, há um ambiente central determinado para a interação, que retrata uma praça urbana. Lá permanece a maior parte dos avatares que se comunica publicamente. Ao seu redor, ruas, ruelas e pequenos estabelecimentos erguidos com paredes de tijolos virtuais, imitando o pequeno comércio das ruas cariocas periféricas. O som ambiente é dominado por músicas dos estilos *rap* e *black* americanos.

Figura 30: A praça central da Cidade de Deus

Entre as estruturas localizadas em torno da praça, algumas representam pequenos bares; outras aparecem como lojas virtuais “verdadeiras” (uma vendendo armas de combate, como fuzis e pistolas, e outra equipada com acessórios diversos, como veículos, mochilas, chinelos, caixas de cerveja e algumas roupas masculinas). Um detalhe interessante é que, dentro de uma das lojas, é possível adquirir um cigarro de maconha virtual (oferta que é, inclusive, anunciada de forma bem marcada).

Figura 31: Até drogas virtuais são vendidas no *Second Life*. Oferta de cigarro de maconha na região Cidade de Deus

Próximo da área central, há um estabelecimento que representa um departamento da Polícia Militar carioca onde, inclusive, é possível ser recrutado como “policial” da região. À sua frente, é possível encontrar um “Caveirão” – veículo militar blindado utilizado pela polícia no combate ao tráfico – que pode ser dirigido por avatares. Interessante notar que as bandeiras do Brasil e da Prefeitura do Rio de Janeiro, hasteadas em frente ao posto policial, estão de cabeça para baixo – apresentando, talvez, uma forma velada de protesto e de ironia.

Figura 32: O “quartel” da polícia carioca na região “Cidade de Deus”

Cercando toda essa região central, composta pela praça, por lojas e pelo DPM, são encontradas várias representações de barracos de favelas. Essa área é representada de forma desordenada, com ambientes que só podem ser acessados pela passagem por pequenas ruelas e escadarias de concreto. Espalhados por essa favela virtual, encontramos várias mesas e cadeiras e, nas proximidades, caixas de latas de cerveja da marca *Skol* – representando, de forma estereotipada, espaços de sociabilidade dos habitantes dos morros. Há simulações de botecos, pizzaria, e outros locais típicos de pequeno comércio, em uma parte que retrata mais propriamente um morro carioca, com sua inclinação e seus inúmeros barracos empilhados.

Figura 33 e 34: Representações de comércios informais e parte da favela da “Cidade de Deus”

Descrição dos participantes: Nos momentos de observação, em horários de pico (à noite, a partir das 21h), uma média de 15 avatares estava presente na região. Cerca de dez participantes interagiam no pátio principal, a maioria sem utilizar o sistema de voz (apenas de uma a três pessoas o utilizavam).

Como existe um sistema de RPG na região, em algumas ocasiões os avatares engajavam-se em simulações de combates. Uma vez que o uso de “armas de fogo” não é restrito, nesses momentos é comum que indivíduos frequentadores do ambiente apenas para interagir também sejam “alvejados” por aqueles que jogam. Dessa forma, as interações são interrompidas e o avatar atingido é transportado para fora da região. Esse tipo de intromissão é aqui visto com mais naturalidade do que em outros ambientes, já que a intenção do livre combate detém prioridade sobre a da livre interação. O que se vê é que aqueles que dominam as ferramentas do SL em geral e da região em específico – seu sistema de combate em especial – detêm o poder de interromper a interação dos menos informados. Estes, vítimas fáceis dos sistemas de combate, veem a linha de interação que planejaram seguir ser sumariamente destruída.

Nos momentos de simulação de combate entre facções, os avatares assumem seus papéis pelo uso de vestimentas apropriadas: de traficante, de policial, de membro do BOPE, ou até mesmo de um civil desarmado. Assumindo a imagem do papel de que se apropria, o indivíduo une-se então a parceiros de time e inicia o combate com os rivais – “policiais” ou “bandidos”.

Em outros momentos, o combate é vedado, e a interação livre adquire papel central. Os avatares posicionam-se em pé, em sua maioria no pátio central, e, ao som de música *funk* carioca, conversam sobre amenidades. Música e sexo detêm centralidade nesses diálogos em grupo. Muitas das músicas tocadas na região possuem conteúdo explícito, explorando as temáticas da sexualidade e da violência. Vê-se a reprodução de uma imagem altamente estereotipada dos morros cariocas, sendo aqui resumida ao conflito entre facções criminosas e forças policiais e à musicalidade *funkeira*.

IV - Brasil SP Jardins

Descrição visual: Ao contrário de outros ambientes estudados, e de modo similar à região Cidade de Deus, “SP Jardins” não simula um ambiente praiano, mas sim o “mundo de concreto e metal” das grandes cidades. Prende-se, todavia, não à imagem “deteriorada” da cidade, ao universo periférico das grandes capitais brasileiras, como retratado na “Cidade de Deus” (contando com favelas e esquadrões especiais da polícia, por exemplo); retrata, na verdade, a parcela “oficial” da vida urbana, as representações sociais dominantes e elitistas sobre o conteúdo da cidade grande: seus prédios comerciais, túneis, pontes elevadas, museus, *shoppings*, postos de gasolina – representações “positivas” da “vida moderna”. Estas, concretizadas nas estruturas da região, são típicas de uma cidade bastante desenvolvida, circundada por vias automobilísticas, lojas e áreas de lazer que atendam à elite urbana (em especial, estabelecimentos apropriados para a prática do consumo de luxo). Não há referências simbólicas à desigualdade e à pobreza, que, em geral, dividem espaço com essa cidade “rica” e “evoluída” do mundo físico. Ruas e avenidas circundam todas as áreas, com faixas de pedestre e semáforos em cada cruzamento.

Essa região, contando com um enorme espaço arquitetado, estava dividida em inúmeras áreas com características próprias. A “obra arquitetônica” que ganha maior destaque, à primeira vista, é um edifício que imita o MASP, localizado na Avenida Paulista. É possível, inclusive, ingressar no interior do referido prédio virtual, embora nele nada se encontre. Ele foi edificado em uma praça central de interação da Ilha SP Jardins: um amplo

espaço vazio, com uma barraca de bebidas e uma pista de dança em uma das extremidades do local. Na pista, há tanto um espaço para DJs que coordenem festas no local, quanto um sofá para os avatares se acomodarem.

Figura 35: O pátio da região “Brasil SP Jardins”. Ao fundo, uma representação do MASP

À noroeste, há um túnel rodoviário, provavelmente com o fim de conferir caráter mais urbano ao local. Nas proximidades desse túnel, existe um complexo de lojas a céu aberto, alocado no andar térreo de um prédio que, é possível supor, possui caráter comercial; mas tal edifício está desocupado, detendo apenas uma função paisagística e simbólica (representando o “progresso” da vida moderna).

Figura 36: Representação da Ponte Estaiada da Cidade de São Paulo

Atravessando-se uma simulação da Ponte Estaiada – considerada, hoje, um dos “cartões postais” da cidade de São Paulo -, ou simplesmente andando ou voando rumo ao

outro lado da região, visualiza-se uma praça mais arborizada, com uma fonte ao centro e uma calçada clássica para a vida paulistana (formada por desenhos do mapa do Estado de São Paulo). Imediatamente ao norte, encontramos outro complexo de lojas, sendo que este lembra um *shopping center* de tamanho reduzido (contando, inclusive, com escadas rolantes para deslocamento dos avatares entre os andares da estrutura). Ao sul, mais espaços simbólicos do cotidiano paulistano: uma pizzeria, uma academia de ginástica, um ambiente com máquinas de fliperama e um restaurante japonês.

Figura 37: Uma academia de ginástica em Brasil SP Jardins

A única parcela “bucólica” de toda a paisagem da ilha “SP Jardins” é um pequeno espaço de pesca, com um lago e uma pequena casa de madeira. Trata-se de um local isolado e totalmente destoante do resto: ao seu lado, encontramos um posto de gasolina, imagem típica da vida urbana de concreto.

Figura 38: A representação de um posto de gasolina BR

Descrição dos participantes: Há alguns meses, essa ilha contava com um número razoável de usuários, que interagiam com certa frequência. Hoje, é um local consideravelmente menos frequentado. Em momentos de pico, cinco ou seis indivíduos conversam entre si, concentrados em uma parte do mapa. Cotidianamente, porém, não há muita interação entre os poucos frequentadores. Em tempos passados, entre 10 e 20 participantes interagiam, em média, na região observada.

V – Rancho Azul

Descrição visual: Diferentemente das regiões praianas, que não visam atrair um público com gostos específicos, o “Rancho Azul” é um ambiente inteiramente voltado aos adeptos da cultura *country*, tratando-se de uma área bastante temática. Essa característica se manifesta, por exemplo, pela música ambiente, totalmente composta por músicas *country* de viés estadunidense, e pelo cenário, constituído por estruturas de madeira e enfeitado com ornamentos e retratos que remetem à vida campestre - como imagens de cavalos, *cowboys*, chapéus de vaqueiros, etc.

Figura 39: Placa na entrada do “Rancho Azul”

A paisagem possui algumas contradições: embora esteja voltada à temática *country*, conta também com a simulação de uma praia, seguindo a mesma linha de outras regiões frequentadas por brasileiros. Assim, retrata campo e litoral de forma concomitante. É possível, ainda, verificar uma temática romântica, com a presença de muitos adereços amorosos – imagens de corações e rosas vermelhas, por exemplo. Isso estaria relacionado à principal atração da área, qual seja: a realização de festas *country* em que casais de avatares dançam juntos.

O local é composto do seguinte modo: Um piso “térreo”, em que se encontra a praia virtual, retratada como uma praia típica de surfistas; um rancho mais elevado, construído em cima da areia, onde se localizam uma grande pista de dança e um palco e a maioria dos frequentadores se reúne (e em que os “*shows country*” ocorrem); e uma região de lojas, localizada ao redor da estrutura com a pista de dança.

Figura 40: Mistura de ambientes: a praia e o campo representados no Rancho Azul

Na praia virtual, encontram-se inúmeros objetos próprios do ambiente litorâneo brasileiro (pranchas de *surf*, guarda-sóis, esteiras para banhos de sol, entre outros), além de alguns outros característicos da vida campestre (fogueiras rodeadas por bancos de madeira e um *script* que cria cavalos virtuais para os avatares passearem pelas areias). Na pista de dança, encontra-se um palco frontal (onde um DJ pode se posicionar nas festas, por exemplo) e uma série de pontos de execução de coreografias sincronizadas (no qual os avatares que escolhem ativar a dança realizam passos idênticos). Como já mencionado, vários enfeites de temáticas campestre e romântica povoam o ambiente, em especial esse espaço de dança. Há muitas *pose balls* para dança em pares.

Figura 41: Pista de dança do Rancho Azul

O espaço das lojas, por sua vez, é dominado por ofertas de mercadorias de itens de vestuário: roupas, sapatos, etc. Em um total de oito estabelecimentos virtuais, seis são direcionados ao público feminino (uma loja de sapatos, duas de cabelos e quatro de roupas) e quatro são voltados aos avatares de sexo masculino (todos eles vendendo roupas). Há, ainda, um espaço vazio, aguardando algum comerciante se interessar e assinar um contrato virtual de aluguel.

Figura 42: Uma loja de roupas nas imediações do Rancho Azul

Por fim, com o objetivo de angariar mais recursos, a ilha oferece aluguéis de residências em seu interior. Ao todo, três casas são oferecidas aos usuários, em troca do pagamento de uma taxa mensal.

Figura 43: Uma residência desocupada no *Second Life*, nas imediações da região “Rancho Azul”

Descrição dos participantes: Muito movimentada, a região “Rancho Azul” une diversos indivíduos adeptos do estilo e da música *country*. Nos períodos de observação, mais de 30 avatares aglomeravam-se na pista de dança, executando passos de dança sincronizados. Vestimentas do estilo *cowboy* são indispensáveis: a grande maioria utiliza chapéus (vendidos na própria região), camisas xadrezes, cintos com grandes fivelas e botas de montaria. A utilização de *gestures* no *chat* escrito é bastante comum, criando imagens de corações e “declarações de amor” direcionadas ao próprio “Rancho Azul”. Como o ambiente é voltado à música, o sistema de voz fica desligado – assim, evita-se que as conversas prejudiquem a experiência musical dos participantes.

VI – Outros locais: Práticas sexuais e RPGs

Para fins de comparação, visitei, igualmente, locais voltados para a simulação de práticas sexuais e para jogos de representação de papéis, os chamados RPGs. Como não são o foco da presente análise, contudo, limitar-me-ei a uma descrição básica e mais geral dessas localidades, assim como a alguns apontamentos relevantes.

Locais voltados a interações sexuais: Esses ambientes englobam vários subtipos. Alguns se caracterizam pela prática de nudismo – neles, a nudez dos avatares é obrigatória, mas as relações sexuais propriamente ditas não são permitidas. Em outros, a sexualidade é explorada de forma mais explícita, havendo várias *pose balls* espalhadas pela região (por meio das quais qualquer avatar pode iniciar uma simulação sexual com outros, conhecidos ou não). Por fim, existem inúmeras boates em *Second Life*, onde os indivíduos “prostituem” seus avatares em

troca de *linden dollars*. Nesses ambientes, em geral, avatares femininos passam o tempo simulando uma *pole dancing* para atrair seus fregueses. Após, a avatar prostituta e o “cliente” podem adentrar uma área privada para iniciar a relação sexual negociada. De forma equivalente ao ambiente físico de interação, os valores dos programas variam de acordo com o tempo e o tipo de relação acordada. Há, ainda, a opção de doação direta de *linden dollars* às dançarinas das boates onde ocorre a prostituição, de modo equivalente às boates com shows de *strip tease* e *pole dancing* dos ambientes físicos.

Figura 44: Uma praia de nudismo no *Second Life*. Nela, vemos não apenas avatares nus, mas também lojas de materiais eróticos e *poles* para apresentações sexuais

Ademais, existem locais especializados em fantasias sexuais determinadas, que possuem comunidades de adeptos específicos: sadomasoquismo, bestialidade (sexo com avatares animais), *ménage* e *swing*, dentre outros. Aqueles que frequentam tais ambientes costumam se organizar em inúmeras “comunidades”⁴⁹ sexuais no *Second Life* que buscam representar diversas preferências sexuais - algumas usualmente recalcadas na vida física. Desse modo, estimula a experimentação de determinados modos de ser que não podem ser exibidos cotidianamente sem acarretar grandes ameaças à imagem e reputação pessoais.

⁴⁹ Em linguagem corrente do SL, e não de acordo com o conceito desenvolvido pela Sociologia. O termo será problematizado no último capítulo da dissertação.

Figura 45: Prostituição no *Second Life*

Locais voltados para a realização de RPGs: O ambiente de profunda liberdade de *Second Life* também é propício para a difusão de jogos de diversos tipos, em especial aqueles que permitem representações de papéis fantásticos e a criação de figuras absolutamente imaginárias. Para se inserir em tais ambientes, o indivíduo deve equipar seu avatar de acordo com a temática adotada pela região, adquirindo, por exemplo, representações de armas de combate e vestimentas apropriadas; só então poderá participar das aventuras propostas. Inúmeras áreas com essa estrutura surgiram em *Second Life*, permitindo que os usuários assumam a identidade de personagens típicos de mundos fantasiosos – vampiros, lobisomens, guerreiros medievais, entre muitos outros.

É comum nesse caso o uso de avatares de aparência inumana, ao contrário daquilo que ocorre, em geral, nos ambientes voltados para interações sociais *per se*. Mais interessante, todavia, é o fato de os usuários desenvolverem para si mais uma identidade, além daquela materializada pelo avatar utilizado nas interações virtuais usuais. Assim, para cada ambiente de RPG que frequenta, o adepto tende a desenvolver uma autoimagem própria, em que aparência externa e personalidade são distintas das outras. *Second Life* permite e estimula, desse modo, a profusão de formas múltiplas de ser, de inúmeras máscaras sociais distintas.

Em outros ambientes, é possível encontrar graus de similaridade entre as identidades virtuais e as identidades físicas individuais. Conforme será detalhado na seção seguinte, costuma-se utilizar técnicas tanto para manipular o acesso dos demais às informações sobre a sua própria identidade, quanto para averiguar a validade dessas informações (por exemplo, para confirmar se uma usuária que se diz mulher de fato o é, fora de *Second Life*). No caso dos avatares utilizados nos RPGs, contudo, já é esperado que os indivíduos presentes assumam

personagens irreais, sem muitas semelhanças com suas existências materiais. Há maior tolerância a diferenças de aparência e menor preocupação quanto à correspondência entre o “eu virtual” e o “eu físico”.

Análise das práticas interativas observadas

Finda uma descrição básica sobre cada uma das localidades, cabe, agora, estabelecer algumas observações mais genéricas sobre as práticas interativas observadas. Com essa verificação, espera-se alcançar percepções de importância sobre formas contemporâneas de sociabilidade, aqui representadas pelo *Second Life*.

Nesses ambientes, a interação parece ser conduzida por aqueles que conversam por voz, por chamarem muito mais a atenção do que aqueles que apenas teclam. Os últimos restringem-se, em geral, a comentários sobre o que foi dito pelos primeiros. Esse fato sugere a preferência por interagir com aqueles que revelam indícios mais claros de que “são” o que demonstram ser, uma vez que o fator voz confere alguma credibilidade a aspectos fundamentais da identidade, como o sexo auto atribuído. Em outras palavras, o indivíduo do sexo feminino que utiliza um avatar feminino, dialogando por voz, detém mais credibilidade, no que tange à comprovação dessa característica, do que aquele que mantém uma conversa pelo teclado. O diálogo por voz pode configurar-se como mecanismo para evitar ou limitar manipulações sobre a identidade, de outro modo viabilizadas pelo anonimato de *Second Life*.⁵⁰

Ademais, os indivíduos que utilizam esse sistema são, em geral, visitantes rotineiros das regiões – alguns deles parecem ter permanecido no local durante todo um dia de observação, além de parecerem conhecer-se há mais tempo. Aqueles que dialogam pelo *chat* ficam relativamente mais isolados durante a conversação. Ocorre até certa pressão para os que querem “entrar na conversa” pelo *chat* escrito passarem a utilizar o *voicer*.

Há um clima constante de paquera, em que avatares se insinuam para outros. Comentários sobre hábitos sexuais são os que chamaram mais a atenção. Parece haver uma necessidade de divulgação da vontade de fazer sexo. Cantadas e provocações de alto teor sexual ocorrem com frequência.

Foram observados chistes, por exemplo, sobre a possibilidade de os participantes da interação exibirem suas imagens reais via *webcam*, no *Skype* (frequentadores da região

⁵⁰ Contudo, outra ferramenta recente reduziu a utilidade referida do sistema de voz: a possibilidade de distorção vocal. Por meio dela, um indivíduo pode aparentar possuir uma voz de sexo oposto com certa facilidade. Esta parece uma tentativa clara de reestabelecimento da “névoa” que separa os avatares das características identificadoras de seu possuidor – o que seria, segundo as observações feitas, um dos atrativos desse mundo.

afirmaram comunicar-se pelo uso desse programa); insinua-se em público, nessa brincadeira, que um indivíduo fez sexo virtual com outro, revelando seu corpo físico no processo. O parceiro entra na brincadeira, afirmando, por exemplo, que foi “uma delícia” ver o que supostamente viu. Mantém-se um clima de “incerteza” nessas interações jocosas, de modo a não ser possível determinar a veracidade dos fatos narrados. Insinuações ambíguas e de duplo sentido como essas foram recorrentes durante o período de observação.

Um diferencial nas situações de paquera nesse ambiente, em comparação com o universo físico de interação, é que vislumbramos avatares femininos “avançarem” sobre os masculinos, comunicando-se com vozes provocantes e falando, sem amarras e com muita frequência, sobre sexo. Pronunciam palavrões abertamente, fazem comentários sobre seu apetite sexual, expressam publicamente sua admiração pela aparência física de avatares masculinos. Alguns usuários parecem intimidados com esse avanço feminino, não se envolvendo no espírito de paquera e de insinuações sexuais. Nesses casos, os homens são pressionados por seus pares a “agir como tais” e, algumas vezes, são debochados e ridicularizados pelos demais (tanto homens quanto mulheres). Nessas brincadeiras, questionam-se as “habilidades masculinas” do rapaz paquerado, que “perde a fachada”⁵¹ perante a situação. Essas “habilidades” são encaradas de modo absolutamente estereotipado (o homem deve “pegar” a mulher, sendo o ativo na relação e nunca “negando fogo”, por exemplo). Surpreendidos ao depararem com mulheres mais ativas, muitos homens perdem o referencial com o qual estão acostumados, e não sabem como se adequar a novos papéis.

Releva ainda notar a perceptível vigilância dos participantes sobre o *zoom* dado em seus avatares pelos demais usuários. A técnica, possibilitada pelos programas visualizadores de *Second Life*, de perceber as partes do cenário que os demais estão observando (a posição de suas câmeras) reflete em claras estratégias interativas.

Uma mulher, por exemplo, denunciou que um avatar masculino estava com o *zoom* aproximado em sua avatar. Exigiu, em tom de brincadeira, que ele parasse de “secá-la” (observá-la atentamente). Essa atitude, além de expor as ações do observador, centraliza a conversa em torno da avatar observada: ao mesmo tempo em que a imagem do sujeito observador é posta à prova, em uma tentativa de desmoralização, acusado por sua indiscrição, valoriza-se a suposta beleza da avatar da denunciante. Uma vez que circula a informação de

⁵¹ O conceito de “perda da fachada”, apropriado de Erving Goffman (1967), será destrinchado nas próximas seções.

que ela é “secada” pelos usuários, pode-se desenvolver a impressão que ela é suficientemente atraente para seduzir esses olhares, e essa pode ser a impressão sobre si que a própria usuária almeja inculcar nos demais.

O autor canadense Erving Goffman (que será muitas vezes citado na presente dissertação) desenvolveu reflexões de utilidade para a compreensão do fenômeno. Em “*Ralations in Public*” (1972, pp. 51-87), ele importa noções da etologia para a compreensão das interações entre seres humanos. Dentre elas, detém destaque a noção de *reserva* – o território, espacial ou simbólico, que é reivindicado pelas pessoas, de modo similar ao feito pelos animais. Goffman lista oito reservas que seriam importantes nas inter-relações típicas da sociedade americana de sua época, sendo reivindicadas pelos indivíduos em determinadas circunstâncias e detendo papel central na organização social: 1) o espaço pessoal (área que circunda o indivíduo); 2) a “barraca” (espaço bem definido que pode ser temporariamente reivindicado); 3) o espaço de uso (território cuja reivindicação é respeitada por uma aparente necessidade instrumental do indivíduo); 4) o turno (a ordem na qual dado indivíduo deve receber certo bem de outro); 5) o envoltório (a pele e a roupa que recobre o corpo); 6) o território de posse (qualquer conjunto de objetos que pode ser identificado com um indivíduo e dispostos ao redor de seu corpo); 7) a reserva de informação (o conjunto de fatos relacionados à vida do indivíduo sobre os quais ele espera controlar o acesso); e 8) a reserva de conversação (o direito do exercício de algum controle sobre quem pode chamá-lo e ser chamado para dar início a um diálogo).

A observação das regiões virtuais descritas demonstra que todas as preservas apresentadas por Goffman também detêm importância nas interações do *Second Life*, apesar de, nesse caso, apresentarem algumas especificidades. Inicialmente, existe a diferença de que a principal referência dos territórios não é o corpo individual, mas sua representação visual – o avatar. Várias reivindicações territoriais, no SL, têm o avatar como fundamento, representando o papel exato do corpo físico em interações face a face. Aqui entra em vigor, principalmente, a noção de *envoltório*:

“A pele que cobre o corpo e, a uma certa distância, a roupa que cobre a pele. Certamente que o envoltório de um corpo pode funcionar como o último de todos os espaços pessoais possíveis, a configuração mínima sob esse aspecto; mas pode funcionar igualmente como uma reserva por si só, o tipo mais puro de territorialidade egocêntrica” (ibidem, p. 62, tradução minha).

Nesse sentido, o avatar, com sua pele (a *skin*) e suas roupas, constitui-se como território reivindicado pelo indivíduo que se vê representado nele. Outra reserva que detém

importância destacada nas relações interpessoais do *Second Life* é o *espaço de uso* – que Goffman qualificou como usualmente respeitado por uma aparente necessidade instrumental. Não há como negar que, nos ambientes estudados, as chamadas *pose balls* detêm centralidade nesse tipo de reivindicação: quando um indivíduo está utilizando uma dessas esferas (que, como já mencionado, permitem a execução de uma série de animações, como as de *sentar* e as de *namorar*), certo espaço em sua volta é geralmente respeitado. Não é polido pedir para utilizar uma *pose ball* já em uso, e é preferível manter certa distância daqueles que a utilizam – especialmente quando se trata de animações de namoro. Nesses casos, o espaço de uso é associado à privacidade do casal e o melhor a ser feito é ignorar a sua presença, mantendo-se afastado e sem violar o espaço ao redor com o *zoom* da câmera. Em geral, os indivíduos aguardam autorização da pessoa que utiliza a *pose ball* para se aproximarem ou utilizarem outra esfera próxima. Tal permissão, em geral, só é concedida a indivíduos conhecidos (virtualmente).

Voltemos à questão do *olhar* em *Second Life*. Como mencionado, um grande diferencial entre as interações face a face e aquelas típicas desse mundo virtual é a possibilidade, dentre as últimas, de perceber o *olhar do outro*, independentemente da posição do corpo – no caso, do avatar – do indivíduo em questão. Assim, mesmo que um avatar esteja voltado a uma dada posição, é possível que o usuário que o manipule centre sua visão em uma direção distinta; de modo similar, qualquer um pode perceber quando seu avatar está sendo *focado* por outro indivíduo. Em vários momentos, ficou claro que essa ferramenta de observação pode causar grandes desconfortos, gerando atritos sociais consideráveis. Podemos compreender essa situação de conflito utilizando, mais uma vez, as percepções de Goffman. Dentre as possíveis violações da reserva alheia, o autor aponta para “o vislumbre, o olhar, a penetração dos olhos” (ibidem, p. 71). Focar o *mouse* no corpo de um avatar, assim, pode ser visto como uma *gafe*, uma violação do território reivindicado pelo outro – ao menos quando não há intimidade entre os dois indivíduos em consideração, quando essa espécie de invasão é mais bem aceita.

Os mais experientes, porém, conhecem meios de evitar que os demais percebam a direção do seu olhar. Pelas ferramentas adequadas, é possível bloquear a visualização alheia sobre o *zoom* de seu *mouse*. Vemos que esses mecanismos aumentam a segmentação entre os *noobies* e os usuários experientes: aqueles que não demonstram “disciplina ocular”, focando suas visões no corpo de outros avatares, são rechaçados como “deselegantes” – quando é

possível que apenas *desconheçam* os meios avançados de evitar a percepção do outro sobre seu olhar. Em suma, o interesse pela observação do próximo está presente em muitos adeptos do *Second Life*; o que os diferencia é o grau de habilidade do observador em manter a discrição de suas ações.

Em outra ocasião digna de nota, um adepto interrompeu os diálogos por voz que ocorriam publicamente, pedindo, de modo ríspido e direto, para que os demais abajassem o volume de seus *voicers*, que estariam gerando “eco” em seu aparelho sonoro. Imediatamente, responderam-lhe, de modo ainda mais ríspido, que ele é quem deveria abaixar o seu som. Com essa resposta, o indivíduo solicitante ameaçou “banir” (expulsar da área em questão) aqueles que utilizavam o *voicer*, iniciando uma discussão. Ele mesmo foi expulso da região, mas regressou segundos depois, iniciando uma nova briga – mas em termos mais explicitamente ofensivos. Chamando-o de “paraibano” devido ao seu sotaque, várias pessoas agrediram o sujeito⁵². Quando ele respondeu às agressões, foi novamente banido, não voltando mais à região durante todo o período de observação daquele dia.

Esse tipo de acontecimento ocasional demonstra o quanto *Second Life* é regido por complexas regras de comportamento. Algumas vezes, elas são bastante intuitivas, sendo equivalentes àquelas vislumbradas nas interações face a face; em outras, contudo, vemos diferenças mais significativas. As interações entre gêneros opostos e a questão do “zoom” sobre avatares são apenas duas das especificidades desse ambiente de sociabilidade.

Coquetismo e sexualidade no *Second Life*: contribuições de Georg Simmel aplicadas às interações entre avatares

À fragmentação do ambiente de *Second Life* em inúmeras regiões menores corresponde a difusão de uma extensa gama de objetivos e atividades específicas. Entretanto, conforme exposto na seção anterior, nas áreas que compõem sua geografia, uma das finalidades mais comuns e centrais é a *sociabilidade* por si mesma: espaços utilizados para conhecer pessoas novas e interagir com aquelas já conhecidas (por intermédio desse próprio mundo virtual) - de modo desvinculado, à primeira vista, de objetivos externos.

Dessa forma, grandes locais foram construídos para facilitar a interação entre desconhecidos, simulando ambientes públicos como praças, centros urbanos e praias, além de muitos outros voltados à interação em ambientes de privacidade fabricada, como residências

⁵² A questão da reprodução, no SL, de preconceitos e ideologias presentes no mundo “exterior” será tratada no terceiro capítulo da dissertação.

particulares para os avatares. Na presente seção, será enfatizada uma das espécies de interação mais comuns nos primeiros ambientes mencionados: a *paquera*. Desde os primeiros momentos da observação participante, ficou evidente que uma grande parte dos usuários brasileiros utilizava o *Second Life* para flertar com representantes de outros avatares e para conquistar parceiros sexuais, com eles vivenciando experiências amorosas à distância⁵³. Dentre os entrevistados, *todos* revelaram já haver desenvolvido relações no mundo virtual, embora o número de parceiros assumidos varie substancialmente (de um a trinta e cinco). Além disso, metade declarou que “paquera” no SL com alguma frequência, buscando novos parceiros amorosos/sexuais; 20% declararam fazê-lo com elevada frequência; e, questionados sobre a constância com que namoram e/ou praticam sexo virtual com seus parceiros, 60% admitiram fazê-lo “frequentemente” ou “sempre”. Apenas 20% alegaram nunca namorar quando navegavam pelo “metaverso”.

Algo digno de nota é que, ao mesmo tempo em que revelam seus envolvimento amorosos/sexuais no mundo virtual, 30% dos entrevistados apontaram não haver encontrado no mundo físico qualquer indivíduo que tenham conhecido no SL. Já aqueles que promoveram encontros físicos expuseram uma média de 1,47 pessoas vistas pessoalmente após conhecidas no ambiente virtual - média muito menor do que o número médio de parceiros amorosos e sexuais assumidos (8,43). Esses dados, mesmo que oriundos de um grupo de entrevistados pouco significativo, sugerem que, de fato, tal mundo virtual não é visto por parte representativa de seus adeptos como uma “ponte” para viabilizar relacionamentos físicos, mas, antes, como uma experiência *per se*, uma espécie de redoma em que o indivíduo se pode aventurar de modo relativamente autônomo de sua existência cotidiana de fora das telas. A proporção de indivíduos que transformam seus relacionamentos virtuais em “reais” parece mínima, considerando os depoimentos obtidos na presente pesquisa: são buscados sexo, prazer e amor, mas em sua forma virtual. Além disso, há um grande investimento no momento da paquera em si, da conquista de parceiros; nas regiões públicas, grupos de indivíduos, com seus respectivos avatares, participam de inúmeros jogos de sedução durante o tempo em que estão conectados. Uns lançam gracejos aos outros por

⁵³ Embora as intenções sexuais dos frequentadores de ambientes de sociabilidade dificilmente sejam explicitadas, de modo que as primeiras não costumem se apresentar como “conteúdos” claros da socição (como intenções dos envolvidos que são externas ao jogo da sociabilidade). Quando é mantida a névoa que obscurece e afasta dos olhos essa espécie de intenção externa, pode-se falar de “coquetismo”, em aproximação com a noção tratada por Simmel (1993;2007); Nas situações em que intenções externas (especialmente as sexuais) são explicitadas, optou-se pelo uso do termo *paquera*, na impossibilidade de aplicação do conceito empregado pelo sociólogo alemão.

meio de mensagens instantâneas ou, em menor medida, pelo sistema público de voz ou de *chat*. Em tese, o ator social “sonda” a região em busca de avatares que o atraiam, “espia” as janelas de seus perfis para obter informações sobre as aparências físicas e personalidades de seus alvos, para então decidir se tentará uma abordagem, e de que modo ela será feita. Um jogo de sedução de relativa duração poderá ter início nesse momento a partir de um diálogo sustentado pelas duas partes.

Dada a importância desse ritual para a sociabilidade do *Second Life*, tal como as especificidades acima citadas, optou-se pela continuidade da apropriação crítica das reflexões do sociólogo alemão Georg Simmel - tanto sobre a sociabilidade em geral, quanto no referente à “arte do coquetismo” em específico, compreendida como “forma lúdica do erotismo” (SIMMEL: 2007, p. 174).

Na seção anterior, destacou-se o caráter de sociabilidade do mundo virtual escolhido para análise, em especial para suas características de *autonomia* - com relação ao mundo externo e aos conteúdos da vida social de fora das telas - e ao seu caráter *lúdico*. Voltaremos agora a uma reflexão mais detalhada sobre as aplicações do conceito de sociabilidade no que concerne às práticas de sedução tocadas no SL.

Especialmente curiosa, inicialmente, é a associação que o autor alemão estabelece entre sociabilidade e artificialidade, e que nos remete ao próprio caráter artificial e relativamente autônomo do *Second Life*. O ambiente de sociabilidade seria “composto por indivíduos que não têm nenhum outro desejo além de criar com os outros uma interação completamente pura, que não é desequilibrada pelo realce de nenhuma coisa material” (ibidem: p. 172). Nesse sentido, têm-se a impressão equivocada de que cada um se revela do modo como “verdadeiramente é” nos momentos sociáveis:

“Podemos ter a noção errônea de que ingressamos na sociabilidade puramente ‘como homens’, como realmente somos, sem nenhum encargo ou conflito, sem nada de mais nem de menos que perturba a pureza de nossa imagem na vida real” (ibidem: pp. 172-173).

Está aqui presente a noção de que os conteúdos objetivos e as exigências do cotidiano – “esquecidos” na sociabilidade – são substituídos por novas formas de comportamento adequadas ao momento sociável⁵⁴. Os participantes, portanto, não seriam “eles mesmos”

⁵⁴ Assim, um dos traços característicos do comportamento sociável seria, para o autor, a *cortesia*, “através da qual o indivíduo forte e extraordinário não só se nivela aos mais fracos, mas inclusive age como se o mais fraco fosse superior e mais valoroso” (ibidem: p. 173).

nesse ambiente, mas indivíduos concentrados em manter uma postura adequada ao universo “democrático” da sociabilidade. A regra principal, aqui, seria o “faz de conta” de que todos têm o mesmo valor e de que, ao mesmo tempo, cada um é reverenciado em particular. Vem daí a conexão de Simmel entre sociabilidade e “jogo social”: ocorre uma atração pelas formas de sociação *per se*, separada de seus conteúdos. Discorrendo sobre o caráter lúdico da primeira, o autor a percebe como a prática pela qual se realiza o coquetismo em sua forma mais simples, jocosa e amplamente difundida.

O coquetismo, considerado por Simmel a “forma lúdica do erotismo” e caracterizado pelo oferecimento e pela recusa, por promessas e retraimentos alusivos da mulher em um jogo de sedução com o homem, encontraria nessa sociabilidade autônoma o seu ambiente mais favorável. Seu alvo, automaticamente associado à figura feminina na época de Simmel, ativa mecanismos interativos “para atrair o homem, mas para deter-se sempre antes de uma decisão, e para rejeitá-lo, mas nunca privá-lo inteiramente de esperança” (ibidem, p. 175). O comportamento da coquete mostra-se oscilante entre o “sim” e o “não”, o que lhe imputa um caráter de “flutuação, distância, idealidade”; não explicitando suas intenções definitivas, permanece em um estágio deslocado de “indeterminação”, sobre o qual todo o jogo da conquista se desenvolve sem ganhar uma definição.

Mas o coquetismo da sociabilidade, caracterizado pela livre interação, também depende da atração do paquerador por seu jogo: ele deve pedir não mais que “esse jogo livremente flutuante, que reflete apenas de maneira vaga o eroticamente definido como um símbolo remoto”. Tal qual na sociabilidade, o coquetismo da interação livre é permeado por seu caráter de *autonomia* e distanciamento em relação aos conteúdos materiais da interação:

“(...) sob o signo sociológico da sociabilidade, da qual o centro da personalidade concreta e da vida total está barrado, a coqueteria é um jogo galante, talvez irônico, no qual o erotismo liberou de seus materiais, conteúdos e traços pessoais, o simples contorno de suas interações” (ibidem, p. 175).

Mantém-se assim em uma espécie de plano de “sombras” que obscurece os significados sérios por detrás das interações. Quando essa barreira de isolamento é transposta e o erotismo ou suas intenções entram em cena em suas formas diretas, abandona-se o jogo da sociabilidade e a interação é “tragada”, por assim dizer, pelo plano da “realidade”: trata-se, a partir desse momento, de uma relação privada entre dois indivíduos, pautada por interesses particulares.

Em outro artigo, dedicado exclusivamente a um maior detalhamento sobre a lógica do coquetismo, Simmel destaca algumas de suas manifestações nas práticas e comportamentos individuais durante interações sociais: o movimento do requebrado e o andar balanceado, por exemplo, que representariam a dupla ação da oferta e da recusa feminina, em que certa distância e reserva é sempre mantida com relação ao homem (SIMMEL: 1993, p. 95). No caso do *Second Life*, animações e formas de vestir do avatar costumam simular essa espécie de comportamento característico do coquetismo: modos de andar sensuais são muito comuns, assim como poses insinuantes, em que movimentos de “requebrado” são simulados. Nos modos de se vestir, também é comum que avatares femininas mostrem grande parte de seu corpo, mas de modo tal que pareceria não proposital: blusas, por exemplo, são caídas apenas de um lado, exibindo parcelas de um seio enquanto outro é coberto; o mesmo costuma acontecer com a calça, que parece “escorregar” pela cintura da avatar, revelando peças íntimas de modo “descuidado”, como que por uma ingênua distração. Tudo parece ser minimamente calculado para seduzir os homens com uma forte apelação visual, mas sob uma ambiguidade tal que a mulher sempre poderá alegar ingenuidade ou falta de intenção: oferta e recusa estão implícitas simultaneamente em um conjunto de sinais visuais. Embora essa espécie de vestimenta não seja difundida entre todos os avatares femininos, é sem dúvida algo bem comum, especialmente nas regiões vistas aqui como mais propícias aos jogos de sociabilidade e do coquetismo.

Casos exemplares aproximam ainda mais a noção desenvolvida por Simmel a respeito do coquete daquilo que costuma ocorrer nos ambientes observados na pesquisa. Como exemplo, dado usuário, aparentemente iniciante no SL, começou a questionar em público e de modo insistente (via *chat*) se alguém queria “fazer sexo” com ele. Além de ninguém responder ao seu pedido, ele passou a ser ridicularizado e ofendido pelos demais, sofrendo uma espécie de *griefing*⁵⁵ legitimado por outros participantes e sendo inclusive agredido por outros avatares por representações de socos e pontapés. Quando a agressão teve início, o indivíduo revidou as ofensas por um período, mas acabou pedindo para cessarem as provocações e os ataques. Em contrapartida, comprometeu-se a abrir mão de seus comentários e solicitações sexuais.

Acontecimentos dessa espécie, bastante recorrentes nas regiões mais populares do SL, revelam algumas características comparáveis com o “jogo do coquete” conforme entendido

⁵⁵ Para detalhamentos a respeito desse termo, consultar a seção anterior.

por Simmel, apesar de diferenças importantes serem igualmente verificáveis. Embora as insinuações sexuais em público sejam frequentes, uma comunicação mais direta, objetiva e desprovida de sutilezas não é bem vista – trata-se de pura falta de tato. De modo similar, uma nudez explícita, quando não é vista em um ambiente voltado a essa prática específica, é encarada como simples vulgaridade, enquanto uma nudez parcial é mais bem aceita. A ausência de preocupação com o jogo da ambiguidade característico do coquetismo pode, portanto, redundar em sanções e censuras morais: é vista como uma *invasão explícita* dos conteúdos da interação (os desejos sexuais de um indivíduo, por exemplo) em um ambiente de sociabilidade, ferindo seu caráter flutuante e autônomo. Aqueles que fogem à regra são mal vistos ou diretamente repreendidos.

No SL, como na situação descrita pelo autor alemão, há um verdadeiro jogo de sinais ambíguos, no qual uma das partes se insinua sexualmente e, quando outros “mordem a isca”, um novo afastamento entra em curso, como se o provocador afirmasse que estava “apenas brincando” com suas insinuações. Há sempre espaço para interpretações e a graça se perde quando os sinais são transmitidos de forma clara e direta.

Ao que parece, *Second Life* traz mais concretude ao elemento de “autonomia dos conteúdos materiais da sociação” que caracteriza a sociabilidade e, de modo equivalente, ao caráter “flutuante” do coquetismo: é parcialmente experimentado como um ambiente “à parte”, destacado de “conteúdos materiais” como as identidades representadas no cotidiano de fora das telas e a aparência *física* dos nele envolvidos.

Contudo, foi possível vislumbrar, durante o período de observação, que a perspectiva desenvolvida por Simmel a respeito do coquetismo não se aplica direta e inteiramente às interações vigentes no mundo virtual investigado. Embora alusões sexuais explícitas e diretas não sejam, usualmente, bem aceitas em ambientes de sociabilidade do *Second Life*, sendo favorecido um complexo jogo de ambiguidades, a atividade sexual presente entre os adeptos desse mundo virtual sugere que as intenções dos indivíduos estejam presentes, a despeito de todo o obscurecimento a que estão submetidas. Cantadas sugestivas são frequentes entre os presentes, e espera-se que uma relação de paquera “bem sucedida” se esgote na simulação do “ato sexual” entre os avatares engajados – em geral, complementada pela conversa erótica por voz entre os parceiros sexuais (chamada informalmente de “*hot*”). Apesar da noção de *coquetismo* aproximar-se relativamente da *paquera* que ocorre nos locais de interação do mundo virtual em questão, há diferenças importantes a serem consideradas, especialmente no

que tange à consumação do ato sexual à distância. Há uma expectativa bem definida de estabelecimento de relações amorosas e sexuais das duas partes envolvidas nesse tipo de interação, que a distancia do caráter de indefinição do puro coquetismo.

Focando a problemática do prazer particular trazido pela paquera (findo ao final do processo de conquista erótica), o que parece ocorrer no SL é a maior fluidez e velocidade desse processo, em comparação com as esferas físicas de interação. Depoimentos de entrevistados e informantes demonstraram a facilidade com que indivíduos se empenham nas situações de paquera, e o quão rapidamente chegam à consumação por meio de breves relacionamentos eróticos de tipo virtual. Mais uma vez, não seria correto generalizar esse modo de uso do mundo virtual; porém, dentre aqueles que se empenham na “arte da paquera virtual” parece haver certa propensão a um engajamento compulsivo⁵⁶, em que envolvimentos puramente sexuais são rapidamente substituídos, uma vez findo o encanto trazido pelo processo da conquista. Em outras palavras, o acesso ao sexo, sendo mais fácil e isento de consequências, reduz as dificuldades oferecidas por esse jogo, cuja “vitória” pode saciar o indivíduo de modo mais limitado e provisório do que na vida física. Seria simplista dizer que o SL “cria” as condições para uma sexualidade compulsiva, mas cabe a suspeita de que poderia fomentá-la, dado o caráter de anonimato de suas interações, capaz de reduzir enormemente o peso do envolvimento virtual. Depoimentos fornecidos por informantes indicam a existência de espécies de “predadores sexuais” nesse universo, que encadeiam relacionamentos de forma sucessiva na busca por breves e múltiplas sensações de saciedade. Como na arena física, questões de gênero de cunho moral entram em cena, expressas na grande diferença da quantidade relatada de relacionamentos sexuais desenvolvidos: um dos entrevistados do sexo masculino alegou, assim, já ter conquistado trinta e cinco mulheres, enquanto as últimas revelaram uma média de seis parceiros amorosos durante suas existências virtuais - em uma variância de um a treze parceiros. Em outro depoimento, dada informante citou o caso de um homem que casou inúmeras vezes, mantendo uma situação em que nenhuma de suas esposas virtuais detinha conhecimento sobre as demais, até o ponto de ser “desmascarado”. Algo que parecia alimentar seu comportamento era a satisfação trazida pela conquista incessante de novas mulheres.

O ambiente de *Second Life*, relativamente isolado de contingências da vida cotidiana, permite o exercício de relações de paquera de curta duração, desprovido de várias das

⁵⁶ No sentido de que a conquista contínua de novos parceiros sexuais é encarada como algo *necessário* ao indivíduo, sendo que a ausência de engajamentos dessa espécie lhe traz grande ansiedade e apreensão.

consequências das quais não se poderia fugir nos ambientes de interação externos à virtualidade. Mantendo a salvo as informações físicas das partes envolvidas, permite a manutenção do “brincar com a realidade” visto por Simmel no coquetismo, fazendo valer apenas aquilo que a elas concerne: o avatar, quando assim deseja seu controlador, pode resumir-se a uma representação visual inteiramente voltada ao jogo da sedução, das roupas a informações de seu perfil, passando pelo seu comportamento e seu modo de comunicação com os outros adeptos. Ainda que a intenção sexual permaneça, inúmeros outros conteúdos da socição são relevados no momento da paquera.

O mundo virtual ainda permitiria a intensificação da sensação de mistério típica do coquetismo, já que toda informação fornecida pelo usuário está ainda mais sujeita à livre manipulação, sendo sua conformidade com o mundo físico difícil de acessar. É possível, assim, manter e reforçar a impressão de que o outro tem muito a revelar, que sua alma está aguardando para ser desvendada, e que há sempre algo a ser descoberto. Nesse contexto, a revelação de alguns poucos fragmentos de identidade por parte de alguém aparentemente inacessível para um “conquistador” é encarada como uma grande vitória para o último. De acordo com Simmel, a mulher seria a maior portadora desse mistério encantador que justifica o jogo do coquetismo:

“(...) a mulher – e justamente a mais profunda, a mais oferecida, inesgotável em seus atrativos – ainda retém, ao mesmo tempo justamente que se dá e se revela com mais paixão, um último quê misterioso, inacessível” (SIMMEL: 1993, p. 105).

Resta tecer mais uma ligação entre análises feitas por Simmel e o exercício da sexualidade no *Second Life*. Em um artigo sobre prostituição, o pensador reflete a respeito das causas de sua condenação moral na modernidade, relacionando esse fato ao desenvolvimento das relações monetárias, que torna os equivalentes do dinheiro progressivamente desvalorizados:

“(...) em condições mais evoluídas, como as nossas, onde o dinheiro se torna cada vez mais impessoal por podermos comprar cada vez mais coisas com ele, enquanto os humanos, por sua vez, se tornam cada vez mais pessoais, a aquisição desse bem tão íntimo mediante moeda parece cada vez mais indigna” (idem: 1993, pp. 5-6).

Já a prostituição em si seria resultado da “defasagem temporal entre o início da maturidade sexual e a maturidade intelectual, econômica e psicológica do homem”, de modo tal que o tempo de maturação sexual masculina seria muito anterior à condição de fundar um novo lar de modo independente. Em uma situação assim, “(...) o casamento monogâmico com obrigação de fidelidade (...) deverá ser realizado numa idade em que o instinto sexual já se

manifesta há anos” (ibidem, p. 10). A prostituição surgiria para “equilibrar” a situação, provendo a satisfação sexual antes da consumação do casamento e da fidelidade por ele exigida.

Evidente que as sociedades ocidentais contemporâneas foram acometidas por mudanças estruturais que as afastam de diversas condições e pressupostos descritos por Simmel ainda nos finais do século XIX. Mesmo assim, observações do autor mostram-se muito profícuas ao estudo da sexualidade em tempos recentes. Particularmente curiosa nesse sentido é a sugestão do autor de que um futuro de igualdade entre os sexos poderia eliminar o caráter nefasto da prostituição, quando mulheres demorarão mais para contrair matrimônio e os dois sexos poderão procurar a satisfação sexual antes do casamento de modo equivalente. De fato, desde a virada do século XIX para o XX, a sociedade ocidental testemunhou um processo de progressiva equalização entre os gêneros a esse respeito, processo que ainda se encontra em curso⁵⁷. De todo modo, é evidente a expansão da liberdade sexual feminina quando comparada à existente há dois séculos.

O SL, visto como espaço de experimentação distanciado da realidade, permite o livre exercício sexual (ao menos em sua forma virtual) tanto ao homem quanto à mulher, de modo que a própria prostituição não é vista como tão condenável e imoral quanto na sociedade externa. Há de notar-se, igualmente, a diferença de relação entre aquilo que é oferecido – o “corpo” da mulher – e o valor monetário despendido para o seu consumo: no SL, a prostituição pode não ser tão chocante por não ser encarada como forma de sobrevivência – o que, por sua vez, resulta em atribuição aparente de menos estigma às prostitutas. Mesmo o guia de uso oficial do “metaverso”, por exemplo, lista a profissão de “acompanhante” como passível de uso para “obter sucesso” no ambiente virtual: é conferido à prostituição um ar de legitimidade (RYMASEWSKI et al 2007, p. 234). Diferentemente das condições apontadas por Simmel, em que “a desproporção entre a mercadoria e o preço, atestada em nossos dias pela prostituição, significa a depravação não só daquelas que se entregam desse modo, mas também daqueles que disso se aproveitam”, o *Second Life* é um espaço de lazer onde ganhar dinheiro é uma opção, e não uma obrigação – e em que o valor monetário dos objetos e serviços é muito inferior aos do mundo exterior. Logo, as prostitutas virtuais não se

⁵⁷ A esse respeito cabe, dentre outros estudos, a análise do alemão Ulrich Beck sobre a individualização contemporânea, marcadamente as diferenças perceptíveis na vivência das pessoas identificadas com o gênero feminino (BECK: 2001, pp. 54-84) e, vinculados a isso, os conflitos e negociações atualmente envolvidos na divisão do trabalho dentro dos lares (ibidem, pp. 101-118).

encontram em uma situação de miséria e de dependência da venda de seu “corpo”⁵⁸ dentro da própria lógica do mundo virtual. Dada a dedicação necessária a essa atividade, é de supor, inclusive, que as prostitutas virtuais almejem apenas exercer, elas mesmas, sua sexualidade de uma forma não permitida tão livremente em ambientes físicos de interação – pelo menos, não sem o risco de sofrer graves represálias. Assim, o que temos é que as prostitutas do SL apelam ao anonimato, evitando reconhecimento por parte de suas famílias ou amigos, para exercerem sua sexualidade⁵⁹ sem sofrerem estigmatização, dado o desequilíbrio existente, dentro e fora das telas do computador, do valor socialmente atribuído à prostituição.

Em suma, o que sugerem o coquetismo e a prostituição virtuais no *Second Life* é que seu ambiente se traduz como um espaço relativamente autônomo da “realidade”, que permite o exercício de certas atividades sem conferir-lhes um caráter definitivo. Poderíamos relacionar essa equação, embasada pelas reflexões de Georg Simmel, a considerações do sociólogo francês Pierre Bourdieu sobre a obra “A educação sentimental”, de Gustave Flaubert. Segundo Bourdieu (1992), o romance retrataria a história de um “ser determinado à indeterminação”, Frédéric Moreau. Trafegando pelas possibilidades de adesão definitiva a posições sociais distintas e excludentes (representadas pelas casas dos Arnoux e dos Dambreuse), o personagem acaba por permanecer em uma área de indeterminação, como que sobrevoando os grupos e seus conflitos (posição esta possibilitada pelo mundo das artes). Expressa, desse modo, o período crítico da adolescência, em que começam a ser feitas pressões sobre os indivíduos para “entrarem no mundo” de modo definitivo e inexorável:

“Desprovido de toda a força própria, (...) ele (Frédéric Moreau) desafia a lei fundamental do campo de poder tentando esquivar-se das escolhas irreversíveis que determinam o envelhecimento social e conciliar os contrários, a arte e o dinheiro, o amor louco e o amor da conveniência. (...) Incapaz de determinar-se, de privar-se de um ou de outro dos possíveis incompatíveis, Frédéric é um ser duplo, com ou sem duplicidade, destinado, portanto, ao quiproquó ou ao vaivém, espontâneo, provocado ou explorado, ou ao jogo duplo da ‘existência dupla’ que a coexistência de universos separados torna possível e que permite adiar, por um tempo, as determinações” (ibidem, p. 34).

Para Bourdieu, o romance estabelece não apenas uma objetivação da história do autor da obra, como desenvolve uma sociogênese da época, condensando sua estrutura social:

⁵⁸ Outra diferença elementar é que os relacionamentos sexuais e amorosos no SL são intermediados pelos avatares, meras representações de corpos físicos. Assim, haveria muito menos “em jogo” do que na vida física, em que há uma entrega carnal à relação.

⁵⁹ O interesse pelo uso de “avatares prostitutas” como forma de expressão da sexualidade foi revelado, por usuários questionados a esse respeito, durante a etapa de observação participante – especialmente, pela proprietária de um prostíbulo virtual brasileiro, que afirmou que seguia a profissão porque “gostava de sexo”.

“Com efeito, a educação sentimental reconstitui de maneira extraordinariamente exata a estrutura do mundo social na qual foi produzida e mesmo as estruturas mentais que, modeladas por essas estruturas sociais, são o princípio gerador da obra na qual essas estruturas se revelam” (ibidem, p. 48).

Adaptando-se a perspectiva exposta pelo sociólogo em sua análise da obra de Flaubert, o SL poderia ser pensado como um *espaço que permite a manutenção da duplicidade, da convivência de existências múltiplas*, segmentadas pela temporalidade e espacialidade determinados da virtualidade. Como a situação vivenciada por Frédéric, ao adepto dos mundos virtuais é permitido experimentar modos de ser inconciliáveis pela frequência a universos separados pelo anonimato: o “mundo real” e o “mundo virtual”. Uma das manifestações mais claras dessa possibilidade seria o exercício da sexualidade, em que aventuras sexuais podem ser tocadas no SL sem quaisquer prejuízos para as filiações sociais de fora das telas do indivíduo em questão⁶⁰. Mais do que isso, o mundo virtual estudado traz uma maior sensação de “indeterminação”, o que pode torná-lo especialmente atraente: apesar de encarado com seriedade por muitos, nele é muito mais fácil desvincular-se das decisões tomadas, permanecendo-se em um estado de indefinição e de falta de responsabilidade. Quando um relacionamento sofre alguma crise, ou quando o medo do envolvimento amoroso se apodera do indivíduo, ele pode simplesmente “bloquear” a outra pessoa⁶¹, desligar o computador ou destruir o seu próprio avatar; é possível ainda criar uma nova representação virtual e começar uma “terceira” ou “quarta” vida do zero, eliminando quaisquer reputações e vínculos criados em existências virtuais anteriores.

E aqui regressamos, mais uma vez, à ideia de “jogo” inicialmente exposta. Flaubert e seu personagem, para Bourdieu, são exemplos de indivíduos que não conseguem levar o *jogo da vida* com seriedade, com suas pressões por comprometimento e alinhamento sociais. Acabam, em contrapartida, levando a própria *ficção* a sério. Há algo de similar, a princípio, entre aqueles que passam horas no jogo da sociabilidade ou do coquete em *Second Life*: levam muito a sério esse ambiente imaginário objetivado, talvez porque “não podem apropriar-se do presente tal como se apresenta, do presente em sua presença insistente e, por isso, terrificante” (ibidem, p. 49). Receosos com as determinações da vida física, que os obrigaria a tomar

⁶⁰ Sobre a relação entre o anonimato possibilitado pela Internet e a exibição de atitudes “pouco condizentes” com o convívio em sociedade, cabe citar o estudo da socióloga Tatiana Landini sobre a prática da pornografia infantil na Internet. Segundo a autora, com a possibilidade de a pessoa utilizar um pseudônimo para evitar identificação nas relações virtuais, “é possível que as pessoas se libertem das amarras sociais e acabem por liberar desejos e atitudes que não mostrariam em público. Dessa forma, é possível que uma pessoa, que se encontra em uma sala de *chat*, mude sua personalidade, ou também é possível que aquele mais recatado sexualmente visite sites de pornografia” (LANDINI: 2000, p. 53).

⁶¹ Deixando de ser visível a ela dentro do próprio SL, e não mais recebendo suas mensagens.

partidos e a abrir mão de alternativas de existência, os indivíduos adeptos de mundos virtuais lá procurariam jogar com formas de identidade de modo desinteressado e descomprometido, sempre sujeito à reformulação e readequação.

Parte 2 Formas de sociabilidade e ferramentas interativas em *Second Life*

***Second Life* e suas técnicas de gerenciamento da expressividade**

Na seção anterior, foi conferida ênfase às interações de cunho afetivo-sexual entre adeptos do *Second Life*. Contudo, essa questão não pode ser considerada à parte, descolada da busca por aceitação social que costuma envolver os indivíduos: o que está em jogo na conquista, e que de certa forma a antecede, é a construção da autoimagem do sujeito participante durante as interações virtuais em que se engaja. Nas linhas seguintes, esse aspecto da sociabilidade virtual será focado com maior rigor; as interações sociais serão analisadas na perspectiva da tentativa de manipulação da impressão que os participantes desenvolvem uns sobre os outros.

De modo similar ao universo das interações físicas, é possível vislumbrar, nas relações sociais mediadas pelos avatares de *Second Life*, uma preocupação generalizada com a composição de imagens de si que sejam validadas pelos demais: Desde o início, há a intenção geral de “confeccionar” um avatar para ser bem avaliado pelos outros em sua aparência, gestos, roupas, atitude, etc. Tanto no momento de edição de suas representações virtuais, como quando adquirem novos itens de vestuário, os indivíduos buscam elaborar um modelo que, de algum modo, chame a atenção de seus interlocutores.

Há, contudo, diferenças significativas entre o modo como se dá a manipulação de impressões causadas nas interações face a face e no universo de sociabilidade do *Second Life*. A observação dessas diferenças é, a meu ver, imprescindível para uma compreensão mais aprofundada sobre as características de novas formas de sociabilidade possibilitadas pelas tecnologias virtuais. Para elucidar semelhanças e distinções desses modos de sociabilidade dos mundos virtuais em relação ao universo interativo físico, optou-se pela apropriação teórica dos escritos de Erving Goffman sobre as regras sociais perceptíveis nas interações face a face. A rica obra do autor, ao oferecer uma descrição minuciosa sobre aspectos das relações interpessoais, permite uma apreensão de regras de comportamento de grande abrangência. O presente estudo, ao apropriar-se dessa perspectiva para iluminar normas virtuais de

sociabilidade, visa, de modo similar, a elaboração de conclusões que superem a mera descrição de seu funcionamento.

Em “A representação do eu na vida cotidiana” (1983), esse autor aponta que “a informação a respeito do indivíduo serve para definir a situação, tornando os outros capazes de conhecer antecipadamente o que ele esperará deles e o que dele podem esperar” (ibidem, p. 11). Sendo do interesse do indivíduo o controle sobre as condutas dos outros a seu respeito, são utilizados todos os meios disponíveis para transmitir informações capazes de regulá-las favoravelmente. Mediante sua expressividade, procura *impressionar* os demais, influenciando a definição da situação de interação e buscando fazê-los agir voluntariamente da forma esperada por ele.

Discutindo a assimetria básica existente em todo processo de interação, em que os observadores sempre possuem a vantagem de poder detectar expressões e outros sinais não intencionais emitidos pelos observados (o que poderia frustrar as intenções dos últimos de validar, aos olhos dos interlocutores, uma dada impressão de si mesmos), Goffman aponta que “como os outros provavelmente não suspeitam, em termos relativos, do aspecto que se supõe não intencional da conduta do indivíduo, este pode ganhar muito controlando-o” (ibidem, p. 16).

É justamente desse controle sobre os aspectos não intencionais da conduta que os adeptos de *Second Life* usufruem com grande intensidade. Mediante os chamados *scripts*, inseridos em objetos de vestuário e outros itens, os avatares são programados para agir de formas determinadas, de modo tal que se torna extremamente improvável a ocorrência de movimentos involuntários, capazes de invalidar uma dada impressão que o indivíduo almeja causar. O controle sobre a “corporalidade” virtual é evidente: é possível não apenas moldar o avatar conforme a vontade do participante, como também controlar os seus movimentos e expressões de forma quase absoluta. Nenhum treinamento ou socialização são necessários para que o avatar se movimente de um modo “descolado”, dance de uma forma sensual ou demonstre emoções como alegria, raiva ou tristeza; é suficiente que o usuário conheça minimamente as ferramentas disponíveis, e seu avatar agirá da forma solicitada. Em *Second Life*, as gafes tornam-se menos prováveis, bem como outras formas de constrangimento, resultantes da falta de controle por parte do usuário sobre as expressões e os movimentos: pisadas involuntárias nos pés da dama durante uma dança, por exemplo, são virtualmente impossíveis.

Ao mesmo tempo, o mundo virtual em questão simula certa espontaneidade e naturalidade, em virtude do bom grau de realismo gráfico e do uso de expressões e reações previamente “programadas” ou “configuradas” em seus personagens virtuais, que podem ser ativadas conforme a vontade do usuário – risadas, aplausos, bocejos, etc. Ilusão de espontaneidade de um lado, controle real elevado sobre sinais involuntários, de outro: duas características que podem, em alguma medida, explicar o grau de atração desse ambiente virtual.

Há, contudo, outros aspectos a considerar. Partindo do pressuposto de Goffman de que apenas os atores sociais (aqueles que almejam causar uma dada impressão) possuem informações potencialmente destrutivas a respeito da interação, nas relações virtuais (e, em especial, nas relações no *Second Life*), o elevado controle sobre os dados a serem exibidos ou omitidos constituiria poderosa defesa contra a possibilidade de resultados destrutivos dessas interações. Só aquilo que interessa ao sujeito é revelado, sendo que é possível ocultar, atribuir significados distintos, reforçar ou simular diversos aspectos da própria identidade física, alguns dos quais centrais (como sexo, idade, classe social, etc.).

Desse modo, no quadro *perfil da vida real*, o indivíduo consegue inserir informações a seu próprio respeito, cuja confirmação não pode, a priori, ser acessada. Dados como gênero, aparência e profissão, que contribuem para o estabelecimento de impressões sobre determinado indivíduo, podem não corresponder àqueles que ele demonstra possuir nos ambientes de interação face a face. Até mesmo a foto estampada no perfil pode não se qualificar como uma foto real do indivíduo físico.

Dentre as reservas do *self* listadas por Goffman em “*Relations in Public*”, detém grande relevância a *reserva da informação*, entendida como o “conjunto de fatos sobre si cujo acesso um indivíduo espera controlar enquanto se encontra na presença de outros” (idem, 1972: p. 63, tradução minha). Se, por um lado, o indivíduo está mais seguro em relação a possíveis violações contra informações da vida pessoal potencialmente embaraçosas, uma invasão bem sucedida de sua intimidade pode ocasionar efeitos desastrosos à imagem que ele busca manter em suas relações *online*. Tomando como exemplo a possibilidade de

camuflagem sexual, a descoberta de que um avatar feminino é gerenciado por um homem pode destruir inteiramente a imagem que ele buscava manter em *Second Life*⁶².

O “vazamento” de informações sobre a vida pessoal física no mundo virtual pode resultar, ainda, na ameaça das próprias relações de fora das telas. Assim, muitos casos de violação da identidade física do usuário foram mencionados durante a pesquisa de campo – em especial, resultantes de desentendimentos amorosos, que acarretaram a perseguição de um dos envolvidos por seu respectivo parceiro. Conforme narra uma das entrevistadas:

“(...) conheço pessoas que dentro de um relacionamento virtual acaba dando informações reais (sic), e com o término isso acaba virando alvo de chantagem. Ex: uma amiga é ameaçada o tempo todo por um ex, tipo de ameaça: ligar para o marido real, ou mandar mensagem no Orkut pessoal dos filhos, ou até mesmo ir bater na porta da casa dela”.

Mais uma vez, a terminologia aplicada por Goffman mostra-se pertinente - em particular, a ideia de *fachada*, exposta em “*Interaction Ritual*”:

“O termo fachada pode ser definido como o valor social positivo que uma pessoa efetivamente reivindica para si pela linha⁶³ que os outros assumem que ele tomou durante um contato particular. Fachada é uma imagem do self delineada nos termos de atributos sociais aprovados (...)” (idem: 1967, p. 5, tradução minha).

Para Goffman, a fachada é criada e mantida no momento da interação, correndo sempre o risco de ser sumariamente desacreditada. Como vimos, o controle sobre a expressividade e sobre a emissão de informações íntimas é crucial para evitar esse descrédito, mantendo a linha de ação calculada pelo ator social e, conseqüentemente, sua própria fachada.

Contudo, verifica-se que, no *Second Life*, o controle sobre as expressões emitidas é mais dependente da habilidade de o ator social confeccionar *nos bastidores* uma fachada viável para as interações nas quais se irá engajar, do que das ações interpessoais propriamente ditas. Em outras palavras, ao contrário da arena física, em que o desenrolar das interações sociais detém grande peso para a manutenção da fachada, no *Second Life*, em que boa parte das ações e comportamentos são previamente determinados, os bastidores (a programação dos movimentos, por exemplo) detém maior relevância. Para manter a fachada durante a

⁶² A questão da representação de gêneros opostos em ambientes de sociabilidade virtual já foi discutida por Turkle (1995, pp. 228-231). Nessa obra, é citado o exemplo marcante ainda dos anos 80: um psicanalista que, interagindo como se fosse uma mulher em uma comunidade *online*, ganhou a confiança de inúmeras mulheres reais, que lhes confiavam intimidades (algumas das quais mantiveram relações sexuais “lésbicas” com sua personagem). Quando sua real identidade foi revelada, a ira de toda a sua rede de contatos foi despertada – as mulheres se sentiram traídas, e romperam suas relações com o psicanalista.

⁶³ “Linha”, por sua vez, é definida por Goffman como “um modelo de atos verbais e não-verbais, pelos quais (a pessoa) expressa sua visão da situação e, por meio dela, sua avaliação sobre os participantes, especialmente sobre si própria” (Na tradução em português – 2011, Ed. Vozes, p. 13).

interação, o indivíduo necessita de alguma habilidade na criação de uma representação simbólica adaptada às normas estabelecidas coletivamente nesse mundo virtual. Caso obtenha êxito, penetrará na arena interativa com uma grande vantagem - sendo mais difícil, a princípio, deparar com situações que ameacem verdadeiramente a fachada que pretende manter⁶⁴.

Disso não se pode concluir que as interações não possuam qualquer relevância: será continuamente exigido que o ator social interaja de forma compatível com a impressão que ele intenciona causar. É frequente que indivíduos tentem conferir as informações expressas no perfil de um dado avatar com as informações de seu *self* físico, e um avatar que demonstre ser “descolado” poderá perder essa fachada caso não aja de acordo em um diálogo determinado. De todo modo, parece que o caminho para a criação de uma fachada estável, embora nunca consolidado, é em boa parte percorrido antes das interações entre avatares, quando de sua preparação e configuração corpórea.

Por fim, o fato de as interações serem intermediadas por representações virtuais e pelo anonimato provém, em alguns casos, da percepção de que é possível exercitar modos de ser e de agir que não poderiam ser exercidos sem gerar um elevado risco de perda da fachada – ou com dificuldade consideravelmente maior para conservá-la – nos ambientes de interação física. A relação entre os sujeitos e suas identidades sociais do mundo de fora das telas, com suas contingências, é temporariamente eliminada, e o indivíduo sente-se relativamente livre para explorar determinados aspectos de suas personalidades não condizentes com outros papéis assumidos. Nesse ponto, o atual desenvolvimento das redes virtuais de sociabilidade, como *Facebook* e *Orkut*⁶⁵, caminham em uma direção oposta ao *Second Life*, com uma

⁶⁴ É possível, todavia, apontar situações de ameaça à fachada que são específicas da virtualidade: o chamado *lag*, por exemplo, que deriva de problemas com a velocidade da transmissão de dados, pode gerar situações embaraçosas, comprometendo a face dos sujeitos envolvidos em interações, ao atrasar as ações dos avatares ou a emissão de sinais. Podem-se destacar, nesse ponto, os efeitos negativos que o *lag* detém para a avaliação de modelos virtuais em dado concurso de *Miss Second Life*, enquanto os seus avatares desfilavam pela pista. Uma possibilidade similar de ruptura da interação ocorre, por exemplo, quando o usuário “cai” do sistema – graças a uma intromissão abrupta na transmissão de dados ou a um problema com o *software* de navegação do *Second Life*. Por fim, há ainda o risco de a aparência do avatar não ser “carregada” corretamente, resultando na ausência de alguma peça de roupa, por exemplo; em casos extremos, um avatar pode aparecer desnudo em uma área de sociabilidade cheia de outros usuários. Todas essas probabilidades derivam de problemas técnicos, sendo bastante usuais no mundo virtual em questão, mas sobre as quais há grande tolerância, sendo difícil admitir que tenham efeitos similares às mais desastrosas gafes que interações face a face podem acarretar.

⁶⁵ Em um dos estudos mais recentes no Brasil, sobre a sociabilidade no *Orkut*, Dornelles (2005: pp. 175-176) aponta que os desenvolvedores dessa rede social estavam especialmente preocupados com a possibilidade de se contraporem ao anonimato presente em outros modos de interação *online*, como os das chamadas salas de bate-papo. Redes sociais como o *Orkut* investem na interação de indivíduos que conhecem suas identidades pessoais de forma direta e reprimem (em maior ou menor grau) manifestações anônimas; *Second Life*, pelo contrário,

integração cada vez maior entre as identidades *online* e as *offline*. Temos como exemplo a fala de S.R.:

“O Second Life é diferente pela sua abrangência de possibilidades, aqui o usuário vem para fugir da realidade, diferente do Facebook e orkut onde você é você mesmo e não há como fugir disso. Neste ambiente virtual você pode ser quem quiser, desde um magnata com sua casa dos sonhos, até um vampiro com direito a asas de morcego. E o mais importante é que você só vai mostrar a sua cara se quiser. No Facebook e orkut você também pode não postar fotos e se esconder, mas a maioria dos seus contatos é formada por pessoas que você conhece pessoalmente, no SL a não ser que você tenha entrado a convite de um amigo real, todos que você conhecer farão parte apenas desse ambiente virtual, pelo menos inicialmente”.

A concepção de que o *Second Life* permite maior liberdade individual será explorada, com mais detalhes, no próximo capítulo; por hora, cabe destacar as ferramentas que permitem aos seus adeptos, por um lado, manter uma imagem positiva de si mediante o controle sobre a representação do “corpo” e, por outro, sobre as informações reveladas a seu respeito. Vemos como tais percepções estão presentes entre os usuários de *Second Life* em falas como as de L.C.:

“(as pessoas) buscam realizações que talvez sejam frustrações da rl... geralmente vivem de um status, uma imagem que não condiz em nada com a real situação em que vivem... e não apenas a aparência do avatar, mas também a postura, a conduta que tem... nem sempre agem como agiriam na rl.. bem mais fácil ser o q deseja na rl através de um boneco né?”

A decepção com a manipulação de informações realizada por outros manifesta-se, especialmente, quando os indivíduos estendem o relacionamento virtual para o mundo físico. Lá se evidenciam as diferenças de postura, de aparência e de comportamento entre o avatar e o ator social que o manipula, com seus papéis concernentes ao mundo de fora das telas. R.S., por exemplo, descrevendo ocasiões em que estabeleceu contatos físicos com pessoas que só conhecia por intermédio de avatares, disse que a decepção, ao menos parcial, é inevitável: com base na aparência virtual, são criadas expectativas sobre os aspectos físicos que não podem ser satisfeitas. Percebeu, igualmente, diferenças de comportamento que acabam causando sensação de estranhamento no momento da interação face a face; em especial, indivíduos demonstram-se mais tímidos nos ambientes físicos do que no virtual:

“(...) já conheci, na verdade, duas pessoas (fisicamente). Em ambas percebi que quando vemos pessoalmente alguém [com] que[m] temos um contato apenas virtual estranhamos muito, pois temos que [nos] adaptar e associar a voz com gestos... toque... olhar... perfume... é bem estranho, fora que estamos acostumados a ver um avatar um boneco e 90% das vezes nada tem a ver com a pessoa real, lógico ... ninguém é uma Barbie ou um Falcon na RL né, assim no fundo é um pouco

fundamenta suas interações no anonimato possibilitado pelo uso dos avatares. Nesse ponto, há similaridade entre os mundos virtuais e as salas de bate-papo, em que os indivíduos protegem suas identidades por meio de um pseudônimo.

decepcionante, porque temos gravados na mente os aspectos virtuais, não só físicos, mas muitas vezes as pessoas agem diferente dentro do mundo virtual, (por) exemplo às vezes a pessoa é extremamente tímida mas no sl é super extrovertida, então quando você está de frente com essa pessoa, você não a reconhece, parece que você só tem a voz da pessoa e mais nada, acho também que criamos uma expectativa muito grande, e tudo [sobre o] que se cria expectativa a decepção pode ser maior.”

Ainda no início da década de noventa, o psicólogo Kenneth Gergen escreveu sobre como relacionamentos intermediados por ferramentas tecnológicas – como o telefone - podem resultar no desenvolvimento de “outros imaginários” que preenchem a ausência de sinais presentes em interações face a face:

“Ao contrário de relacionamentos face a face, relacionamentos eletrônicos também ocultam informação visual (movimento dos olhos, movimentos expressivos da boca), então alguém que conversa por telefone não pode ler as pistas faciais do ouvinte à procura de sinais de aprovação ou desaprovação. Como resultado, há maior tendência pela criação de um outro imaginário com quem se relacionar. Pode-se fantasiar que o outro está acalorado e entusiasmado ou frio e raivoso, e responder de acordo” (GERGEN, 1991, p. 64, tradução minha).

A confrontação com a realidade pode ser dolorosa, com a percepção de que aquele que se conhecia pessoalmente não era o mesmo sobre quem se fantasiava na conversa à distância. Assim, trata-se não apenas de uma decepção com o outro, que “manipulara” sua identidade para parecer mais agradável, mas de um desapontamento com a imagem que, fantasiosamente, o próprio indivíduo desenvolveu para substituir a ausência física de seu interlocutor:

“Um conhecido me contou que acreditava que seu primeiro casamento foi o produto do uso massivo do telefone, necessário para um namoro à distância. Por telefone ela (a esposa) parecia a mulher mais desejável do mundo; foi somente meses depois do casamento que ele percebeu que havia casado com uma miragem” (ibidem, p. 64).

Assim como nas relações por telefone notadas por Gergen, no SL a produção de imagens destoantes da identidade física do sujeito e a sensação de desapontamento parecem ser de responsabilidade de ambos os interlocutores: enquanto um se mostra da forma mais apresentável possível, por vezes distorcendo informações, o outro ativa sua imaginação para aceitar a imagem proposta pelo primeiro – e desenvolver uma ideia fantasiosa própria sobre ele, um “outro imaginário”. Quando os dois indivíduos em questão se encontram pessoalmente, tanto a fachada armada por um quanto o “outro imaginário” produzido pelo primeiro na ausência de sinais visuais emitidos pelo segundo, correm o risco de ser aniquilados. O uso de sinais intermediados por avatares pode tão somente aumentar essa discrepância entre identidades virtuais e físicas, criando a ilusão de que o ator social costuma emitir sinais similares ou equivalentes àqueles emitidos por seu avatar.

Interessante notar que a perspectiva segundo a qual os indivíduos manipulam suas informações pessoais a ponto de mentir sobre determinadas características, ou de que mantêm

autoimagem “não (...) condizente com sua real situação”, é frequente; mais raro, porém, é que algum adepto do SL admita espontaneamente que aja dessa forma. Há uma nítida contradição entre o discurso sobre as práticas de outros indivíduos e aquele referente aos seus próprios valores e condutas. No último caso, questionada sobre o quanto seu avatar revela sobre sua personalidade, a entrevistada L.C. nega que aja de forma não condizente com seu “eu verdadeiro”, ou com o modo que costuma agir na vida social mais ampla:

“Conduta e postura que procuro manter na L.C. (sua avatar) é o que procuro ser na RL também... não faço ou falo nada dentro do SL que não faria ou falaria fora... então a embalagem não é a mesma, mas conteúdo, conhecendo a L.C ta me conhecendo rl também. Não criei uma personagem”.

O que possivelmente estaria em questão é a forma pela qual os indivíduos compreendem a ideia de “representar um papel” ou encarnar uma personagem. A representação é vista sob a ótica da falsidade, da ocultação de quem se é “de fato”. Poderia ser vislumbrada em um plano mais amplo, sob a perspectiva dicotômica que Goffman observou no senso comum com o qual dialogava, que segmentava o universo dos atores sociais entre os “sinceros” (que não precisariam de esforço para demonstrarem que são o que demonstram ser) e aqueles envolvidos em uma “falsa representação” (que empregariam mecanismos artificiais para validarem um papel que, em verdade, não lhes seria de direito):

“Em nossa própria cultura anglo-americana parece haver dois modelos de bom-senso, de acordo com os quais formulamos nosso conceito de comportamento: a representação verdadeira, sincera, honesta; e a falsa, que falsificadores completos reúnem para nós (...). Inclina-mos a considerar as representações verdadeiras como uma coisa não organizada propositadamente, sendo produto não intencional da resposta inconsciente do indivíduo aos fatos, na sua situação. E tendemos a julgar as representações tramadas como algo que foi pessoalmente montado (...). Será necessário ver agora que o objetivo destas concepções dicotômicas é ser a ideologia dos atores honestos, dando força ao espetáculo de que se revestem, mas constituindo uma deficiente análise desse espetáculo” (GOFFMAN: 1985, p. 70).

Por conta dessa concepção, os entrevistados podem classificar a atuação de si mesmos e de seus colegas, em *Second Life*, simplesmente como *falsas* ou *honestas*. A tendência, em decorrência disso, é que os entrevistados se considerem “sinceros” – agindo do mesmo modo no mundo virtual e fora dele –, em oposição a outros indivíduos que “representam” um papel, agindo com falsidade ao esconderem quem, de fato, são. Camufla-se o fato, percebido pelo próprio Goffman, de que toda interação social envolve representação – seja o papel vivenciado de forma “falsa” ou “verdadeira”, todos cultivam uma imagem de si que busca validar, perante os outros, a impressão de que são o que dizem ser. Por mais que os entrevistados em questão neguem representar personagens em *Second Life*, o que vemos é a clara preocupação com a manutenção de uma fachada positivamente reconhecida, mediante a manipulação da imagem individual no “metaverso”.

O conceito de fachada desenvolvido por Goffman, assim como as constantes preocupações dos adeptos de *Second Life* em manter as vidas física e virtual relativamente separadas, permite maior problematização sobre as relações entre interações face a face e aquelas intermediadas por avatares. A próxima seção terá como foco, assim, não mais uma simples comparação teórica entre os dois ambientes interativos (*online* e *offline*), mas sim uma análise de suas mútuas interferências, pensadas sob a perspectiva de seus efeitos na luta cotidiana pela manutenção da fachada.

“Fachada” física, “fachada” virtual: o “facework” em interações entre avatares

Vê-se que, no *Second Life*, o elevado controle sobre a expressividade, na busca por causar determinadas impressões nos interlocutores, deriva de dois fatores principais: ferramentas que permitem uma redução da imprevisibilidade das ações intermediadas por avatares – e, em decorrência, que minimizam as possibilidades de resultados desastrosos da interação; e manipulação ampla das informações relativas às identidades “físicas” do sujeito envolvido (em outras palavras, os papéis exercidos por este em sua vida fora do universo virtual). Enquanto a seção anterior abordou problemáticas relacionadas ao primeiro fator, cabe discorrer, agora, sobre as relações entre as identidades “físicas” *offline* dos adeptos e aquelas confeccionadas no *Second Life*. Entre outras questões relevantes, cabe perguntar: como as informações da vida de fora das telas interferem na condução das interações *online*?

Para analisar essa problemática, a perspectiva desenvolvida por Goffman será novamente abordada, com destaque para as contribuições presentes na obra “*Interaction Ritual*” (1967). Desenvolvendo a já mencionada noção de *fachada*, o autor ressalta seu caráter sagrado, de modo que as ações tomadas para protegê-la podem ser consideradas *rituais*: “nossa fachada, então, é uma coisa sagrada, é de tipo ritual, e a ordem expressiva necessária para mantê-la é, portanto, uma ordem ritual” (ibidem: p. 19, tradução da Editora Vozes, 2011, p.26).

Entre os modos possíveis de proteger a fachada, Goffman destaca os processos de “evasão” e os corretivos. Enquanto algumas ações se caracterizam como rituais de evasão, pela intenção de *evitar* a perda da fachada, as ações de tipo corretivo são acionadas quando as primeiras – de caráter preventivo – são mal sucedidas. A partir de seu uso, o equilíbrio ritualístico, violado pela “perda da fachada⁶⁶” de um dos envolvidos no processo interativo, é

⁶⁶ Para reduzir repetições textuais, o termo “face” será por vezes utilizado como substituto ao termo “fachada”, embora o último aproxime-se mais, na língua portuguesa, do sentido do termo inglês “face” empregado por Goffman em seus escritos originais (1967). Cabe destacar que a edição recentemente traduzida para o português (Editora Vozes: 2011) também opta pelo uso do termo “fachada”.

retomado. Dentre os exemplos mais óbvios, pode-se destacar o pedido de desculpas após a ocorrência de uma gafe.

Conforme apontado, a proteção da fachada no *Second Life* é parcialmente viabilizada pelo controle sobre informações dos papéis físicos desenvolvidos pelos envolvidos – possibilitada pela máscara do *anonimato*. Mariana Zanata Thibes, em um estudo recente, já apontou para a importância do anonimato na internet em geral e na rede social *Orkut* em específico. Segundo a autora,

“(...) parece possível expor a face real quando for esse o desejo, mas também escapar do jugo da observação alheia pelo anonimato. Isso poderia constituir um recurso para proteger a privacidade quando a exibição da vida privada ameaça gerar transtornos. No mais, ‘ser anônimo’ pode representar um atrativo para as interações virtuais em relação às interações em uma arena física. Dessa forma, mostro-me e exibito minha ‘verdadeira personalidade’ quando quero, mas penso que posso fugir dessa exposição quando ela me parecer incômoda” (THIBES, 2008: p. 92).

Uma breve análise comparativa entre as redes sociais e o mundo virtual estudado pode iluminar algumas questões sobre as relações entre virtualidade e ambientes físicos de interação, da perspectiva do trabalho com a fachada. Assim como nas redes sociais, em *Second Life* o anonimato mostra-se uma poderosa ferramenta de proteção de intimidades e de manipulação de identidades; por meio dela, o indivíduo pode manter um controle maior sobre sua própria face. Consegue, por exemplo, observar o perfil alheio sem ser descoberto e – consequentemente – taxado de “bisbilhoteiro”. Nas redes sociais, a exposição de ideias polêmicas em comunidades virtuais ou a realização de chistes, provocações e até de *bullying* virtual⁶⁷ são viabilizadas pelo anonimato, sendo muito reduzida a chance de desacreditar a imagem do indivíduo responsável. Há, contudo, uma diferença fundamental: enquanto no *Orkut* e no *Facebook* impera a continuidade entre as identidades física e virtual, no *Second Life* há uma separação mais evidente entre as duas formas de manifestar aspectos de si. Sendo exceção no primeiro caso, o anonimato faz-se regra no segundo. Outro estudioso recente das formas virtuais de sociabilidade, o gaúcho Jonatas Dornelles, verificou tal continuidade entre vida *online* e *offline* no que tange ao *Orkut*:

“De maneira ampla e geral, o que está em jogo no Orkut é ‘estar bem relacionado’ e como existe hoje um fenômeno de estreitamento das dimensões on e off-line, essa

⁶⁷ A prática do *bullying* na Internet é por vezes chamada de *cyberbullying*. Segundo a National Crime Prevention Association (<http://www.ncpc.org/cyberbullying>), “*Online bullying*, chamado *cyberbullying*, acontece quando os adolescentes usam a Internet, telefones celulares ou outros dispositivos para enviar ou postar textos ou imagens com a intenção de ferir ou constranger outra pessoa”. No *Second Life*, um equivalente para esse tipo de ação agressiva seria o chamado *griefing*. Conferir a terceira parte do primeiro capítulo da presente dissertação item 14.

situação extrapola os limites da virtualidade. Ser ‘bem relacionado’ no Orkut tem o mesmo efeito na vida do indivíduo como um todo. É como se o jogo, embora praticado em um campo isolado da realidade cotidiana, tivesse ‘poderes mágicos’ sobre o cotidiano do sujeito” (DORNELLES: 2008, p. 189).

Assim, temos que a imagem que o indivíduo busca sustentar em suas interações físicas também pode ser abalada por suas ações em redes virtuais de sociabilidade: há uma grande permeabilidade entre as duas esferas. A obtenção de sucesso nas interações *online* - medida, no *Orkut*, pelo que Dornelles chamou de “poder de relacionamento”⁶⁸-, poderá refletir em uma melhor reputação entre os conhecidos *offline* do indivíduo em questão. Por outro lado, uma *performance* mal sucedida no *Orkut* poderá render consequências desastrosas para a imagem que o sujeito mantém perante seus pares “reais”.

Essa mútua influência entre virtualidade e “realidade” nas redes sociais é em grande parte derivada da coexistência entre tais ambientes virtuais de sociabilidade e relacionamentos estabelecidos na arena física. Há considerável concordância entre os que se relacionam no primeiro e no segundo casos: indivíduos conectados no *Orkut* e no *Facebook* costumam adicionar seus colegas de trabalho, familiares e amigos *offline* em suas redes de contatos *online*. De certo modo, portanto, acabam por vincular suas identidades virtuais aos papéis que exercem em vários outros ambientes interativos.

É claro que essa continuidade, embora se contraponha ao anonimato apontado anteriormente, não se traduz em ausência de manipulações sobre informações de cunho pessoal ou íntimo. Diz Dornelles: “Mesmo que a maioria dos usuários acate o pedido de identificação condizente com sua ‘realidade’, essa identificação é sempre construída e lúdica (...)” (ibidem, p.190). Como nos ambientes *offline* de interação, a *fachada* é construída e mantida (ou desacreditada) no decorrer do processo interativo, em grande medida com base na habilidade dos envolvidos em causar e manter uma boa impressão a respeito de si mesmos – e esse processo envolve a capacidade de manipular informações pessoais, destacando certas qualidades e omitindo outras.

De todo modo, a condenação e limitação do anonimato no *Orkut* resulta em uma limitada amplitude desse tipo de manipulação sobre a própria identidade:

“Pelo fato do Orkut intermediar o relacionamento entre usuários que também se relacionam face a face, uma situação inverossímil seria facilmente ‘desmascarada’ e acusada de ser um fake, que é o termo utilizado pelos usuários do Orkut para se

⁶⁸ Esse poder é medido pela amplitude da rede de “amizades” e pela visibilidade geral do usuário no ambiente virtual, conquistadas com o auxílio do uso contínuo das ferramentas interativas lá existentes.

referirem aos casos de perfis falsos na rede. Por perfil falso se entende aquele que não condiz com a condição offline do detentor da página” (ibidem, p. 194).

Em outros termos, nas redes sociais é deveras custoso manter uma imagem dissonante daquela mantida nas arenas físicas de interação: uma tentativa nesse sentido poderia facilmente resultar em um desmascaramento e na consequente perda da fachada. Mesmo situações menos extremas, como o destaque *online* de alguma característica individual não reconhecida pelos pares *offline*, pode resultar em má avaliação da imagem do sujeito em questão.

No SL, por sua vez, o anonimato ainda detém hegemonia nas interações, de modo que seu campo de atuação se encontra substancialmente mais isolado da vida cotidiana: a fachada física do sujeito encontra-se menos vulnerável às exposições na rede, já que seus contatos do mundo físico desconhecem, a princípio, o(s) papel(eis) *online* que ele incorpora. Assim, é pouco provável que alguém perca o emprego por conta daquilo que fez no ambiente virtual. A *fachada virtual* mantida no SL, tal como o ambiente de pura sociabilidade descrito por Simmel (2007), acaba por adquirir grande autonomia, sendo pouco ameaçada por acontecimentos que se desenrolam na vida de fora das telas.

A situação torna-se mais complexa quando se considera que embora exista uma grande aceitação do anonimato no SL, também é esperado que algo de *verdadeiro* seja exibido pelo indivíduo conforme os relacionamentos se intensificam; em outras palavras, há tolerância para que os participantes das interações *online* brinquem com suas identidades *dentro de certos limites*, que diminuem conforme aumenta o grau de envolvimento entre os indivíduos relacionados. Até mesmo em público, expondo seu perfil virtual para todos que o queiram ver, o ator social é constantemente acionado a dizer algo a seu respeito, a dar pistas de quem possa ser na vida real, fornecendo dados quase sempre nebulosos, ambíguos e incompletos. Fotos do rosto e do corpo físico são tornados disponíveis nos perfis, de modo a evitar o reconhecimento por indivíduos do mundo físico, mas fornecendo informações mínimas sobre a aparência geral do usuário por detrás do avatar: cor de pele e dos olhos, curvas do corpo, formato do rosto ou marcas simbólicas, como roupas e tatuagens, são expostos com certa frequência.

Tanto nas “redes sociais” quanto nos mundos virtuais dominadas por relações anônimas, como o próprio SL, há, portanto, uma permeabilidade relativa entre virtualidade e “mundo real”. A diferença fundamental é que há uma maior ancoragem às identidades mantidas pelos sujeitos nos ambientes físicos de interação no mundo das redes (*Orkut*, *Facebook*, entre outras) – de modo que qualquer ação *online* pode desacreditar as faces

mantidas *offline* e vice-versa. No *Second Life*, embora os dois universos estejam separados por uma fronteira menos porosa, o indivíduo é “convidado” a trazer alguns elementos de sua vida física à virtualidade – mas de modo mais livre, pautado em suas escolhas, e não em exigências externas por coerência entre as vidas *on* e *offline*. Seu controle sobre as interferências mútuas entre “realidade” e virtualidade é significativamente mais amplo: graças ao anonimato, ele não será obrigado a reprimir certas atitudes, já que correrá poucos riscos de ser identificado por alguém que o conheça em outros ambientes interativos – o que poderia resultar na disseminação de impressões negativas a seu respeito em arenas sociais menos opcionais, como a profissional e a familiar. Em grande medida, deriva daí o fato de a maioria dos entrevistados considerar comum demonstrar menos timidez no SL do que na vida de fora das telas (mais de 71% concordaram com a afirmação de que “As pessoas são mais tímidas na vida real do que no Second Life”, sendo que mais de 42% concordou totalmente com a frase), embora também opinem que as pessoas sejam mais falsas por lá do que no mundo de fora das telas (71% concordam parcialmente que “As pessoas são, em geral, mais falsas no *Second Life* do que na vida real”, e mais de 28% concordam integralmente com a afirmação).

O controle sobre a identidade física é tão central nesse ambiente de sociabilidade que rituais de evasão, conforme compreendidos por Goffman, se fundamentam no princípio da inviolabilidade das informações da vida *offline*: tende-se a evitar trazer à tona assuntos que se relacionem com os papéis sociais físicos. Como exemplo pontual, é possível citar o caso do comentário de uma adepta do SL, sobre sua separação matrimonial na vida física, dizendo que “largou o marido” há oito meses, e que não pretende voltar com ele. Essa revelação, feita por voz em um ambiente público, gerou desconforto e resultou em silêncio por parte dos outros participantes. De modo análogo, é frequente que os indivíduos não questionem diretamente seus interlocutores sobre suas vidas fora do SL; a insistência nesse sentido é tratada como falta de tato, gerando certo mal estar entre os demais, especialmente quando os envolvidos se conhecem há pouco tempo.

O estabelecimento de novos relacionamentos pode, por sua vez, ser acompanhado pela progressiva abertura de intimidades entre os interlocutores. Conforme já mencionado, a intensificação das relações resulta em maiores exigências pela revelação de informações vinculadas aos papéis exercidos no mundo físico. Nesses casos, cai a muralha que separa os dois ambientes: a revelação voluntária de informações pode então ser traduzida como uma estratégia de aproximação e de estabelecimento de vínculos. Goffman vislumbrou um processo

similar nas relações face a face: “Se um indivíduo pretende unir-se a alguém em alguma espécie de laço social, certamente deverá fazê-lo cedendo algumas das fronteiras e barreiras que usualmente os separam” (GOFFMAN: 1972, p. 83, tradução minha). O fato de o ator social voluntariamente abrir mão de mecanismos de separação é símbolo central e a própria substância do relacionamento, segundo o autor. Por conseguinte, conforme usuários do SL estabelecem vínculos, tendem a “baixar a guarda” sobre os territórios de seus *selves* (geralmente bem protegidos de quaisquer intromissões), resultando em maior continuidade entre identidades físicas e virtuais.

De todo modo, a proteção mútua sobre informações pessoais entre indivíduos que não se conhecem e ainda não estabeleceram vínculos pode ser compreendida como mais uma espécie de cuidado com a fachada. E mesmo entre os que se relacionam mais intimamente e passam a conhecer aspectos da vida física de alguns de seus contatos, estabelece-se um *pacto implícito* pela não-disseminação desses dados para outros, mantendo-se em vigência a busca pela proteção da “face”.

Vista como capaz de destruir o aspecto lúdico da sociabilidade *online*, temos que a vida física do sujeito (com sua posição na estrutura social e seus vínculos pessoais) pode desacreditar a *fachada virtual* por ele mantida. A sacralidade dessa fachada é profanada pela “vida mundana” externa ao mundo relativamente autônomo da sociabilidade, onde as características mais individuais não deveriam penetrar:

“O fato é que, sejam quais forem os atributos objetivos que os participantes de uma reunião possam ter – atributos esses centralizados fora da reunião particular em questão –, eles estão proibidos de participar dela. Riqueza, posição social, cultura, fama, méritos e capacidades excepcionais não podem representar qualquer papel na sociabilidade (SIMMEL: 2007, p. 170)”.

Mais uma vez, observa-se a similaridade entre a autonomia do *Second Life* com relação ao mundo físico de interação e a autonomia relativa percebida por Simmel em ambientes de sociabilidade, no que tange às características pessoais dos envolvidos. Mas, do mesmo modo que a autonomia dos ambientes de sociabilidade não se traduz em simples liberdade individual, impondo aos participantes regras determinadas de conduta (típicas do momento sociável), o isolamento relativo da existência *offline* do *Second Life* não significa que os indivíduos nele imersos possam agir como bem entenderem. Como procuramos demonstrar, a “face” continua sendo um fator imprescindível da sociabilidade, sendo defendida como objeto sagrado e estando sujeita a ameaças impostas pelas particularidades desse ambiente autônomo. Em outras palavras, ela não é ameaçada apenas pela possível intromissão de informações do mundo

físico; pode ser desacreditada quando as próprias ações virtuais do sujeito são vistas como não-condizentes com sua identidade “autônoma” virtualmente estabelecida.

Dediquemos maior atenção a essa questão. Conforme apontado por Boellstorff sobre os “nomes de tela” (os nomes adotadas para os avatares) no *Second Life*,

“Nomes de tela são não-anônimos por definição, e as identidades virtuais a eles amarradas tornaram-se cada vez mais consequenciais. Assim como é possível considerar mundos virtuais em seus próprios termos, também é possível considerar individualidades virtuais em seus próprios termos” (BOELLSTORFF: 2010, p. 122, tradução minha).

O que está implícito nessa citação é que não há um “anonimato perfeito” no SL, pois cada avatar utilizado está necessariamente vinculado a uma dada identidade virtual - que possui uma fachada própria a defender em cada momento interativo, e sobre a qual é demandada certa coerência e estabilidade. Há, portanto, anonimato com relação ao usuário por detrás das telas, mas não no que tange às identidades virtuais propriamente ditas, que são associadas a um dado avatar com um nome determinado. Considerando-se que, em geral, os adeptos de *Second Life* desenvolvem relações relativamente estáveis e duradouras com seus pares virtuais, é esperado que se estabeleçam expectativas de coerência sobre as ações de cada um; em outras palavras, são fixadas imagens sobre como o outro se deve comportar, com base nos modos como se portou em ocasiões passadas. Um rompimento em tais expectativas pode facilmente redundar em uma alteração brusca nas impressões causadas pelo indivíduo.

A importância do trabalho com as fachadas virtuais mantidas no *Second Life* é tão elevada e potencialmente estressante que muitos desenvolvem mecanismos para escapar, em alguns momentos, de tal preocupação. Os “alts”, avatares alternativos, representam um exemplo claro nesse sentido; como demonstram alguns depoimentos, eles são usados com certa frequência para “espionar” indivíduos sem criar ameaças à própria fachada, ou acionados quando a imagem estabelecida pela primeira identidade virtual foi totalmente desacreditada no meio social de que o indivíduo participava. Os “alts” estabelecem-se, por vezes, como uma “segunda chance” de criar e manter uma fachada virtual apreciada pelos demais participantes. A entrevistada S.B tece alguns comentários a respeito:

“Poxa, na maioria das vezes as pessoas criam novos avatares para bisbilhotar, para pesquisar as pessoas com quem se relacionam, para fugir de outras pessoas. Nas outras os Avatares são banidos. rs. E tem vezes que as pessoas simplesmente querem começar a terceira vida... Esquecer a vida que já criou no jogo e começar outra. Deve ter gente que usa para fazer sexo virtual com várias meninas. Ou meninas que usam para ter vários namorados. RS”.

E prossegue, em outro momento da entrevista:

“(...) tem gente que tem duas vidas dentro da segunda vida rsss. O meu pai era casado coma minha antiga mãe no sl, depois descobriram que ele tinha outro avatar com outra família e tal. Puta confusão, rs. Mas eu vejo pouca vantagem. Só uso (outro avatar) pra poupar lindens ou ficar um pouco sozinho no sl”.

Outra entrevistada, R.B, elabora observações semelhantes:

“Também sei que às vezes a mudança de avatar pode significar uma tentativa de recomeço: às vezes depois do término de um relacionamento virtual ou depois de perderem a conta devido a algum trambique aqui”.

Por vezes, como exposto nos últimos depoimentos, “perder a fachada” adquire conotações mais objetivas, resultando no *banimento* do avatar (o que costuma ocorrer quando indivíduos ofendem outros avatares ou realizam alguma prática econômica ilegal dentro do *Second Life*, resultando no bloqueio de seu uso). Seja expressa por meio de punições objetivas ou subjetivas, contudo, tal “perda da face” pode ser contornada mediante o registro de uma nova conta – e a criação de um novo avatar – no mundo virtual em questão.

Vê-se, assim, que a possibilidade de criação de avatares múltiplos serve para amenizar as limitações de liberdade de ação resultantes da necessidade de proteger a fachada virtual de situações potencialmente destruidoras. Trata-se de um mecanismo usual, que permite ao indivíduo explorar certos aspectos de si sem ameaçar sua “face” e as impressões que busca causar quando utiliza outro avatar. Pode agir de um modo determinado em certo meio social, enquanto experimenta outros modos de ser e agir utilizando um pseudônimo distinto – por exemplo, sendo um marido virtual perfeito com um avatar enquanto se apropria de outro para participar de orgias sexuais com desconhecidos. Como vimos nas observações de S.B, esse mecanismo não é infalível; alguém que tenta levar duas ou mais vidas virtuais de modo concomitante sempre corre o risco de ser desmascarado e perder todas as fachadas que procurou manter. De todo modo, trata-se de uma ferramenta utilizada pelo indivíduo para exercitar várias facetas de identidade sem arriscar desestabilizar uma imagem pessoal sobre a qual ainda é exigida uma dose considerável de coerência.

O receio demonstrado por alguns entrevistados em responder certas perguntas da pesquisa também expressa o quanto a reputação virtual pesa sobre as ações dos participantes. Como exemplo, L.C. adotou postura claramente defensiva durante o período da entrevista, embora procurasse transmitir uma imagem de espontaneidade e de sinceridade. Quando indagada se utilizava mais de um avatar, por exemplo, respondeu: “(...) não é um av(avatar) secreto, não é um av que utilize para ter outros relacionamentos. Meus amigos, meu marido,

conhecem este av”. Procurou, desse modo, não deixar margem à interpretação de que poderia estar enganando seus colegas de *Second Life*, utilizando avatares por eles desconhecidos

Aqui, revela-se uma clara preocupação com a possibilidade de serem disseminadas as informações passadas durante a entrevista – especialmente, para os “familiares virtuais” de L.C.: seu marido, irmãs, mãe, etc. Ocorre a tentativa de *proteção à fachada virtual*, à imagem de uma usuária “séria” de *Second Life*, administradora responsável de uma região famosa, e uma fiel esposa e amiga virtual.

Todas essas observações bem demonstram o quão tensa é a relação cotidianamente construída entre a virtualidade e o ambiente interativo *offline*, mesmo em arenas onde *aparentemente* poderia reinar um anonimato perfeito. Analisando a situação de modo mais aproximado, é possível perceber que a menor permeabilidade entre os ambientes considerados não resulta, necessariamente, na ausência de preocupações com a imagem confeccionada perante os outros, nem elimina inteiramente as possibilidades de interferência mútua entre ambientes *on* e *offline*. O que vemos, tão somente, é o estabelecimento de *novas normas de conduta e estratégias de afirmação e manutenção de fachadas virtuais*, nascidas de modo relativamente autônomo das identidades exercidas no cotidiano *offline* dos indivíduos. Nesse sentido, os conteúdos das vidas físicas não estão simplesmente eliminados da sociabilidade *online* – mas são em grande medida reduzidos ao papel de meros componentes da interação virtual, podendo servir tanto como parte de estratégias de validação de impressões e de trabalho com a fachada, como formas de estabelecimento de relações de maior intimidade. Paradoxalmente, também se podem traduzir em ameaças potenciais às “faces” mantidas nesse ambiente peculiar – e, em casos extremos de falta de cautela, podem igualmente redundar em elevados prejuízos à imagem individual construída nos ambientes físicos, como bem mostra o exemplo a seguir, citado pelo entrevistado O.S.:

“(...) eu conheço o caso de uma pessoa que não teve problemas, mas rendeu problemas a alguém. É o caso do Tio A. ele namorava uma menina, ela dizia que era maior de idade e tal, mas não era. Os pais dela descobriram o sl e descobriram que ela tinha um relacionamento aqui, que envolvia sexo virtual e tal. Eles tomaram posição judicialmente, eu não sei como foi bem a história, o fato é que o cara foi banido do sl, a conta dele foi cancelada. Dizem que foi preso rl tbm e tal, mas isso eu não boto fé”.

Em suma, observa-se que, embora *Second Life* seja um espaço heterogêneo e diversificado de sociabilidade, que (teoricamente) forneça a possibilidade da assunção de papéis distintos e de exercício de inúmeras formas de ser, usualmente impossibilitadas pelas contingências da vida física, seu uso não é isento de grandes tensões e preocupações com

reputações e impressões pessoais. Nesse sentido, pode ser compreendido como um palco onde se manifestam, de modo peculiar, dinâmicas mais amplas de manipulação de identidades e representação de papéis sociais. Com isso em vista, o próximo capítulo terá como foco associar as manifestações de formas de existência perceptíveis no *Second Life* a análises estruturais que se mostrem apropriadas para a compreensão do fenômeno.

Capítulo III O mito da “segunda vida” - Liberdade e individualidade no uso de *Second Life*

Parte 1 Mundos virtuais e a profusão das promessas de liberdade e realização pessoal em tempos de sociedade de consumo

Individualização e multiplicidade do eu dentro e fora do SL

Alguns autores da Sociologia contemporânea indicam que o atual estágio de desenvolvimento do capitalismo traz consigo a promessa de uma plena liberdade individual, com a possibilidade de absoluta autorrealização aos indivíduos nele imersos. A difusão do consumismo, aliada a uma crescente responsabilização dos indivíduos por seus destinos, redundaria na percepção de que estes seriam livres para tomar uma série de decisões relevantes para suas existências, não mais dependendo de determinações impostas por grupos sociais como a família, o Estado ou a Igreja. O sociólogo Mike Featherstone, por exemplo, diz:

“As imagens da cultura de consumo apresentam um mundo de facilidade e conforto, uma vez que o privilégio de uma elite agora aparece ao alcance de todos. Uma ideologia do consumo pessoal apresenta os indivíduos como livres para fazer suas próprias coisas, para construir seus pequenos mundos na esfera privada (...)” (FEATHERSTONE: 1991, p. 176, tradução minha).

Já Renata Salecl, filósofa e socióloga eslovena, percebe o predomínio daquilo que chama de “ideologia da escolha” dentre sociedades ocidentais contemporâneas. Essa lógica prega, segundo ela, que

“O indivíduo é o mestre definitivo de sua vida, livre para determinar cada detalhe. Na sociedade de consumo de hoje, não somos apenas requisitados a escolher entre produtos: somos questionados a enxergar nossas próprias vidas como uma grande composição de decisões e escolhas” (SALECL: 2010, p. 1, tradução minha).

Como já sugerido ao longo da presente dissertação, é possível estabelecer uma analogia entre essas promessas e aquelas vinculadas ao uso de mundos virtuais como o *Second Life*: tal como na sociedade de consumo de fora das telas, dentro do “metaverso” é vendida a ideia de que o indivíduo pode ali se realizar plenamente, interagir de modo livre, sem se sentir oprimido pelas contingências e coerções da esfera física de interação, e construir uma autoimagem condizente com seus desejos mais íntimos. Seria, afinal, um espaço para a construção de uma “segunda vida” significativa. Essa percepção deriva de dois fatores principais, previamente mencionados: 1) a possibilidade plena de manipulação da aparência “corporal” e dos sinais externos emitidos durante as interações, redundando, conforme exposto, em um elevado potencial de controle da fachada e de administração de impressões; e

2) a proteção do anonimato, graças à mediação dos “avatares”, que anularia controles oriundos de ambientes interativos do mundo físico sobre atitudes tomadas no “metaverso”.

A lógica da “empresarização da vida” vislumbrada por Ehrenberg (e exposta nas linhas finais do primeiro capítulo deste texto) aponta para elementos semelhantes. Aplicada à virtualidade, ela responsabilizaria o indivíduo por seu próprio sucesso e propagaria a esperança de liberdade e realização pessoal, difundindo a percepção de que o ambiente virtual possibilita o despertar de lados individuais adormecidos, pelo estímulo de uma conduta “empreendedora” sobre a própria existência *online*.

Dois aspectos dessa promessa utópica, que o SL diz concretizar, merecem destaque e serão esmiuçados nas próximas seções. De um lado está a própria ideia de que o indivíduo se encontra livre para reconstruir sua identidade por trás da tela do computador, de modo tal que poderá “ser aquilo que gostaria”. Essa promessa seria viabilizada pela disponibilidade de um número elevado de opções de ação e de determinação da aparência e dos sinais emitidos, tal como pela desvinculação relativa entre o “avatar” anônimo e o indivíduo por detrás das telas (o que o libertaria da necessidade de expressar-se de modo equivalente no mundo físico e no virtual). Em segundo lugar, também vemos implícita em opiniões sobre o uso da Internet em geral e dos mundos virtuais em específico a promessa da dissolução de um “eu” único e coerente, substituído por uma versão múltipla e fragmentada, da qual está ausente qualquer substância definitiva. Assim, relacionando ambos os aspectos, as promessas vinculadas ao uso de mundos virtuais podem ser resumidas nas *múltiplas possibilidades de experimentação de identidades*. Nas linhas seguintes, discorreremos sobre como essa ideologia deriva de ideias e movimentos reais difundidos na sociedade contemporânea em geral, utilizando para essa análise autores de importância para a Sociologia. Críticas direcionadas a essas tendências sociais serão igualmente tecidas, pela apropriação de reflexões de autores como Ulrich Beck, Kenneth Gergen e Mike Featherstone.

Inicialmente, tratemos da questão da *liberdade de experimentação* de identidades. Já na apresentação feita pelos desenvolvedores do SL, como evidenciado em seu Guia Oficial, está presente a ideia de que, com a disposição de milhares de produtos para a composição de um “eu” virtual dissociado do sujeito por detrás das telas, este poderia tornar-se aquilo que sempre sonhou: “O Second Life é basicamente tudo o que você quiser que ele seja. Afinal, a vida virtual é sua e você faz dela o que bem entender” (RYMASZEWSKI et al: 2007, p. 4). A multiplicidade de opções é destacada com frequência: segundo sua apresentação no site

oficial (<http://secondlife.com/whatis/?lang=pt-BR>), o programa seria um local para “conhecer pessoas novas, trabalhar, amar, explorar”, e até para “*ser*”, “*ser diferente*”, “*ser você mesmo*” e “*libertar-se*”. A gama de possibilidades de apropriação é extensa, e a publicidade do programa destaca tal variedade. O apelo à mudança constante é igualmente perceptível; somos convidados a “mudar de opinião” (por uma suposta “libertação da mente”) e a “mudar de aparência” – tudo pela imersão em um mundo virtual.

A promessa por liberdade e realização pessoal parece muito consistente para alguns usuários brasileiros do SL. Mais de um entrevistado mencionou, por exemplo, que seu avatar veste exatamente as mesmas peças de roupa que ele *gostaria* de usar em sua vida cotidiana, mas que não poderia por uma série de razões sociais (roupas consideradas inadequadas em seu ambiente de trabalho ou vulgares demais pelas pessoas com as quais convive são as razões citadas). Ademais, os indivíduos costumam destacar a possibilidade de realizar atividades não tão acessíveis no mundo físico: P.O., a título de exemplo, mostrou-se encantada pela chance de realizar o sonho de ser “piloto de Fórmula 1” e de construir prédios inteiros “do nada”, utilizando apenas a imaginação e as ferramentas virtuais à sua disposição. Já L.C. destacou a possibilidade de “engravidar” e “ser mãe” por meio de seu avatar no *Second Life* - sonho que não poderia realizar “materialmente”, naquele período de sua história pessoal, por achar “(...) que ainda está cedo demais”. Outros comentam a possibilidade de satisfação amorosa ou sexual: Assim, R.S destacou que conseguia atingir “orgasmos múltiplos” com seu parceiro virtual, algo que não havia atingido com seu parceiro amoroso no ambiente físico.

A mesma entrevistada discordou, ainda, que no SL as pessoas mostrem quem são de fato; alegou que muitos mentem nesse ambiente, inclusive quando falam sobre suas identidades físicas, descrevendo muito mais aquilo que *gostariam de ser* do que aquilo que “*são de verdade*”. Evitando repetir os argumentos de Goffman expostos em seções anteriores a respeito da condenação da “falsidade”, destaquemos a importância do final da sentença; ele revela a promessa utópica inerente ao *Second Life* e seu ambiente artificial de que as pessoas poderiam ser “aquilo que gostariam”. Essa é mais uma possibilidade trazida pelo anonimato, já que é difícil contestar as informações emitidas por um dos adeptos a respeito de seus dados pessoais – como sexo, ocupação e idade, entre outros. Logo, um homem pode aparecer como mulher, um menor como um adulto, um pobre como rico, entre muitas outras possibilidades,

viabilizando a exploração de aspectos da existência que seriam de difícil expressão em outros momentos e lugares⁶⁹.

Para além da disseminação da *impressão de liberdade* na administração de nossas identidades, na sociedade contemporânea (e também nas falas de desenvolvedores e frequentadores de mundos virtuais) vislumbram-se modos de percepção delas que as apresentam como mais dinâmicas, plásticas e diversificadas⁷⁰. Novas formas de pensar a respeito das manifestações das identidades humanas passam da assunção de unidade e coerência para imagens de “multiplicidade, heterogeneidade, flexibilidade e fragmentação” (TURKLE: 1995, p. 178). O computador seria um dos agentes responsáveis pela disseminação da visão do *self* como múltiplo, já que nele “pessoas podem construir um *self* ao circularem por muitos *selves*”. Kenneth Gergen contrasta essa acepção com as visões romântica e moderna do eu, que são agora postas em perigo: “(...) o próprio conceito de essências pessoais é posto em dúvida. São desmantelados *selves* vistos como possuidores de características reais e identificáveis – entre elas, racionalidade, emoção, inspiração, e vontade” (GERGEN: 1991, p. 7). Assim, contrapondo-se a um eu moderno visto como idealmente “autônomo”, “uno” e dotado de capacidade de auto direcionamento e responsabilidade, o *self* que povoa o imaginário das sociedades contemporâneas seria mais marcado pela pluralidade e pela indefinição.

Como visto em seções anteriores, ao aterem-se às regras sociais em vigência no mundo virtual e à manutenção de fachadas que sejam aceitas pelos demais, os indivíduos usuários do *Second Life* são menos livres do que se poderia supor pelas falas propagadas por seus ideólogos. Outras interpretações, contudo, podem ser adotadas para problematizar essa

⁶⁹ Contudo, conforme exposto nas seções seguintes, a manutenção dessas pequenas “ficções” acarreta consideráveis riscos às fachadas mantidas pelos usuários em suas vivências virtuais. A exposição de informações pessoais destoantes das identidades mantidas pelo sujeito nos ambientes físicos de interação merece ser problematizada, estando sujeita a certas restrições. De todo modo, tal possibilidade encontra-se fortemente presente nas interpretações dos adeptos e críticos dos mundos virtuais.

⁷⁰ Antes de considerar uma mudança da “natureza” da identidade, falamos aqui da alteração do discurso a seu respeito. A Sociologia contemporânea reconhece, em boa medida, que não é possível tratar da identidade pessoal como algo fixo e imutável, sendo na realidade *representada* de acordo com o ambiente social em que o indivíduo se insere – fruto, portanto, das interações sociais, das relações estabelecidas com outros indivíduos. De todo modo, embora seja a perspectiva adotada na presente pesquisa, essa visão não era a preponderante nas sociedades tradicionais e no início da dita modernidade, que em geral consideravam o indivíduo como portador de qualidades determinadas. A psicologia social, na linha teórica seguida por Goffman, cumpriu importante papel na mudança de tal paradigma, enquanto a psicanálise pós-estruturalista de Jacques Lacan ressaltou a inviabilidade da atribuição de uma identidade pessoal única e bem definida, percebendo a noção de *ego* como uma grande ilusão: “No trabalho de Jacques Lacan (...) as complexas cadeias de associações que constituem significado para cada indivíduo não leva a nenhum ponto final ou *self* central. (...) Ele alia a psicanálise à tentativa pós-moderna de retratar o *self* mais como um reino do discurso do que como algo real ou uma estrutura permanente da mente” (TURKLE: 1995, p. 178, tradução minha).

possibilidade: sociólogos e outros críticos daquilo que alguns chamam de “pós-modernidade”, ao questionarem a suposta “liberdade plena” que seria concedida aos indivíduos imersos no capitalismo tardio, permitem que seja aplicado um questionamento similar à utopia associada ao uso de *Second Life*. Tratam-se de críticas que, por deterem maior amplitude de análise, podem ser mais esclarecedoras do que a anteriormente mencionada perspectiva do “capitalismo criacionista”⁷¹. Cabe destacar aqui o alemão Ulrich Beck, que desenvolve observações relevantes sobre o caráter da “liberdade individual” derivada do alto grau de individualização exigido na contemporaneidade.

O autor apresenta dois elementos distintos contribuindo para o processo de individualização: 1) a desintegração de formas preexistentes de existência social (*status* e classes sociais, papéis sexuais, família, vizinhança, entre outros) como detentoras de centralidade na definição dos indivíduos; e 2) a imposição de novas demandas, controles e constrangimentos aos indivíduos isoladamente (BECK: 2002, p. 2). Tanto o mercado de trabalho quanto as instituições do Estado seriam responsáveis pelo segundo aspecto, amarrando as pessoas em uma teia de regulações e cláusulas contratuais individualizadas. Assim, temos que enquanto formas anteriores de existência são diluídas, e com elas também modos pré-existent de controle social, os indivíduos assumem progressivamente as rédeas de suas próprias vidas. Mais do que nunca, é-lhes exigido que façam algo a respeito de suas existências, que atuem ativamente para moldá-las rumo ao “sucesso” e à satisfação pessoal.

A contradição, segundo Beck, reside no fato de que a individualização não deriva necessariamente da escolha dos sujeitos, sendo-lhes imposta externamente pelo desenvolvimento do capitalismo tardio. “A individualização”, diz, “é uma condição social que não nasceu pela decisão livre dos indivíduos”. Ela seria uma

“(...) compulsão, ainda que paradoxal, para criar e gerenciar não apenas uma biografia própria, mas os laços e redes que o circundam, e para fazê-lo em meio a mudanças nas preferências e em sucessivos estágios da vida, enquanto que constantemente se adaptando às condições do mercado de trabalho, do sistema educacional, do Estado de Bem Estar Social e assim por diante” (ibidem, p. 4, tradução minha).

Para sobreviver nesse sistema que tanto lhe exige, o indivíduo deve desenvolver uma série de características, como iniciativa, tenacidade e flexibilidade. Urge que seja capaz de

⁷¹ Dentre tais críticas, pode-se destacar a necessidade imposta por um alto grau de envolvimento virtual na busca por uma imagem “bem sucedida” (que consumiria horas diárias significativas do indivíduo), além da impossibilidade de grande parte do público em alcançar esse *status* – aqueles que não possuem tempo disponível de navegação em suas vidas cotidianas, por exemplo, ou baixo conhecimento técnico na área de informática.

adaptar-se a um mundo em contínua mutação – e, caso falhe, deverá arcar com um fracasso potencialmente avassalador, não amenizável por qualquer força social intermediária. Desse modo, é-lhe igualmente demandada uma elevada tolerância às frustrações.

Em última instância, a principal consequência da elevada individualização seria o “fim das imagens fixadas e pré-definidas do homem” (ibidem, p. 5): o ser humano passa a viver em um estado de indeterminação, no qual deve constantemente decidir os caminhos a seguir entre uma série de opções oferecidas – no que tange, por exemplo, à escolha entre vida, morte, gênero, corporeidade, identidade, religião, casamento, parentesco e laços sociais. É nesse sentido que Beck aponta para o surgimento do *homo optionis*, sobre quem recai a cobrança constante pela tomada de decisões significativas.

Em tal estado de coisas, escolher racionalmente - levando-se em conta os interesses pessoais, as consequências dos atos tomados e a moralidade envolvida - pode tornar-se uma árdua tarefa; por essa razão, Beck caracteriza a situação presente, derivada da dissolução de formas de existência anteriores, como de “liberdade precária”, algumas vezes marcada mais pela sensação de anomia (um estado desregulado a ponto de se caracterizar pela ausência de leis sociais claras a seguir) do que pela propagação de uma suposta autonomia individual⁷². O bombardeio de opções e a flexibilidade que a biografia pessoal adquire – convertida, na visão do autor, em uma biografia do “faça você mesmo”- criam profundas ansiedades, com a iminente possibilidade do fracasso, das tomadas de decisão equivocadas e suas consequências potencialmente destruidoras.

No *Second Life*, também somos confrontados com um número nauseante de opções: há de se escolher entre diversas atividades possíveis, regiões passíveis de visita, roupas a adquirir e vestir, informações a revelar, partes “corporais” do avatar a moldar ou adquirir separadamente, quem adicionar na lista de contatos, no âmbito de muitas outras escolhas. Mergulhamos em um ambiente altamente complexo e fragmentado por nossa própria conta e risco, com a missão de constituir imagens que sejam bem avaliadas pelos demais: dessa

⁷² É bom notar que, para Beck, a imposição do individualismo não equivale à dissolução da ordem social, embora possa fomentar a sensação de anomia. Trata-se, ao contrário da ausência de ordem, de uma configuração social pautada pela responsabilização dos indivíduos por seus destinos pessoais. Citando a noção de “individualismo institucional” de Talcott Parsons (PARSONS apud BECK: 1999, p. 11), o autor considera que a contemporaneidade é regida pela *exigência* de gerenciamento individual das existências - fora dos laços familiares, tribais, religiosos, de origem e de classe. Tal administração deve, ainda, ocorrer dentro de *novas regras e guias de conduta*, ancoradas pelo Estado, pelo mercado de trabalho e pela burocracia.

perspectiva, o mundo virtual parece uma versão radicalizada, em “miniatura”, do mundo físico conforme percebido por Beck, com todas as suas incertezas.

Mais uma vez, a diferença entre os dois mundos pode ser vislumbrada nas ferramentas disponíveis aos indivíduos na virtualidade, que permitem um controle consideravelmente mais amplo sobre a manufatura de identidades. Estudiosos das interações sociais pautadas pela virtualidade já perceberam o quanto elas fomentam o exercício de construção do “eu”: Sherry Turkle, por exemplo, defende que “a Internet se tornou um laboratório social significativo para que sejam experimentadas as construções e reconstruções do *self* que caracterizam a vida pós-moderna” (TURKLE: 1995, p. 180, tradução minha). Já Shaowen Bardzell, em seu estudo sobre comunidades de adeptos do sadomasoquismo no próprio SL, aponta que

“De fato, a natureza de mídias imersivas em 3D proporciona e encoraja a exploração de identidade. O jogador de carne e osso por trás do avatar não é obrigado a jogar com um personagem que compartilhe afinidade com o self da vida real, mas é livre para experimentar e explorar” (BARDZELL: 2010, p. 12).

Desse modo, *Second Life* é caracterizado não apenas pela amplitude do controle das impressões e sobre a administração de identidades; à luz das interpretações de Ulrich Beck, ele fornece mecanismos mais vastos para que o indivíduo seja capaz de constituir-se em um mundo pautado por muitas regras e ideologias similares àquele de fora das telas. Antes de oferecer um universo radicalmente diferente do atual, parece agudizar algumas de suas características, embora fornecendo ferramentas que permitam uma maior adaptação a esse universo simbólico – uma identidade mais flexível, a possibilidade da multiplicidade, e a disponibilidade de grande número de mercadorias para a formação de uma autoimagem bem vista pelos demais participantes.

Expostas as críticas relevantes a respeito da utopia da plena realização pessoal, visível na sociedade “física” e maximizada em ambientes virtuais, resta tecer comentários sobre o caráter de *experimentação múltipla* das identidades, que aponta para o suposto caráter “plástico” assumido por elas e para a participação do “corpo”, o grande portador da imagem individual, nessa discussão. A próxima seção será dedicada a esses aspectos da problemática do gerenciamento de identidades no *Second Life*.

Corporalidade virtual e bombardeios de imagens: *Second Life* e os mecanismos da sociedade de consumo

Como exposto nas seções anteriores, *Second Life* pode ser visto como um ambiente de confecção de fachadas virtuais e de gerenciamento de impressões, tal como o mundo social de fora das telas. A relação entre essas formas de defesa da impressão que o ator almeja causar e a proteção de sua própria autoimagem individual - da forma como o indivíduo se define, que aproximaremos, para fins de argumentação, à noção de “identidade pessoal” -, não pode ser menosprezada, se nos mantivermos na análise de Goffman:

“Quando um indivíduo se apresenta diante de outros, consciente ou inconscientemente projeta uma definição da situação, da qual uma parte importante é o conceito de si mesmo. (...) verificamos que o indivíduo pode envolver profundamente o seu eu em sua identificação com um determinado papel, instituição ou grupo, e em seu conceito de si mesmo como alguém que não rompe a interação social ou desaponta as unidades sociais que dependem dessa interação. Quando acontece uma ruptura, portanto, verificamos que as concepções de si mesmo em torno das quais foi constituída sua personalidade podem ficar desacreditadas. Estas são as consequências que as rupturas podem ter do ponto de vista da personalidade do indivíduo” (GOFFMAN: 1985, pp. 222-223, grifo meu).

Assim, as medidas de proteção da fachada possibilitadas por *Second Life* permitem igualmente uma defesa mais eficiente do conceito que o próprio indivíduo busca desenvolver a seu respeito, que não se vê tão ameaçado por possibilidades de ruptura das interações em que participa. Uma sensação de aparente segurança pode surgir daí, dada uma configuração social que, como aponta Beck (1998;2002), costuma fomentar a insegurança e a incerteza.

Parte considerável dos sinais emitidos pelos indivíduos, imprescindíveis para estabelecer e validar fachadas e identidades, é vinculada à aparência visual, definida principalmente pelo vestuário e pela expressividade corporal. Em outras palavras, o corpo carrega um “sinal visível da identidade” (FEATHERSTONE: 2000, p. 2). No *Second Life*, esse sinal visível é apresentado pelo avatar - que visa, na grande maioria dos casos⁷³, simular as características do corpo humano e dos símbolos que ostenta. Na esteira da retórica da livre expressividade, alguns insistem que o SL lhes permite “serem quem são”, independentemente da aparência de seu corpo físico (ver BOELLSTORFF: 2010, pp. 135-136). Aqui, entra a noção e a crítica do corpo como “um traje, um disfarce ou máscara, como algo que deveria ser alterado e modificado para tornar-se congruente com mudanças no *self*” (FEATHERSTONE: 1999, p. 10); dessa perspectiva, os mundos virtuais permitiriam a libertação de um corpo cujas características seriam vistas pelo indivíduo como incompatíveis com sua personalidade; e

⁷³ São exceções os avatares que adotam aparências bestiais, animais e/ou fantásticas.

também permitem que pessoas estigmatizadas por suas aparências interajam em pé de igualdade com indivíduos considerados “normais” pela sociedade em questão. Caso extremo seria o de deficientes físicos, que podem interagir no mundo virtual com menos riscos de serem estigmatizados – uma vez que, nesse, deficiências dessa espécie tornam-se *invisíveis*. Mas a camuflagem do corpo físico não se traduz na supressão da importância da aparência para as relações sociais; ela apenas é transposta para a figura do avatar.

Desse modo, dada a centralidade do “corpo” para a constituição e administração de identidades, cabe estabelecer algumas observações a respeito da importância assumida por ele no mundo contemporâneo em geral e nos mundos virtuais em específico, apontando as diferenças e similitudes entre a corporeidade física e sua forma simulada no mundo virtual. Essas observações serão tecidas tendo em vista a intenção do presente estudo de avaliar a ideologia que trata o SL como ambiente propiciador de uma plena realização de liberdade e expressividade individuais.

Sociólogo contemporâneo que se debruçou no estudo da cultura “pós-moderna”, Mike Featherstone tece um panorama esclarecedor sobre a atual importância conferida à aparência corporal, sob o pano de fundo da crítica à sociedade de consumo. Pensando especificamente na prática de exercícios físicos, nos planos de dieta de emagrecimento e na disseminação de produtos cosméticos no mercado, ele afirma que:

“A cultura de consumo apropria-se da concepção auto preservacionista prevalente do corpo, que encoraja o indivíduo a adotar estratégias instrumentais para combater a deterioração e a decadência (...) e a combina com a noção de que o corpo é um veículo de prazer e auto expressão. Imagens do corpo belo, sexualmente aberto e associado com hedonismo, prazer e exibição enfatizam a importância da aparência e do ‘visual’” (idem: 1991, p.170, tradução minha).

A mídia deteria papel preponderante na difusão dessas imagens estilizadas sobre o corpo, especialmente por meio da indústria da propaganda. A partir dessas imagens, a recompensa sobre uma disciplina corporal deixa de ser espiritual, moral ou salutar para vincular-se tão somente a uma aparência aprimorada – e, em decorrência, a um *self* mais “vendável”. Essa ideia de disciplina não se contrapõe ao hedonismo que muitos vislumbram entre indivíduos inseridos na sociedade de consumo; na verdade, ela é vista como pré-requisito para atingir uma aparência aceitável e ativar todo o potencial expressivo do corpo. Entra em voga a noção de “hedonismo calculista” percebida por Jacoby (JACOBY apud FEATHERSTONE: 1991, p. 187), que propaga a ilusão de que o indivíduo detém uma maestria técnica e até transcendental sobre seu tempo de vida. Tudo, até formas de

aproveitamento do tempo livre, passa a ser calculado para a obtenção de resultados mais “efetivos”; sob a rubrica do hedonismo, da ideologia do “viver para si mesmo”, buscam-se atividades que possam aprimorar a aparência e outras características que aperfeiçoem a *imagem pessoal*.

Ainda segundo Featherstone, a ênfase sobre a manutenção e a aparência do corpo em tempos atuais sugere a existência de duas categorias para compreendê-lo: o “corpo interno” e o “corpo externo”. Enquanto a primeira versa sobre a saúde e um funcionamento ótimo dos órgãos internos, “corpo externo” refere-se à aparência e ao controle do corpo no espaço social. É evidente que o avatar, entendido como simulação do corpo, na maioria dos casos não pressupõe a lógica do cuidado com o “corpo interno”⁷⁴. A noção de “corpo externo”, por sua vez, detém importância primordial, já que a principal função do avatar consiste em situar o indivíduo em um espaço social determinado, servindo como um importante instrumento simbólico de comunicação – em que o controle sobre a aparência da representação gráfica detém proeminência. Estudos sobre as interações face a face, como os de Erving Goffman, são vinculados a essa ideia de exterioridade do corpo:

“O estudo do corpo externo pode variar de aspectos demográficos e da ecologia humana (Park et. al. 1925; Park 1952) até interações face a face, nas quais aparência, preservação do self e gerenciamento de expressões (Goffman: 1972) se tornam o foco da atenção. Também pode abranger a organização e vigilância de corpos dóceis disciplinados no espaço social (Foucault: 1977; Giddens: 1981), assim como dimensões estéticas do corpo. Para nossos propósitos, são de particular interesse a aparência e o gerenciamento de impressões do corpo externo” (FEATHERSTONE: 1991, p. 171, tradução minha).

As interpretações de Featherstone sobre corpo e sociedade de consumo são, portanto, de grande valia, considerando a ênfase do presente estudo sobre o gerenciamento de impressões e identidades em mundos virtuais. Evitando comparações simplificadoras, as noções do autor serão utilizadas na busca pela vinculação do uso de mundos virtuais a aspectos inerentes à sociedade contemporânea, sempre tendo em vista o caráter de simulação e imaterialidade do “corpo” no SL.

Segundo Featherstone, a chamada “sociedade de consumo” foi inaugurada na década de 1920, com o aparecimento das novas mídias, a exaltação de um estilo de vida pautado no lazer e a propagação de novos padrões de comportamento (em meio às sociedades ocidentais modernas). A partir daí, difundiu-se a possibilidade de todos os indivíduos usufruírem de

⁷⁴ Uma possível exceção poderia ser pensada nos ambientes de RPG, em que a preocupação com a “saúde do corpo” é simulada – onde é possível perder “vida”, “ferir” e “ser ferido” por outros jogadores.

experiências outrora restritas às classes mais privilegiadas, mediante a aquisição irrestrita de mercadorias. A imagem dos produtos adquire elevada relevância nesse momento, com sua associação a ideais de juventude, beleza, luxúria e opulência. Às mercadorias é conferido o poder de “acordar desejos há muito suprimidos” (ibidem: p. 172).

A ética vigente também passa por profundas transformações: valores como assiduidade, previdência e abstinência são substituídos pela auto expressividade, pelo movimento e pela ideia de “viver o presente”. A proeminência das imagens chama igualmente a atenção para a aparência do corpo, o vestuário, o comportamento e os gestos expressos. Os indivíduos passam a ser continuamente persuadidos a adotar uma postura crítica a respeito de seus corpos, seus *selves* e os estilos de vida que adotam. Em um contexto onde não há mais espaço “para o estabelecido, o habitual ou a monotonia”, prossegue Featherstone, existe a tendência de considerar o próprio corpo como dotado de características plásticas, moldáveis - em vez de fixas e naturais. Esforço e “trabalho corporal” são vendidos como formas de os indivíduos alcançarem a aparência ideal, além de atributos como saúde, juventude, beleza, sexo e boa forma – e eles são compelidos a alcançar esse fim e responsabilizados por isso. As consequências psicológicas desse processo não escapam ao autor:

“A publicidade ajuda a criar um mundo no qual indivíduos são feitos para se tornarem emocionalmente vulneráveis, continuamente monitorando a si próprios por imperfeições corporais que não podem mais ser consideradas naturais” (ibidem: p. 175, tradução minha).

Nesse contexto, a aparência é tomada como um reflexo do *self*, e são inúmeras as penalidades sobre a negligência com o corpo: diminuição da aceitabilidade social da pessoa, redução da autoestima e até um indicativo de preguiça ou mesmo de falha moral. Em concordância com as percepções de Christopher Lasch (LASCH: 1979) sobre a “cultura do narcisismo”, Featherstone destaca que novas relações são estabelecidas entre o corpo e o *self* com o advento da sociedade de consumo, de onde surgiria uma noção de “*self* performático”: aquele que se expressa pela aparência e pelos gestos que exhibe, demonstrando capacidade de manejar impressões, em detrimento da posse de características morais valorizadas em períodos anteriores. A partir desse momento, os indivíduos “(...) são instigados a tornarem-se ‘jogadores de papéis’, e a monitorar conscientemente suas performances” (FEATHERSTONE: 1991, p. 189, tradução minha).

Os mecanismos da sociedade de consumo são tidos como grandes responsáveis por essa mudança de percepção a respeito do *self*. Além de proporcionar uma série de imagens

desenhadas para suscitar desejos e necessidades nos indivíduos, eles estimulam alterações nos arranjos do espaço social e, como consequência, na natureza das relações interpessoais - que em grande medida passam a pautar-se pela exibição corporal. E aqueles que optam por não seguir tais normas de comportamento devem arcar com as consequências inerentes à sua decisão ou impossibilidade:

“Considerando inicialmente o nível interativo, pode ser argumentado que mudanças no tecido material da vida cotidiana envolveram uma reestruturação do espaço social (p ex., novos shopping centers, a praia, o pub moderno) que provê um ambiente facilitador da exibição do corpo. É claro que indivíduos podem escolher ignorar ou negligenciar suas aparências, e recusar-se a cultivar um self performático; mas se eles assim fizerem, devem estar preparados para encarar as implicações de sua escolha nos encontros sociais” (ibidem: p. 192, tradução minha).

As inúmeras imagens disseminadas diariamente pela sociedade de consumo e suas mídias prometem o livre alcance a ideais de beleza, juventude e saúde que são de fato inalcançáveis. Assim, ela é caracterizada por uma elevada contradição entre promessas que atingem o imaginário e as contingências da vida cotidiana – sentida não apenas pelos excluídos ou os à margem do sistema, como pelos mais inseridos, que não se conseguem adaptar à velocidade com a qual novos padrões são gerados e difundidos pelo mercado.

Na perspectiva apresentada, *Second Life* pode ser percebido não apenas como mais um ambiente *derivado* da lógica da sociedade de consumo, mas também como uma esfera que auxilia sua reprodução. Nele, ainda mais do que na sociedade retratada por Featherstone, confere-se grande ênfase à *imagem* e à *aparência visual*, em detrimento de outras características individuais, como talentos específicos ou a posse de valores morais fixos. Como exposto em seções anteriores, a manipulação da aparência do avatar e dos sinais por ele emitidos detém grande importância; movimentos, gestos, vestuário, tonalidades da pele e formato dos “músculos” – tudo é editado, nos mínimos detalhes, para a formação de uma imagem o mais bem sucedida possível. Um avatar bem construído, juntamente com um perfil “interessante”, é considerado o “cartão de visitas” que determina o início da grande maioria dos contatos entre usuários. A valorização da imagem é aqui maximizada por óbvias razões: os indivíduos são resumidos às suas representações gráficas e às informações que optam por compartilhar, o que inviabiliza o julgamento pela consideração de outras características ou componentes da personalidade individual. Mais do que nunca, pela ausência de alternativas, a aparência (virtual) é tida como *reflexo do self*.

A possibilidade de gerenciamento livre do avatar permite um distanciamento considerável das imagens manifestas socialmente no SL daquelas emitidas pelo corpo do

mundo físico, preso a características que não necessariamente agradam aos seus portadores e/ou não se adaptam aos padrões de beleza vigentes. No *Second Life*, ocorre a realização quase completa tanto de um ideal de “corpo plástico”⁷⁵, maleável e capaz de responder com facilidade e rapidez às pressões da sociedade pela adequação relativa a padrões de aparência e comportamento, quanto de um “*self* performático”, altamente dedicado à manipulação das impressões que os participantes podem desenvolver uns sobre os outros.

A organização do espaço social no SL também responde à tendência pela exibição dos corpos (virtuais) e por relações determinadas pelo controle de impressões e pela observação da aparência. Além da própria estrutura do programa estimular um estado de coisas que confere centralidade à feição visual, com a já exposta importância das ferramentas de manipulação do avatar, alguns espaços mais frequentados costumam reproduzir ambientes “pós-modernos” típicos, que conferem atenção aos sinais emitidos pelos corpos presentes. Como já esclarecido em outras partes do estudo presente, *Second Life* não é um ambiente homogêneo, fragmentando-se em inúmeras regiões e sub-regiões, com distintos fins e disposições arquitetônicas. Contudo, nas regiões pautadas pela sociabilidade aqui focalizadas, é possível observar semelhanças com os espaços sociais percebidos por Featherstone como preponderantes na atualidade: simulações de praias destacam-se entre os brasileiros, assim como praças públicas, apropriadas para fins de sociabilidade e paquera. Neles, as interações são em grande parte dependentes do estabelecimento e da manipulação das impressões, causadas pela aparência do avatar, sobre os outros usuários.

O bombardeio de imagens também é deveras evidente em *Second Life*: em todas as regiões, a tela é tomada não apenas por paisagens gráficas e pela visão de outros avatares, mas por anúncios de mercadorias, itens gratuitos e promoções, além de vitrines de lojas, dentre muitos outros sinais.

⁷⁵ Um autor que trabalha o conceito de “plasticidade do eu” sob a perspectiva da psicanálise lacaniana é o filósofo Vladimir Safatle Pinheiro (2008). Para ele, o lócus da identidade estável, presente em momentos anteriores, foi atualmente substituído pela ideologia da “dissolução do eu como unidade sintética” – responsável pela concepção do corpo humano como matéria plástica e espaço de afirmação da multiplicidade. A publicidade contemporânea seria a principal responsável pela mercantilização dessa percepção, promovendo uma retórica do consumo que propõe ao público consumidor a reconfiguração contínua de sua(s) identidade(s).

Figura 46: Uma loja de roupas no *Second Life* – ambiente poluído de imagens publicitárias

Graças à amplitude do sistema econômico do SL, dependente, como discorrido nas linhas finais do primeiro capítulo, da contribuição ativa dos indivíduos “empreendedores”, milhares de mercadorias virtuais desenvolvidas pelos últimos são tornadas disponíveis para aquisição e expostas em centenas de localidades. Indivíduos são incitados a consumir todo tempo – em geral, adquirindo símbolos que poderão incrementar a imagem individual, mediante o “aprimoramento” do avatar. A maioria dos itens vendidos são simulações de roupas e partes do corpo humano, e há constantes novidades no mercado, de modo que a sensação de “inadequação” e “obsolescência” é disseminada com frequência entre os usuários mais engajados. Desse modo, não basta apenas construir uma imagem interessante para seu personagem: é preciso sempre renová-lo, mudar constantemente seu aspecto, com novas roupas e animações, por exemplo. Vemos esse fenômeno nas falas dos pesquisados, como no depoimento a seguir, de uma adepta brasileira de mais de dois anos:

“Mudo sempre de skin (a “pele” do avatar), mas sigo uma mesma linha... (...) Cabelos também mudo com frequência, de acordo com estilo da roupa, escolho o cabelo. É mais por questão estética mesmo, a verdade é que o SL é um convite ao consumo, gosto de ter um avatar bem apresentável”.

Mesmo quando existe forte identidade com o avatar, de modo a haver uma recusa em alterá-lo “estruturalmente” (mediante mudanças drásticas na forma de corpo e na cor dos

olhos ou da pele, por exemplo), há a tendência de sempre aprimorar aspectos mais superficiais, como roupas, penteados e tatuagens. Mesmo aspectos mais centrais da aparência podem sofrer “ajustes” com frequência, ainda que não estejam submetidos a transformações drásticas. Assim, a entrevistada L.Z. alegou haver estabelecido essa forma de identificação e envolvimento com sua personificação, ao mesmo tempo afirmando que só altera a aparência do avatar para conferir-lhe maior “realismo” e torná-lo a cada dia mais bonito e atraente:

“Uma pele mais bonita se aproximando ainda mais do real, um corpo com belas formas e o rosto bonito. Mudo de aparência pra me aproximar mais da realidade e para admirar a avatar com roupas novas, e para ser admirada também”.

Pode-se afirmar que os indivíduos são continuamente levados a esforçarem-se para parecerem mais aceitáveis e atingir uma aparência “ideal”, de modo similar à realidade de fora do computador. Aqueles que não atingem tal fim sofrem penalidades, sendo claramente estigmatizados, chamados de “noobies” e colocados em uma posição de inferioridade – assunto a ser analisado na seção seguinte. Para não se mostrar um “noobie”, desconhecedor das normas de conduta e pouco merecedor de atenção, o usuário deve esforçar-se para aprender as regras de edição da aparência, buscar vestimentas mais “adequadas”, sondar por boas promoções comerciais, consumir e mostrar-se sempre a par das novidades no mercado. Nesse ponto, as observações de Featherstone mostram-se novamente pertinentes: citando Bourdieu (BOURDIEU: 1978, apud FEATHERSTONE: 2000, p. 3), o autor retoma a ideia de “universo de corpos de classe”, diferenciados estruturalmente de acordo com a posição no espaço social. Importando essa perspectiva para uma compreensão da diferenciação entre avatares do SL, pode-se concluir que uma segmentação dos adeptos, entre os considerados mais “envolvidos” e os “novatos”, reflete-se na percepção da diferença no cuidado com a corporeidade virtual. Assim, aqueles cujos avatares são considerados “pouco evoluídos”, que não foram incrementados pela aquisição de mercadorias e por edições tidas como “bem feitas”, passam a mensagem de pertencimento a um grupo menos engajado com o mundo virtual, desconhecendo as regras de sociabilidade em vigência e, em decorrência, são considerados não merecedores de tratamento idêntico àquele despendido aos veteranos.

Retomando as observações de Kenneth Gergen, apropriadas nas discussões da seção passada, podem-se notar outras consequências da elevada difusão de imagens disseminadoras de padrões de beleza e de perfeição na sociedade de consumo. Para o autor, a saturação social contemporânea, causada pela múltipla propagação de imagens pelas novas mídias do século

XX, afeta o modo como as relações interpessoais se estruturam, além da própria formação do *self*:

“Por intermédio das tecnologias do século, estão aumentando firmemente o número e a variedade de relacionamentos nos quais nos engajamos, a potencial frequência de contato, a intensidade expressa da relação, a durabilidade temporal. Conforme esse aumento se torna extremo, atingimos um estado de saturação social” (GERGEN: 1991, p. 61, tradução minha).

Ao discorrer sobre o tema, Gergen refletia sobre tecnologias, como o telefone e a televisão, que permitiam o contato (mesmo que unidirecional, como no caso da TV) com múltiplas faces, passíveis de se localizar em partes distintas do globo. A informática também detinha destaque em sua análise, mas em uma fase consideravelmente menos desenvolvida que a atual – a comunicação por *e-mail* era central nas relações, mas as populares redes sociais estavam ausentes e as realidades e mundos virtuais estavam longe do ápice. De todo modo, em vez de contraditos, os argumentos do autor foram ratificados pela ascensão da Internet e de suas ferramentas: ainda mais do que nos finais do século XX, atualmente, ela sujeita os indivíduos a um número crescente de faces e informações oriundas de todas os lados. Sujeitos mais inseridos no mundo da informação são convocados, em suas vidas cotidianas, ao engajamento em inúmeras relações, utilizando uma grande variedade de *softwares* e redes sociais criadas para conexão com um número crescente de contatos. A isso, soma-se a importância remanescente das outras mídias já consideradas por Gergen.

Há, ainda, *impressão* de maior intensidade nos relacionamentos estabelecidos remotamente: na ausência do outro, como já exposto em outra seção, tende-se a fantasiar a seu respeito, projetando na pessoa relacionada diversas virtudes imaginadas. Assim, “(...) a possibilidade crescente de relacionamentos à distância tem o mesmo efeito que tinha na época dos românticos. Relações à distância podem parecer mais iluminadas, e os intercâmbios se mantêm mais pesadamente carregados” (ibidem: p. 67, tradução minha).

O grau de envolvimento com o SL, perceptível em várias das entrevistas colhidas, parece estar fortemente relacionado a esse fenômeno. Como afirmou outro estudioso da virtualidade, Nicolas de Warren,

“Residentes do Second Life costumeiramente estabelecem relações emocionais e psicológicas intensas com outros avatares; a morte de um avatar provoca pesar na comunidade virtual; o casamento de dois avatares gera alegria etc.” (WARREN: 2009, p. 640).

Discussões com informantes permitiram verificar que parte considerável dos usuários se envolveu profundamente com outros indivíduos, mesmo sem nunca os ter visto fisicamente – e, em certos casos, sem mesmo chegar a conhecer o “nome real” da pessoa por trás do avatar. Em situações extremas, o grau de envolvimento pessoal chega a acarretar problemas às vidas físicas dos participantes, com casos relatados de perseguições à pessoa amada, virtualmente, em seu ambiente doméstico ou profissional físico.

Outra consequência trazida pela saturação social contemporânea, segundo Gergen, repousa no que chamou de *povoamento do self*: “a aquisição de potenciais múltiplos e díspares de ser” (GERGEN: 1991, p. 69). Com o advento de novas tecnologias de comunicação, ocorrem ampla disseminação e introjeção de distintos padrões de comportamento, o que resultaria na falência da visão da identidade pessoal como uma estrutura “única e coesa”:

“Aparecemos uns aos outros como portando identidades únicas, unificadas, fabricadas. Contudo, com a saturação social, cada um de nós passa a abrigar uma vasta população de potenciais escondidos (...). Todos os selves permanecem latentes, e podem chegar à vida sob as condições certas” (ibidem: p. 71, tradução minha).

Esse povoamento de “*selves* possíveis” nos indivíduos acarretaria um estado coletivo de *multifrenia* – termo usualmente empregado para designar a “divisão do indivíduo em uma multiplicidade de auto-investimentos” (ibidem: p. 73), mas não (obrigatoriamente) considerado patológico por Gergen. Essa condição não somente é resultado do superpovoamento do *self*, sendo igualmente consequência do seu esforço na exploração dos potenciais trazidos pelas novas tecnologias, especialmente no que tange aos relacionamentos interpessoais. Engajando-se em ferramentas de comunicação, os indivíduos expandem o número e a intensidade aparente de seus relacionamentos, fomentando assim a ampliação de repertórios possíveis de seus *selves*.

A relação entre os mundos virtuais e a disseminação de formas múltiplas de exploração do *self* é notável, e já rendeu debates entre os estudiosos do tema. Le Breton, citando Turkle, afirma, por exemplo, que “(...) o internauta às vezes assume traços de personalidades múltiplas” (LE BRETON: 2008, p. 173) e abandona-se a “rotinas diferentes, amigos diferentes, nomes diferentes” (TURKLE: 1995, apud LE BRETON: 2008, p. 173). Na mesma linha, Featherstone reconhece que “a Internet e o ciberespaço nos encorajarão a aceitar a noção de *selves* múltiplos” e que “a falta de uma identidade forte e a possibilidade de fragmentação e divisão em inúmeros *selves*, formalmente tratada como uma patologia, está

sendo progressivamente normalizada (...)” (FEATHERSTONE: 1999, p. 68). Transpondo a discussão para o *Second Life* uma vez mais, a já mencionada possibilidade de criação e administração de múltiplos avatares, aliada à heterogeneidade de ambientes internos, é perfeitamente adequada à visão do *self* como agregador de múltiplos potenciais latentes. Conforme Boellstorff, “alts (avatares alternativos do SL) operacionalizam o vácuo entre o real e o virtual enquanto recurso para uma subjetividade fractal, numa espécie de individualidade ‘dividual’ (em vez de individual)” (BOELLSTORFF: 2010, p. 150, tradução minha). Desse modo, ao indivíduo inserido nos mundos virtuais é fornecida a possibilidade de acionar múltiplas potencialidades, mediante a apropriação de representações virtuais distintas e a frequência em ambientes heterogêneos.

Mais uma vez, é Kenneth Gergen quem nos permite transcender uma perspectiva meramente descritiva e otimista sobre os potenciais inerentes aos mundos virtuais da atualidade – em especial, a visão de que eles permitiriam a plena “libertação” de *selves* reprimidos. Relacionando as consequências negativas do povoamento exagerado do *self*, o autor destaca os riscos de ampliação desmedida de metas de realização pessoal - e, conseqüentemente, da disseminação de frustrações e de limitações à liberdade e à expressividade:

“(...) conforme outros são incorporados ao *self*, seus gostos, objetivos e valores também se insinuam dentro do indivíduo. (...) Assim, enquanto outros são incorporados ao *self*, e seus desejos se tornam próprios, há uma expansão de objetivos – de ‘deveres’, desejos e necessidades. Atenção é requerida, esforço é exercido, frustrações são encontradas. Cada novo desejo impõe suas demandas e reduz a liberdade individual” (GERGEN: op. cit., pp. 74-75, tradução minha).

À medida que as relações sociais são incrementadas em número e distância, por meio das tecnologias de comunicação, aumentam as identidades assumidas por cada um e, em decorrência, as obrigações delas derivadas. De modo equivalente, engajar-se na vida virtual por intermédio de um avatar significa dividir as atenções entre os papéis representados no mundo físico e aqueles de “dentro da tela” do computador. Nas duas esferas de existência consideradas, é requerido do indivíduo um engajamento contínuo em seus relacionamentos, além do esforço para alcançar os objetivos e desejos do *self* em ação e para preservar uma fachada aceitável e benquista pelos demais. Caso consideremos que o *Second Life* permite a expressão de *selves* adormecidos no plano físico, é necessário reconhecer as dificuldades inerentes a tal fragmentação da identidade: os esforços requeridos para mantê-la podem mostrar-se insustentáveis em certas situações. Talvez por essa razão, a maioria dos adeptos de

Second Life parece não se apropriar de forma absoluta da possibilidade de “existência múltipla” no universo virtual: em geral, só utilizam um ou dois avatares de modo concomitante, mantendo relacionamentos e investimentos diferentes. Mais comum do que manter inúmeras vidas virtuais “paralelas”⁷⁶, parece ser a criação de novos avatares quando a imagem do primeiro, após um tempo de elevado investimento em relações pessoais e na própria fachada, tiver sido de algum modo “manchada” por processos interativos desastrosos. Por mais que o indivíduo almeje explorar parcelas múltiplas de seu *self* no ambiente social do SL, encontra-se limitado pelos grandes esforços que cada um desses *selves* exigiria. O mais fácil, para um indivíduo inserido no mundo virtual, seria engajar-se em um ou dois *selves* e, quando eles “perderem a fachada”, recorrer à construção de novos personagens.

Assim, o que vemos é que, apesar da retórica do controle absoluto sobre o próprio corpo enquanto sinal visível de identidade, presente na sociedade de consumo atual, a condição de “plasticidade” do “corpo” virtual e de formas múltiplas de expressão do *self* está sujeita a consideráveis contingências e limitações. As características apontadas não podem ser consideradas específicas dos mundos virtuais e representantes de uma utopia de plena realização e expressão pessoal, sendo na realidade derivadas de mecanismos estruturais da sociedade atual. Sob essa perspectiva, torna-se equivocado não somente considerar os mundos virtuais enquanto alternativa significativa de existência, como afirmar que eles trariam a possibilidade de plena liberdade de comportamento e ação humanos. A próxima seção, dedicada ao maior detalhamento de outras características de *Second Life*, que revelam o caráter limitador da livre expressão pessoal, reforçará tal argumentação.

⁷⁶ A média de avatares utilizados além do primeiro, pelos entrevistados, foi de 3,67. Contudo, uma só pessoa conferiu mais peso a esse valor, admitindo possuir um total de 20 avatares; o restante revelou a existência de apenas um avatar, em um dos casos, até o máximo de quatro avatares. De todo modo, a grande maioria alegou que ao menos um desses avatares é utilizado apenas por questão de segurança, armazenando *linden dollars* e itens de inventário. Não seria razoável, portanto, considerar que grandes investimentos sociais são feitos em cada um dos avatares que alguns indivíduos alegam administrar.

Parte 2 Exclusões, estratificações e desigualdades no ambiente interativo do *Second Life*

Criadores e adeptos dos mundos virtuais costumam associar o caráter de autonomia da virtualidade em relação à vida tida como “real” (com o estabelecimento de regras próprias de convivência, da proteção da face física pelo anonimato e da possibilidade de ampla manipulação de identidades) à possibilidade de exercício pleno de individualidades, sem a preocupação com represálias de grupos sociais nos quais os indivíduos estão imersos em seu cotidiano. No segundo capítulo deste trabalho, essa autonomia relativa ganhou destaque, com a associação do *Second Life* ao conceito de sociabilidade desenvolvido por Georg Simmel (2007). Para o autor, esta detém um caráter de *artificialidade*, em que os indivíduos “não têm nenhum outro desejo além de criar com os outros uma interação completamente pura, que não é desequilibrada pelo realce de nenhuma coisa material” (ibidem: p. 172). Sua forma ideal pressupõe uma convivência social *jogada* como democrática (ao menos entre os “igualmente privilegiados”), isolada de contingências da vida física, e em que seus participantes buscam a constituição de imagens positivamente avaliadas. Assim, “a sociabilidade é um jogo no qual se ‘faz de conta’ que são todos iguais e, ao mesmo tempo, se faz de conta que cada um é reverenciado em particular” (p. 173).

Já as primeiras linhas deste terceiro e último capítulo ocuparam-se da exposição e crítica da visão que percebe os mundos virtuais como “utopias” viabilizadoras de um exercício livre e múltiplo da individualidade, em um diálogo com teorias sociológicas relativamente recentes. A análise da expressão da individualidade no *Second Life* estaria incompleta, porém, caso dispensasse a observação mais atenta de certas nuances em suas interações cotidianas, que revelam, especialmente, preconceitos e exclusões derivados da dimensão física, além de formas de estratificação e de fomento de desigualdades resultantes da própria lógica autônoma desse mundo virtual. O estudo desses dois tópicos é capaz de evidenciar o quanto a individualidade pode ser tolhida em meio às regras de sociabilidade vigentes no SL, tal como em que medida o indivíduo lá deteria real autonomia em relação a valores dominantes na sociedade atual. O depoimento a seguir, ao mostrar com rara clareza aquilo que costuma ser relegado à obscuridade, será utilizado como parâmetro e ponto de partida para refletir sobre os entraves à expressão da individualidade em ambientes virtuais:

“(...) muitos gays utilizam de avatares femininos, e assim, tomando pose de uma coisa que ele não é, enganando a si mesmo e a outras pessoas. Depois que

descoberto por alguma coisa que deixaram escapar, ficam quase que insuportáveis falando de preconceitos, fazendo questão de tirar todos do sério”.

A indignação expressa pela entrevistada é uma forte indicação das limitações da ideia utópica aqui criticada, revelando o quanto grandes desigualdades e exclusões estão camufladas nos mundos virtuais. Mais do que a pura reprodução da homofobia do mundo exterior, fica exposta a limitação da *tolerância com a livre manipulação de identidades*: a entrevistada alega que o indivíduo criticado almeja “enganar a si mesmo e a outras pessoas” ao adotar uma avatar feminina. Há a condenação da *falsidade*, do jogo de cena em que um indivíduo assume papel pouco condizente com “sua condição”, levando à *perda de sua fachada* perante os demais ao “deixar escapar algo” na interação que revele, por exemplo, o seu sexo. Não se admite a possibilidade de um indivíduo de um sexo representar o papel do sexo oposto sem que sua escolha seja revelada aos demais, a despeito dos papéis que o sujeito em questão almeja representar.

Por mais que o uso de avatares permita, em tese, a expressão de formas múltiplas de existência, emerge aqui um obstáculo evidente: pode-se assumir uma sexualidade distinta do padrão, mas, para interagir de modo livre, sem ser estigmatizado, é necessário preocupar-se continuamente em “não ser descoberto”, resultando em grande perda de espontaneidade. Assim, embora Sherry Turkle (1995) já tenha destacado que a Internet facilita enormemente a troca de sexos quando comparada à vida física⁷⁷, a autora também aponta as dificuldades para manter essa “ficção”. De certo modo, *Second Life* traz maior potencial de credibilidade ao sexo assumido pelo indivíduo em sua plataforma, em comparação com os ambientes textuais estudados por Turkle: ao assumir um avatar, a pessoa torna-se capaz de exprimir símbolos sexuais gráficos por meio da simulação de um corpo e suas qualidades; o sexo de alguém não é mais expresso por simples linhas de texto, mas por sinais visíveis – cabelos, rostos, seios, cinturas, roupas associados a um gênero determinado. Até mesmo um modo de andar sexualmente marcado pode ser configurado previamente em um avatar, restando pouco esforço para o indivíduo despende caso queira representar um personagem de sexo oposto ao seu.

O que se vê, apesar de tais facilidades na manipulação de aparências (e possivelmente graças a elas), é uma vigilância igual ou maior, no SL, sobre a “validade” do sexo

⁷⁷ “Para um homem apresentar-se como mulher em uma sala de bate-papo, em um canal IRC ou em uma MUD, ele deve apenas escrever uma descrição. Para um homem representar uma mulher nas ruas de uma cidade americana, deverá depilar várias partes de seu corpo; utilizar maquiagem, talvez uma peruca, um vestido e salto alto; possivelmente alterar sua voz, seu andar e seus maneirismos” (ibidem: p. 212, tradução minha).

representado por alguém, em comparação com outros ambientes virtuais. Nesse sentido, um grande mecanismo de controle sobre a sexualidade do outro é a tonalidade da voz: sendo pouco passível de manipulação, ela é empregada como modo de “destruir a fachada” de qualquer um que aparente a pretensão de trocar virtualmente de sexo⁷⁸.

Turkle ainda enumera alguns casos em que pessoas optaram por adotar uma personagem virtual de sexo oposto ao seu. Em uma situação emblemática, certo psiquiatra americano, após se relacionar com inúmeras mulheres enquanto se passava por uma (escutando suas confidências amorosas e até mantendo relações sexuais “lésbicas” com elas), deparou-se com o dilema de revelar ou não sua real sexualidade (ibidem: pp. 228-231). Tendo escolhido manter a “farsa”, o psiquiatra tirou de cena a personagem feminina que criou e reapareceu no mundo virtual como o seu suposto “marido”, disseminando a informação de que a sua esposa estava internada em um hospital da vida real, impossibilitada de frequentar a virtualidade. Eventualmente, contudo, ele foi exposto como impostor, causando revolta em todas as mulheres que se sentiram enganadas pelo homem que se passou por alguém do mesmo gênero delas.

Pelo revelado na observação participante e em entrevistas com usuários do *Second Life*, observa-se que, mesmo quando opta por revelar livremente sua escolha por representar um sexo distinto do biológico, o indivíduo pode ainda viver uma situação de exclusão, sendo eliminado da participação na sociabilidade. É raro, portanto, que seja possível explorar de forma absolutamente livre o papel sexual incorporado por ele, caso este destoe dos padrões em vigência.

Alguns buscam evitar tais dificuldades adotando uma postura jocosa e ambígua com relação à exposição de informações sobre suas identidades. Em um dos dias de observação, por exemplo, um dado indivíduo insinuou a posse de uma orientação homossexual, sinalizada tanto em seu apelido do SL quando nos diálogos com outros participantes. Contudo, sempre se esquivava quando questionado sobre sua sexualidade (outro participante agredia-o nesse dia, interrogando-o a respeito), sem fornecer uma resposta clara. Deixando não mais do que sinais sobre sua orientação, não se comprometeu definitivamente a revelá-la – e tampouco

⁷⁸ Isso pode ocorrer mesmo quando usuários utilizam a já mencionada ferramenta de distorção de voz: um bom conhecedor das características técnicas do mundo virtual pode facilmente reconhecer quando uma pessoa emprega esse artifício para camuflar alguma característica de sua identidade (como a própria sexualidade). Ainda assim, pode ser difícil provar, uma vez atestado o uso da ferramenta de distorção vocal, que o usuário em questão expressa uma sexualidade distinta daquela verificável na esfera física de interação – o que confere um grau mínimo de eficácia à tal ferramenta.

demonstrou insatisfação com o questionamento da sua intimidade. Tal ambiguidade e falta de clareza garantiu-lhe grande liberdade de manipulação sobre a impressão que causava aos demais, além de centralidade nas interações da região. De toda forma, pela maneira como foi ofendido por alguns, é possível supor que não tenha sido capaz de interagir de forma inteiramente livre enquanto homossexual (pressupondo-se que se tratava realmente do caso).

A presente pesquisa não foi direcionada para uma discussão sobre questões de gênero e de sexualidade, nem sobre comportamentos homofóbicos; entretanto, a observação levada a efeito revelou o impacto dos valores da vida física nos mundos virtuais. Assim como questões de raça e de classe social, uma análise superficial permite constatar como o ambiente fantástico estudado, a despeito de sua relativa autonomia, reproduz os mecanismos de exclusão e de estabelecimento de estigmas existentes na esfera física. O próprio sistema de criação de avatares, necessário para o ingresso individual no SL, é regido pela lógica sexual dicotômica dominante, baseada no binômio masculino/feminino, de modo que outros modos de expressão da sexualidade não são representados de antemão (uma “neutralidade” sexual ou uma minoria como a dos hermafroditas, por exemplo, não podem ser representados pelo uso das ferramentas de construção dos avatares).

No que tange às raças e etnias, BOELLSTORFF (2010: pp. 144-145) já apontara para a escassez de variações de tonalidades de peles não brancas possíveis nesse mundo virtual, e para o quanto é dominante o pressuposto de que os residentes “são brancos até que provem o contrário”, reproduzindo a lógica de dominação branca baseada em sua suposta neutralidade⁷⁹. Entre usuários americanos, inclusive, já foram registradas manifestações de racismo contra indivíduos que optam por avatares que adotam tonalidades escuras de pele (AU apud BOELLSTORFF: 2010, p. 145). Na observação tocada pelo estudo presente, poucos foram os avatares claramente não brancos encontrados em regiões administradas por brasileiros⁸⁰; avatares que adotavam aparência oriental parecem mais comuns – uma das entrevistadas, inclusive, revelou gostar de ser representada virtualmente por uma personagem japonesa, apesar de pertencer à etnia branca europeia no mundo físico. Essa constatação

⁷⁹ A respeito das aplicações da “ideologia do branqueamento” no Brasil, são referências para estudo os textos de Thomas Skidmore (1976), Lilia Schwarcz (1995) e Andreas Hofbauer (2007).

⁸⁰ Ainda de acordo com BOELLSTORFF (ibidem), um dos fatores explicativos para a escassez de avatares negros no *Second Life* seria a desigualdade no acesso. Essa interpretação poderia ser aplicada à realidade brasileira, onde os negros se concentram nos setores mais pobres da população; a elevada desproporcionalidade em ambientes virtuais, contudo, não pode ser inteiramente explicada por essa desigualdade, principalmente se considerarmos a expansão atual do acesso à Internet por amplos segmentos sociais. Seriam necessários estudos adicionais para o estabelecimento de conclusões mais sólidas sobre questões raciais em meio a esferas virtuais de sociabilidade (e em especial, a mundos virtuais).

poderia significar que as etnias orientais sofrem menos estigma e discriminação no país, em comparação com os sofrimentos dos negros a respeito, denunciado pelos críticos do mito do Brasil enquanto “democracia racial”⁸¹.

A postura individual ideal na sociabilidade virtual pressupõe a exclusão ou limitação da exposição de informações sobre a vida física dos envolvidos. “Problemas de cunho pessoal”, tais como condições socioeconômicas e posicionamentos políticos, não devem entrar em cena em prol da manutenção do caráter jocoso e descontraído das interações (“ficam quase que insuportáveis falando de preconceitos” (sic)). Cria-se, assim, um ambiente artificial compartilhado que é pautado, em tese, pela igualdade entre os participantes, que se veem munidos tão somente das qualidades voltadas à simples sociabilidade (em especial, o *tato*). Evitar-se-ia, desse modo, qualquer discriminação explícita de tipo socioeconômico, religioso, racial ou por gênero, entre outras espécies. Entretanto, a observação das características pessoais excluídas desse modo, comparadas com aquelas que permanecem quase imperceptivelmente em cena – como o já citado “predomínio silencioso” da raça branca - permite vislumbrar discriminações e exclusões consideráveis, inerentes ao estado de artificialidade do momento sociável.

No SL, em geral, os padrões de aparência dominantes no mundo cultural de fora das telas são assumidos pelos avatares, e o proprietário de um avatar destoante de tal modelo poderá sofrer represálias, claras ou discretas, em sua participação na sociabilidade. Espera-se, portanto, que existam apenas avatares masculinos e femininos, claramente definidos; brancos, de forma geral; magros e atléticos; e representações de mulheres com vestidos, saias ou roupas coladas, seguindo os modelos de vestuário mais difundidos. O mesmo vale para as informações explicitadas nos perfis: fotos sensuais ganham destaque, revelando alguma parcela do corpo físico dotada de características valorizadas pelo universo simbólico dominante.

Em outras palavras, as táticas de gerenciamento de impressões são prioritariamente utilizadas para destacar características concordantes com padrões vigentes na sociedade de consumo - e, simultaneamente, para esconder as informações da vida real que poderiam prejudicar a formação da impressão almejada. Cria-se então um ambiente “hiper-real” em que predominam padrões de beleza, raça e sexualidade já estabelecidos, e no qual características

⁸¹ A respeito da crítica da ideologia da “democracia racial” brasileira, taxada como mito ou farsa, é referência a obra de Florestan Fernandes intitulada “A integração do negro na sociedade de classes” (1965).

destoantes são sumariamente eliminadas da interação. Esse é o aspecto perverso do *Second Life* entendido como ambiente de sociabilidade: as “características reais” excluídas do momento interativo podem compor aspectos imprescindíveis e indissociáveis da identidade do sujeito, que se vê obrigado a suprimi-la, mesmo levando-se em conta as facilidades de exploração da multiplicidade⁸². Como já apontara Simmel, o “(...) caráter democrático da sociabilidade só pode se realizar no interior de um dado estrato social: sociabilidade entre membros de classes sociais muito diferentes é amiúde inconsistente e dolorosa” (SIMMEL: 2007, p. 172). Ampliando essa interpretação, poder-se-ia sugerir que o “mundo sociológico ideal” criado pela sociabilidade do *Second Life* pressupõe que a expressão de indivíduos cuja identidade se contraponha claramente ao padrão estabelecido seja suplantada – restando-se, no momento da interação sociável, apenas os “igualmente privilegiados”. Ainda citando Simmel, a sociabilidade “(...) deve criar seres humanos que renunciem tanto a seus conteúdos objetivos e assim modifiquem sua importância externa e interna, a ponto de se tornarem socialmente iguais” (p. 173).

A título de exemplo, um *gay* pode não se sentir tão à vontade para se expressar livremente em público, já que sua orientação sexual, destoante da preponderante, pode ser vista como “não sendo da conta de ninguém”; revelar-se como homossexual pode causar revolta entre aqueles que acreditam que o indivíduo deveria “guardar essa informação para ele mesmo”. Caso opte por apropriar-se de um avatar feminino, um homem corre ainda o risco de ser “descoberto” e acusado de “falso”. Se reclamar das agressões que porventura sofra ao revelar sua escolha, pode ser igualmente excluído das interações por violar sua “sacralidade”, expondo debates políticos e sociais em um ambiente que deveria ser “amigável” e “neutro”. Como, dessa perspectiva, seria possível tratar o SL como ambiente facilitador da plena liberdade de expressão individual?

Tais discussões sugerem que, antes de viabilizar a coexistência democrática entre iguais, o que na verdade o anonimato do SL parece permitir é o *ocultamento relativo* das desigualdades inerentes às relações sociais da vida física. Por meio dele, os indivíduos emergem em um mundo de sociabilidade fortemente “maquiado”, do qual estão excluídas

⁸² Tem-se, assim, que enquanto alguns aspectos individuais podem ser mais bem explorados, de acordo com o avatar utilizado na interação sociável, outras possibilidades sofrem limitações mais evidentes. Assim, é viável que um dado indivíduo represente, simultaneamente, o papel de um pai de família monogâmico e de um “garanhão virtual” descompromissado sem que sofra ameaças de estigmatização mais sérias para cada uma das identidades representadas, mas agir como um negro homossexual, por exemplo, torna-se muito mais custoso em meio aos ambientes de sociabilidade.

quaisquer características potencialmente destrutivas das (boas) impressões causadas nos demais – especialmente daqueles aspectos da vida de fora da tela que podem fugir à utopia da “perfeição” vendida pelos mundos virtuais, composta por imagens e ideais culturalmente dominantes.

Seria errôneo, porém, generalizar a discriminação de determinadas categorias sociais dentro do *Second Life*, afirmando a inexistência de locais específicos para sua expressão. Releva lembrar que o presente estudo se deteve na observação de *ambientes de sociabilidade* frequentados por brasileiros, em que não há a definição clara e objetiva dos tipos sociais que podem participar das interações.

Nesse ponto, cabe tecer alguns comentários a respeito da importância dos grupos e de ambientes específicos no SL: ao contrário dos locais observados, eles permitem a reunião de coletividades em torno de uma causa ou característica comum. Por meio deles, poder-se-ia argumentar, é possível revelar e exercitar certos aspectos da personalidade. Desse modo, existem regiões e grupos voltados ao público homossexual, assim como a uma ampla gama de fantasias sexuais, hábitos cotidianos, religiões e até filiações políticas. Como em quaisquer grupos sociais, todavia, a participação individual plena resulta em tolhimentos à liberdade e à individualidade. Em geral, grupos e regiões voltados para públicos específicos contam com regras próprias de convivência, com padrões de conduta e de beleza a que os participantes se devem sujeitar, e que limitam a possibilidade de expressão criativa indiscriminada. Shaowen Bardzell, em um já citado estudo sobre a comunidade de sadomasoquismo do *Second Life*, argumenta que nela

“(...) enquanto a escolha do estilo de cabelo é privada e voluntária, o indivíduo é também sujeito a uma enorme pressão exercida pela comunidade para aderir a sua expectativa daquilo que é considerado ‘belo’ e ‘aceitável’” (BARDZELL: 2010, p. 11, tradução minha).

O maior exemplo apontado pelo pesquisador é a expectativa de que as avatares femininas submissas⁸³ tenham cabelos longos:

“O cabelo longo é então não apenas um produto cultural da feminilidade; é também fortemente associado a normas e crenças sancionadas pela comunidade. Cabelos curtos tornam-se um sinal de rebelião submissa, e além da humilhação disciplinadora que acarreta, é igualmente um aviso das consequências potencialmente devastadoras àqueles que operam fora das convenções prescritas.

⁸³ A prática social e sexual do sadomasoquismo envolve relações consensuais de dominação e submissão, sendo que os “escravos” e “submissos”, de ambos os sexos, são dóceis por definição (Cf. Wiseman: 1996; Weinberg: 1978, *apud* Bardzell, 2010). No texto, o termo “femininas submissas” refere-se aos indivíduos que assumem, pelo uso de um avatar feminino, o papel de submissos em uma relação de dominação típica do sadomasoquismo.

Por exemplo, as penalidades para submissas insubordinadas, em algumas áreas, incluem chicoteamento, aprisionamento, e até mesmo a execução, que pode ser apresentada no contexto da diversão e do jogo (como frequentemente é o chicoteamento) ou com a consequência mais séria de banimento do servidor (simbolizado pela execução)” (ibidem: p. 11).

Trata-se de uma comunidade com regras sociais rígidas e bem definidas, que levam ao limite o potencial de controle do grupo sobre os indivíduos participantes. Seu estudo ainda permite notar a influência das estruturas sociais, a despeito do elevado grau de individualização presente, sobre a formação das identidades individuais⁸⁴. Ainda de acordo com o autor, “(...) o BDSM, com seus fortes papéis e comunidades rígidas, facilita a criação de uma identidade virtual e de um lugar social no mundo”, e ainda “oferece uma estética bem definida, que possibilita para aqueles que o apreciam um senso de plenitude e até de auto transcendência” (ibidem: p. 4). Tem-se, por conseguinte, que os grupos e comunidades fornecem a sensação de pertencimento social, além de mecanismos para a formação da identidade; para tanto, disciplinam o indivíduo, em maior ou menor grau, por meio da imposição de normas de comportamento⁸⁵, limitando sua capacidade de expressão individualizada.

Uma vez mais, não se trata aqui de uma especificidade dos mundos virtuais. Para citar novamente Georg Simmel (2007), essa problemática recria um conflito clássico observado pela Sociologia desde a sua fundação: a eterna relação entre o indivíduo e a sociedade. O autor, situando historicamente a posição do indivíduo no Ocidente desde o século XVIII, defende a impossibilidade de solução definitiva do conflito que o contrapõe à sociedade em que está inserido:

“A sociedade quer ser uma totalidade e uma unidade orgânica, de maneira que cada um de seus indivíduos seja apenas um membro dela; a sociedade demanda que

⁸⁴ Embora autores como Ulrich Beck (2002) já tenham caracterizado a individualização contemporânea, entendida como progressiva responsabilização dos indivíduos por suas biografias, como um processo socialmente construído, a ideologia que percebe o SL como ambiente propenso à plena realização pessoal parece partir do pressuposto equivocado de que ela só é possível quando o indivíduo supostamente “se isola” das regulações sociais. Como a presente pesquisa pretende demonstrar, contudo, nem em um mundo virtual relativamente autônomo das esferas físicas de interação o indivíduo encontra-se isento de controles sociais limitadores da livre expressão pessoal.

⁸⁵ Determinados autores perceberam, nesse sentido, uma tendência atual pela procura de grupos comunitários mais coesos, caracterizados por vínculos primários de identidade: é o caso de Manuel Castells, que chega a apontar o fundamentalismo religioso como “provavelmente [...] a maior força de segurança pessoal e mobilização coletiva nestes tempos conturbados” (CASTELLS: 1999, p. 41). Em um mundo repleto de decisões a serem tomadas individualmente, outros pensadores ainda destacam a busca voluntária de indivíduos por outras formas de regulações externas às suas condutas. Renata Salecl (2010), por exemplo, ressalta a atual busca por especialistas, apontando que “a escolha implica a liberdade do indivíduo para escolher a direção de sua vida, mas, paradoxalmente, o último costuma abrir mão de sua liberdade rapidamente e procurar por uma autoridade para ajudá-lo a lidar com todas as opções, desde que tenha o poder de escolher qual autoridade será consultada” (SALECL: 2010, pp. 32-33).

o indivíduo empregue todas as suas forças a serviço da função especial que ele deve exercer como seu integrante; desse modo, ele também se transforma até se tornar o veículo mais apropriado para essa função. Não há dúvida de que o impulso da unidade e totalidade que é característico do indivíduo se rebela contra esse papel. Ele quer ser pleno em si mesmo, e não somente ajudar a sociedade a se tornar plena” (ibidem: p. 84).

Conforme exposto nas últimas seções, autores como os americanos Kenneth Gergen (1991) e Sherry Turkle (1995) já declararam a decadência do discurso do “eu” como uma unidade coerente e indivisível, destacando a nova visão de um *self* múltiplo e fragmentado. Assim, pode-se pensar que a diversidade de grupos e ambientes no *Second Life*, somada à possibilidade de incorporação de mais de um avatar, possibilitaria uma expressão relativa de múltiplas parcelas adormecidas do *self*: um mesmo indivíduo poderia, por exemplo, frequentar boates virtuais, gerenciar um negócio, ser chefe de uma família virtual e representar o papel de um guerreiro medieval em um mesmo período utilizando avatares distintos. De todo modo, ainda é válida a interpretação segundo a qual os grupos limitam as ações individuais: existem regras explícitas e implícitas para frequentar as boates, administrar um negócio, relacionar-se com amigos e familiares, e para comportar-se como um dado personagem fantástico incorporado. Em suma, alguém pode manifestar-se apenas até os limites impostos pelo grupo social a que está vinculado. Não é possível a nenhum desses *selves* fragmentados expressar-se de modo inteiramente livre.

Vê-se que tanto as discriminações expostas no início da seção quanto as relações entre indivíduos e grupos sociais não derivam de especificidades dos mundos virtuais; são, na realidade, importadas da esfera física de existência. Uma observação atenta sobre as regras de convivência social em vigência no SL permite, contudo, notar a existência de mecanismos de exclusão e desigualdade *próprios da virtualidade*. Assim, é bem conhecida a discriminação sofrida pelos chamados “*noobies*” – os novatos, que desconhecem muitos dos mecanismos do *Second Life*, incluindo regras de sociabilidade e padrões de comportamento.

O que parece destacar o grupo de indivíduos mais envolvidos dos demais, e que se traduz em diferenças de conduta, é tanto o conhecimento técnico sobre as ferramentas do *software* de navegação quanto o seu tempo de uso (que se manifesta, por sua vez, em conhecimentos sobre os comportamentos sociais mais adequados). Aqueles que detêm os meios técnicos e que dispõem de tempo na vida física para permanecer *online* por períodos mais longos acumulam maior valor social do que aqueles que utilizam o SL em períodos e com frequência mais reduzidas, além de desconhecerem detalhes a respeito de seu funcionamento.

O grau de envolvimento também é medido pelos rendimentos virtuais do indivíduo em questão, obtidos mediante um trabalho no próprio mundo virtual ou garantidos pelo investimento frequente de dinheiro “real”. A diferença de poder aquisitivo reflete-se em desigualdades na aparência do avatar, especialmente em seu grau de “realismo” (sua semelhança com os corpos físicos).

Com a profissionalização do mercado de construção de objetos, monopolizado por poucas empresas (munidas dos melhores desenhistas de *prims*, protegidos contra cópias ilegais pela própria *Linden Lab*), apenas aqueles que ganham ou gastam muitos *linden dollars* passaram a deter acesso às mercadorias mais bem desenvolvidas, como roupas, poses e móveis. Aqueles que investem pouco ou nada no mundo virtual possuem acesso quase exclusivo a objetos desenvolvidos por amadores, com menor valor de mercado, vendidos a preços módicos ou até distribuídos gratuitamente. Desse modo, o combate mais recente às cópias ilegais de mercadorias bem desenvolvidas, com desenhos e funções mais complexos, aumentou significativamente a distância relativa, em termos de aparência, entre avatares que costumam movimentar quantias consideráveis de dinheiro virtual e os demais. Estes são, em geral, associados à figura do *noobie*; os veteranos investem, eventual ou frequentemente, em produtos por eles considerados “de qualidade” – quase sempre detendo um valor vultoso em *linden dollars*.

Figura 47: No Marketplace, sítio oficial de compras de produtos virtuais do *Second Life*, (<https://marketplace.secondlife.com/>) são vendidas mercadorias por valores diversificados, que podem atingir centenas de dólares “reais”.

É possível aplicar novamente as contribuições do sociólogo Ulrich Beck (2002) para tornar claros os fenômenos de discriminação e exclusão aqui expostos. O que parece existir no SL é a aplicação da mesma ideologia característica do individualismo contemporâneo descrito pelo autor, em que os indivíduos arcam diretamente com a responsabilidade por seus sucessos e “fracassos”. Desse modo, aqueles que não são considerados “bem sucedidos” – no caso, os que não conseguem desenvolver riquezas virtuais e não constituem imagens positivamente avaliadas, falhando em causar forte impressão nos demais – são ainda mais excluídos das práticas interativas por sua julgada “incompetência”.

Embora não seja possível excluir da análise a existência de uma cultura de auxílio a novos usuários, esta se resume a iniciativas institucionais isoladas da empresa desenvolvedora (detendo maior destaque para indivíduos estrangeiros) e a uma espécie de “caridade” proferida por alguns veteranos. É possível verificar, a título de exemplo, que alguns indivíduos mais engajados se vangloriam de sempre ajudarem os novatos, que seriam vistos como dignos de “pena” por seu desconhecimento e falta de habilidade. Em geral, pode-se verificar, em espaços de livre sociabilidade, a predominância de práticas de desprezo por *noobies*; quando alguém age de modo a aparentar desconhecimento sobre as regras sociais dominantes, apresentando um avatar pouco ou nada incrementado, corre o risco de ser tratado com certo desdém. Essa subvalorização serve, ainda, para destacar a “competência” e o sucesso alcançado por aqueles que se dedicam há anos à busca de aperfeiçoar sua imagem virtual, mantendo-se sempre a par das novidades do mercado e de formas de aprimorar a

experiência *online*. É na comparação com os novatos e seus avatares “antiquados” que os veteranos demonstram sua superioridade, colhendo os frutos de uma vida virtual explorada com o máximo de intensidade. Em uma realidade em que todos são vistos como “empreendedores” de suas existências (EHRENBERG: 2010), como administradores da própria biografia, pelo contraste com os “*noobies*”, os mais experientes transmitem a impressão de que foram bem sucedidos na missão de constituírem, por sua própria conta e risco, uma imagem que condensa certo valor social.

A categorização dos indivíduos entre mais e menos experientes, engajados e socialmente bem sucedidos estimula, por fim, seu envolvimento permanente no mercado virtual de consumo e em relações interpessoais com outros adeptos: a ascensão social pode ser alcançada não apenas mediante um investimento financeiro mínimo, mas também pelo aumento das horas de navegação despendidas e pelo estabelecimento de um número elevado e permanente de contatos sociais. Aparentemente, a discriminação por experiência e poder aquisitivo traduz-se, portanto, em uma medida de controle e estímulo de uso, de modo que o indivíduo seja compelido a engajar-se com uma frequência mínima no universo virtual e a consumir os produtos oferecidos por seu mercado com certa regularidade.

Considerações finais

O desenvolvimento do presente estudo permite concluir pela inadequação da ideologia, implícita em relatos de usuários e no próprio discurso oficial de empresas desenvolvedoras, que percebe o *Second Life* e outros mundos virtuais como alternativas significativas de vivência – em que poderia ocorrer a “plena e livre realização pessoal” dos indivíduos neles imersos. Embora caracterizado como um ambiente relativamente autônomo da vida física graças à existência do anonimato, capaz de proteger as identidades exercidas pelo sujeito nas diversas esferas físicas, e mesmo possuindo um forte caráter lúdico que viabiliza diversificadas experimentações de identidade, esse mundo virtual estabelece regras de convivência específicas que delimitam as possibilidades de livre expressão de individualidades, além de reproduzir padrões de conduta e valores de fora das telas. Para elucidar a questão é possível, uma vez mais, regatar as reflexões de Alain Ehrenberg sobre a sociedade de consumo:

“A revolução da vida privada prolonga, sem dúvida, o consumo de massa numa sociedade que se apresenta como um hipermercado, mas uma sociedade **não é apenas um hipermercado**. Ela funciona com normas, obrigações, modelos de conduta, processos de socialização, tensões e confrontos sociais” (EHRENBURG: 2010, p. 181, grifo do autor).

De modo similar, por mais que seja disseminada a ideia de que os adeptos de *Second Life* podem administrar suas vidas *online* livremente, pela produção e consumo de milhares de mercadorias virtuais disponibilizadas como em um supermercado, esse mundo virtual é povoado por complexas regulações sociais e formas específicas de sociabilidade. A existência e peso dessas normas tornam-se especialmente visíveis quando focamos a atenção na divisão e organização dos usuários do SL em inúmeras áreas e grupos específicos.

Além de altamente fragmentado, o “*metaverso*” aqui analisado conta com a colaboração de seus adeptos para a constituição de subgrupos voltados a toda espécie de público, e que permitem a expressão de potenciais de identidade “dormentes” na personalidade individual - embora ainda sujeitando o ator a normas e regulações particulares. Dessa forma, *Second Life* não viabiliza simplesmente o exercício pleno desses potenciais, mas *administra-os* e os sujeita a modos determinados de existência, devidamente *regulados*, que são constituídos em suas “comunidades” internas (de jogadores de RPG, fãs de séries de TV e de ficção científica, ambientes pornográficos, dentre outros). As personalidades, antes de

encontrarem plena liberdade de manifestação, são *categorizadas* em diversos tipos sociais, e agregadas em “comunidades” internas que ditam padrões de comportamento específicos.

Nesse sentido, o mundo virtual surge como um importante “laboratório” contemporâneo para o estudo de questões sociológicas fundamentais, como a clássica problemática da relação entre indivíduo e sociedade, construída pelos mais proeminentes nomes fundadores da disciplina. Ademais, o SL permite que se reflita sobre a recente renovação da busca individual por novas formas de gestão de suas condutas, em um sentido próximo ao apontado por autores como Dubar (2006), Castells (1999) e Salecl (2010). Caso típico a esse respeito, no SL, é a difusão de “comunidades” voltadas às práticas de sadomasoquismo que, de acordo com estudo promovido por Bardzell (2010), impõem padrões altamente rígidos de comportamento e de gerenciamento da aparência, contando com punições bem definidas contra condutas desviantes.

A forma *plástica* de identidade e de corporeidade propiciada pelo SL e igualmente fomentada, em menor escala, na vida física⁸⁶, somada à variedade de locais e práticas anteriormente mencionada, também não pode ser compreendida sem a consideração dos mecanismos de tolhimento à criatividade individual e à imprevisibilidade da ação. Assim, embora as mudanças de aparência e modos de comportamento sejam viáveis e frequentes, as formas que possibilitam essa contínua renovação estão limitadas a modelos previamente estabelecidos. Exemplos disso são os passos de dança pré-configurados, dispensando qualquer inovação ou improviso no momento da ação, enquanto os modos de configuração da aparência dependem da aquisição de mercadorias virtuais previamente esculpidas, simulando produtos e partes corpóreas em geral muito semelhantes às já presentes na esfera física. A criatividade limita-se à confecção de mercadorias que sejam “vendáveis” para uma gama considerável de usuários-consumidores.

A atratividade do *Second Life*, por conseguinte, não deriva do suposto caráter utópico de libertação e espontaneidade individuais – como a própria busca por grupos com normas rígidas de comportamento parece apontar –, mas da *ampliação das possibilidades de reconhecimento social* no interior desse ambiente, mediante elevado controle sobre as impressões causadas nos demais, além de mudanças constantes na aparência, com fins de adaptação a uma realidade em contínua mutação. Ao mesmo tempo em que provê ao usuário

⁸⁶ Conforme exposto por Featherstone (2001) e Safatle (2008) e mencionado em seções anteriores. A esse respeito, pode ser citada a progressiva procura por cirurgias de cunho estético e outras formas de modificação corporal – como tatuagens, *piercing* e tingimento do cabelo.

um controle elevado sobre os sinais que emite, o SL desenvolve a *simulação* da espontaneidade, sem viabilizá-la de fato: empregam-se vários mecanismos para que o avatar pareça agir de modo despreocupado e impulsivo, reproduzindo mecanicamente manifestações humanas espontâneas como gargalhadas e formas de andar.

Ainda a respeito das maiores possibilidades de manipulação de impressões no SL, cabe traçar um comparativo com outras formas recentes de sociabilidade *online*: as chamadas “redes sociais”, como o *Facebook* e o *Orkut*. Conforme exposto no decorrer da dissertação, a principal diferença entre essas redes e o *Second Life*, no que tange à expressão de identidades, refere-se ao caráter *anônimo* das relações estabelecidas nesse último, em comparação com a predominância de relações já “importadas” de fora das telas, no caso das populares “redes sociais”. Assim, enquanto os adeptos do mundo virtual estudado costumam estabelecer relacionamentos distintos aos de sua esfera física, usuários do *Facebook* têm o hábito de “adicionar” em sua rede de contatos *online* as pessoas que já conhecia anteriormente (e fisicamente). Se, por um lado, essa diferença permite maior liberdade na manipulação de impressões àqueles que navegam pelo SL – que não precisam se comprometer diretamente com os papéis assumidos no plano físico –, ela pode tornar as “redes sociais” mais *atraentes* em certo aspecto, uma vez que as mesmas viabilizam levar benefícios às imagens mantidas pelos usuários em inúmeros ambientes de interação de seu cotidiano. Em outras palavras, é possível refletir se o sucesso das “redes sociais” nos dias atuais não decorreria, em grande parte, de seu papel na confecção e na manutenção de imagens pessoais que, ao contrário do SL, não se esgotam no plano da virtualidade – afinal, uma “boa impressão” causada por um perfil mantido no *Facebook* pode refletir em maior prestígio no universo profissional ou no círculo de amigos igualmente mantido no plano das interações físicas. De todo modo, “redes sociais” e mundos virtuais de sociabilidade compõem o mesmo conjunto de modos *online* de interação, em que é possível, em larga medida, manipular as impressões causadas nos demais, pelo usufruto de inúmeras ferramentas interativas (confecções de “perfis pessoais” e de “avatars”, edição de fotos e outras imagens vinculadas à identidade pessoal, exposição e compartilhamento de vídeos, entre outras).

Releva igualmente notar o caráter de *indeterminação* do ambiente de estudo. A possibilidade de constituição de mais de uma reputação virtual – simultaneamente ou em períodos consecutivos – pela criação de novos avatares confere um caráter de indefinição e irresponsabilidade ao SL: ao contrário da dinâmica inerente à vida física, nele é possível

reconstruir uma vida “do zero” após uma violenta perda de *status* ou o total descrédito de uma fachada anteriormente mantida. Embora seja quase sempre emocionalmente doloroso abrir mão de um avatar sobre o qual houve considerável investimento (material e psicológico), indivíduos costumam fazê-lo com relativa frequência após brigar com amigos ou parceiros amorosos virtuais. Muitos outros, por seu turno, utilizam simultaneamente mais de um avatar, a fim de evitar ameaças à reputação da personificação principal. É nesse sentido que se buscou a associação entre os mecanismos propiciados pelo SL para a constituição de identidades virtuais e o que Bourdieu chamou de “jogo duplo da ‘existência dupla’”: os adeptos do *Second Life*, tal como o personagem Frédéric Moreau, podem vivenciar uma situação prolongada de relativa indeterminação, em que não precisam arcar com o peso de decisões definitivas, com a consequente destruição de alternativas de vida. A título de exemplo, torna-se possível assumir, concomitantemente, o papel de um marido ou esposa virtuais recatados e do mais ativo *Don Juan* virtual, sendo baixa a probabilidade de “desmascaramento”.

Cabe salientar, ainda, o quanto mecanismos ideológicos presentes na sociedade de consumo atual repercutem nesse ambiente virtual: como visto, a ideologia da escolha ou do “*homo optionis*” (BECK: 2002) faz-se presente, tal como a lógica da “empresarização da vida” (EHRENBERG: 2010), com a responsabilização total do indivíduo pelo aprendizado das regras técnicas e sociais em vigência, pela aquisição de mercadorias (disponibilizadas aos milhares) e pela constituição de uma imagem e reputação bem sucedidas em termos de *status*, riqueza e poder. Ademais, evidenciaram-se as relações entre a configuração sócio-espacial desse mundo virtual e o contexto da sociedade de consumo vislumbrada por Featherstone (2001). Trata-se de um contexto poluído de imagens e outros sinais que causam, de acordo com a análise de Kenneth Gergen (1991), um estado de *saturação social*, com importantes consequências psicológicas para os indivíduos nela inseridos. Em tal contexto, o *self* torna-se altamente *performático*, preocupado com a manipulação de impressões, em uma situação na qual o “corpo” adquire contornos plásticos, estando sujeito a intermináveis “aprimoramentos” de sua aparência e da capacidade de emissão de sinais socialmente aceitos. Essas “melhorias”, por sua vez, dependeriam da imersão do indivíduo no sistema capitalista de consumo.

Second Life seria, portanto, derivado de uma sociedade em que a aparência adquire centralidade para todas as relações pessoais, detendo importância maior do que características morais ou intelectuais presentes no indivíduo. Com sua dependência gráfica, o mundo virtual

também contribuiria para a reprodução dessa condição social de supervalorização das aparências, fomentando uma busca compulsiva pelo aprimoramento dos sinais emitidos pela versão simulada do corpo humano - o avatar - que, de modo similar aos efeitos que modismos de fora das telas causam nas identidades pessoais, é continuamente convocado a modificar-se, sendo-lhe imputado um risco constante de *obsolescência* e de consequente desvalorização social. Nesse sentido, existe uma sutil (mas sempre presente) pressão pela manutenção de um espírito “empreendedor” nos usuários mais engajados, que se devem superar continuamente, elevando sua criatividade, capacidade de inovação e iniciativa à máxima potência, sob a inescapável ameaça do desprestígio perante os demais.

Também importa explicitar não somente a repetição virtual de exclusões e intolerâncias sofridas por determinadas minorias no mundo físico de interação, como o desenvolvimento de modos próprios de discriminação no SL, em especial com relação aos recém ingressos no mundo virtual. Nesse sentido, esse ambiente acaba por reproduzir modelos de indivíduos dominantes na sociedade ocidental (brancos, heterossexuais e indivíduos munidos de simulações de “corpos” atléticos e saudáveis), oferecendo pouco espaço de tolerância e convívio com a diferença, dado que a atuação de grupos minoritários é muitas vezes relegada a ambientes e regiões determinadas, dedicadas diretamente a esses públicos específicos. Nota-se, portanto, que, por trás da aparente “convivência democrática” derivada do espaço autônomo de sociabilidade do SL, são camufladas consideráveis desigualdades e discriminações.

Sem pretender esgotar as possibilidades de interpretação do rico fenômeno dos mundos virtuais de sociabilidade, o presente estudo ainda indicou a impossibilidade de simplesmente desprezar a experiência dos indivíduos neles engajados, classificando-a como “alienante” sem considerar a importância que os sujeitos lhes conferem. Mostrou-se igualmente incompleta a interpretação que nota haver ruptura significativa entre as formas de vida *on* e *offline*; o que parece ocorrer nos ambientes de sociabilidade do SL, mais precisamente, é uma situação de *autonomia relativa* entre as duas esferas de existência, sem resultar em quebra radical entre as suas lógicas operantes ou entre os próprios comportamentos e modos de pensar individuais. Embora os participantes obtenham mais segurança na virtualidade para explorar determinados aspectos já inerentes à sua personalidade, eles não alegam agir de modo radicalmente distinto de como atuam durante suas interações face a face. Protegidos pela máscara do anonimato, esses indivíduos veem-se explorando possibilidades de ser já latentes no mundo físico, mas

que não podem ser exercidas adequadamente sem acarretar sérias consequências à imagem pessoal mantida nessa esfera.

Não se tratando nem de um ambiente utópico totalmente desprovido de contingências e limitações à conduta individual, nem de mero reflexo do mundo de fora das telas – uma vez que provê maior controle sobre a expressividade e reduz o peso das determinações e das escolhas individuais, retirando-lhes parte do caráter definitivo –, *Second Life* pode ser considerado uma arena lúdica na qual o indivíduo *joga* com aspectos centrais da sociedade de consumo dos dias atuais. Aqui, o sujeito deve lidar com questões já presentes no contexto físico em que está inserido, como a exigência por uma administração individualista da própria biografia e da forma como será percebido pelos demais. Caso seja mal sucedido, a ele ainda é facultada uma oportunidade quase sempre ausente no “frio e cruel” mundo material: a constituição de um número ilimitado de “novas vidas”, com as quais adquire nova chance de conciliar a tão visada “realização pessoal” e a submissão a regras coletivamente impostas – sejam elas explícitas ou implícitas, formais ou informais.

A questão da viabilidade do uso de novas tecnologias de informação em prol de uma forma de convivência social inclusiva, significativa e inovadora, que supere a dinâmica da sociedade de consumo tão criticada por sociólogos de relevância, não está inteiramente resolvida. Sendo atualmente impossível desprezar tais tecnologias, a Sociologia pode ser apropriada para uma reflexão acerca de suas possibilidades progressistas; o estudo buscou comprovar, todavia, que embora ainda seja necessário refletir acerca dos potenciais presentes no *Second Life* e outros mundos virtuais, seu uso atual como ferramenta de sociabilidade o afasta dessa possibilidade, reduzindo-o ao papel de reprodutor de certas dinâmicas estruturais preocupantes por seus efeitos psicológicos e sociais.

Bibliografia

- ALBUQUERQUE, L. D. A aventura de criar outra vida melhor: O que está por trás do Second Life. **Cláudia**, São Paulo, n. 549, p. 74-79, junho 2007.
- ARENDT, H. **A condição humana**. Décima. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.
- BARDZELL, S. The Visual Language of Virtual BDSM Photographs in Second Life. **Journal of Virtual World Research**, Austin , v. 2, n. 4, p. 3-22, Fevereiro 2010.
- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1991.
- BECK, U. **World Risk Society**. Cambridge: Polity Press, 1998.
- _____.; BECK-GERNSHEIM, E. **Individualization**: Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences. Londres: Sage, 2002.
- BENNETT, J.; BEITH, M. Alternate Universe. **Newsweek**, Nova Iorque, p. 34-41, Julho 2007.
- BERGER, P.; LUCKMANN, T. **A Construção Social da Realidade**. 26ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2006.
- BOELLSTORFF, T. **Coming of Age in Second Life**: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton: Princeton University Press, 2008.
- BORGMANN, A. **Holding On to Reality**: The Nature of Information at the Turn of the Millennium. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.
- CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, v. 1º, 1999.
- _____. **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- CASTRONOVA, E. A Test of the Law of Demand in a Virtual World: Exploring the Petri Dish Approach to Social Science. **Social Science Research Network**, Nova Iorque, Julho 2008.
- DORNELLES, J. **Vida na rede**: uma análise antropológica da virtualidade. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2008. Tese (Doutorado em Antropologia).
- DUBAR, C. A Formação dos Indivíduos: A Desinstitucionalização. **Contemporaneidade e Educação**, Vol. 3, 1998. p. 27-33.
- _____. **A Socialização**: Construção das identidades sociais e profissionais. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- _____. **A crise das identidades**: A interpretação de uma mutação. Porto: Edições Afrontamento, 2006.
- EHRENBERG, A. **O culto da performance**: Da aventura empreendedora à depressão nervosa. São Paulo: Idéias & Letras, 2010.

FEATHERSTONE, M. A Globalização da Complexidade: Pós-modernismo e cultura do consumo. **Revista brasileira de Ciências Sociais**, V. 11, n. 32, 1996. p. 105-124.

_____. Body Modification: An introduction. **Body & Society**, Londres, Vol.5, 1999a. p. 1-13.

_____. The Citizen and Cyberspace. **The Hedgehog Review: Critical Reflections on Contemporary Culture**, Charlottesville, Segundo Semestre de 1999b. p. 63-69.

_____. The Body in Consumer Culture. In: FEATHERSTONE, M.; HEPWORTH, M.; TURNER, B. S. **The Body: Social Process and Cultural Theory**. Londres: SAGE, 2001. p. 170-196.

FERNANDES, F. **A integração do negro na sociedade de classes**. São Paulo, Dominus Editora/Edusp, 1965.

GERGEN, K. **The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life**. Nova Iorque: Basic Books, 1991.

GIDDENS, A. **A Transformação da Intimidade: Sexualidade, Amor e Erotismo nas Sociedades Modernas**. São Paulo: Editora UNESP, 1992.

_____. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

_____.; BECK, U.; LASH, S. **Modernização Reflexiva: Política, Tradição e Estética na Ordem Social Moderna**. São Paulo: Editora UNESP, 1995.

GOFFMAN, E. **Interaction Ritual: Essays on Face-to-face Behavior**. Nova Iorque: Pantheon Books, 1967.

_____. **Relations in Public: Microstudies of the Public Order**. Ringwood: Penguin Books Australia Ltd, 1972.

_____. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. 6ª. ed. Petrópolis: Vozes, 1985.

_____. **Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada**. 4ª. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1988.

HABERMAS, J. **Para a Reconstrução do Materialismo Histórico**. 2ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

HOFBAUER, A. **Uma história de branqueamento ou o negro em questão**. São Paulo: Editora Unesp, 2007.

LAING, R. **O Eu Dividido: Estudo existencial da sanidade e da loucura**. Rio de Janeiro: Vozes, 1973.

LANDINI, T. Pornografia infantil na internet: violência sexual ou pornografia? **Revista Plural**, São Paulo, 1º semestre 2000. p. 39-60.

LASCH, C. **A cultura do narcisismo**: a vida americana numa era de esperanças em declínio. Rio de Janeiro: Imago, 1983.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo**: Antropologia e sociedade. Campinas: Papirus, 2003.

LÉVY, P. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIPOVETSKY, G. O Nascimento do Hipermoderno, São Paulo, 14 Março 2004.

MEAD, G. **Mind, Self and Society**. Chicago: University of Chicago Press, 1934.

MYLÉNE, J.; MAYER, R. A observação direta e a pesquisa qualitativa. In: POPART, J. [A. **A Pesquisa Qualitativa**: Enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 254-294.

NORBERT, E. **A Sociedade dos Indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

ONDREJKA, C. Aviators, Moguls, Fashionistas and Barons: Economics and Ownership in Second Life. **Social Science Research Network**, Nova Iorque, 7 Novembro 2004.

PIERRE, B. **As regras da arte**. São Paulo: Companhia das Artes, 1996.

RICOEUR, P. Indivíduo e identidade pessoal. In: VEYNE, P. [A. **Indivíduo e poder**. Lisboa: Edições 70, 1988. p. 65-85.

RYMASZEWSKI, M. et. al. **Second Life**: O guia oficial. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

SAFATLE, V. P. Identidades flexíveis como dispositivos disciplinares: sobre publicidade e ideologia. **Revista Antropolítica UFF**, Niterói, 2º semestre 2006.

_____. Por uma crítica da economia libidinal. **Ide**, São Paulo, v. 46, Junho 2008. 27-37.

SALECL, R. **Choice**. Londres: Profile Books Ltd., 2010.

SCHNEIDER, M. F. **As interfaces virtuais do social - imersão e extensão em ambientes virtuais**: Second Life e BarCamp. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2009.

SCHWARCZ, L. M. **O espetáculo das raças**: cientistas, instituições e questão racial no Brasil (1870-1930). São Paulo: Companhia das Letras, 2.ed, 1995.

SENNETT, R. **O Declínio do Homem Público**: As Tirantias da Intimidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

SIMMEL, G. **Filosofia do Amor**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

_____. **Questões fundamentais de Sociologia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

SKIDMORE, T. E. **Preto no branco: raça e nacionalidade no pensamento brasileiro**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

STREY, M. A. et. al. Identidade. In: JACQUES, M. **Psicologia social contemporânea**. Petrópolis: Vozes, 1998. p. 159-167.

THIBES, M. Z. **Fóruns virtuais e sociabilidade em rede: o público, o privado e o íntimo na era das tecnologias da informação**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2009.

TURKLE, S. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1995.

VIEIRA, E. A Segunda Vida na Internet: Por que os mundos virtuais como o Second Life podem representar o início de uma nova era na web. **Época**, São Paulo, n. 461, p. 84-87, Março 2007.

WARREN, N. D. Consciência virtual e imaginário. **Scientiae Studia**, São Paulo, Oct./Dez. 2009. p. 639-652.

Glossário

Instant Message (IM): Forma de comunicação mais comum entre dois ou mais usuários do *Second Life*, pela qual apenas aqueles que enviam e recebem as mensagens são capazes, a princípio, de acessá-las. Seu conteúdo fica armazenado no disco rígido do computador dos envolvidos, podendo ser consultado posteriormente.

Alts: Abreviação para “alternativo”, designação para os avatares “secundários” utilizados por usuários do *Second Life*. Podem deter inúmeras funções, desde o armazenamento de objetos e dinheiro virtuais (sob a forma de *backup*) até a viabilização de ações virtuais incompatíveis com a imagem social sustentada pelo avatar considerado “principal”.

Anexo: Um item de vestuário ou da representação corporal do avatar que é inserido “à parte”, como um órgão genital ou um adorno específico.

Avatar: Representação visual do usuário de qualquer mundo ou realidade virtual. Em geral, simula o corpo humano, mas é possível assumir inúmeras outras formas (como a de animais, bestas místicas ou objetos inanimados). Sua aparência, no *Second Life*, é quase inteiramente administrável pelo usuário – desde o formato do “corpo” simulado até as vestimentas, adornos e acessórios que exhibe.

Flood: Poluição visual causada na tela do computador (no espaço referente ao *chat*) pela repetição exagerada de mensagens de texto idênticas. No SL, elas são muito comuns em festas, tornando difícil a manutenção de um diálogo escrito pelo uso do *chat* público.

Freebie: Item qualquer, desenvolvido pela *Linden Lab* ou por qualquer usuário, que é distribuído gratuitamente àqueles que por ele se interessarem.

Gesture: Animação executada pelo avatar para simular certos gestos corporais (uma despedida, por exemplo) ou emoções humanas (como raiva ou alegria).

Griefing: Prática agressiva, em que dado usuário, em geral com muito conhecimento técnico do mundo virtual em questão, prejudica a experiência de outros (por exemplo, ao obrigá-los a executar certas animações, ao arremessar seus avatares a longas distâncias ou paralisá-los completamente).

Hot: Comunicação via voz (e, em alguns casos, enriquecida pela exibição das imagens dos usuários, especialmente a face, pelo uso de câmeras eletrônicas) entre dois ou mais indivíduos adeptos do *Second Life*, voltada direta e explicitamente à atividade sexual à distância. Costuma ser tocada em paralelo à simulação de atividades sexuais entre os avatares dos participantes.

Lag: Situação de lentidão da transmissão de dados, que se traduz, no *Second Life*, em demoras nas respostas do avatar (em sua movimentação ou nos gestos simulados) e em prejuízo à comunicação oral e escrita dos afetados, direta ou indiretamente.

Linden dollars: Moeda virtual do mercado do *Second Life*, que pode ser adquirida e trocada por moedas do mundo físico (como o próprio Real do Brasil). Utilizada para adquirir toda e qualquer mercadoria virtual (excetuando-se os *freebies*) difundida no ambiente do SL.

Linden Labs: Empresa americana desenvolvedora e responsável pelo *Second Life*, sediada na cidade de São Francisco, Califórnia.

Metaverso: Espaço coletivo compartilhado *online*, criado pela convergência de realidade física aprimorada virtualmente e espaço virtual fisicamente persistente – incluindo, aí, a soma de todos os mundos virtuais e a própria internet.

Midnight Mania: Programas promocionais do mercado de *Second Life* em que produtos virtuais são repassados, sem custos, para todos aqueles que preencherem uma lista, se ela atingir uma cota pré-estabelecida de assinaturas até a meia noite do dia em questão.

MOO (ou MUD Orientado a Objetos) é um sistema de acesso interativo para criação de ambientes em realidade ou mundo virtual baseada em texto. Utilizado para o desenvolvimento de jogos multijogadores, conferências, bate-papo *on-line* e outras atividades que requerem comunicação em tempo real.

Mundo virtual: Ambiente gráfico digital que permite a presença virtual simultânea de múltiplos indivíduos, em geral simbolizados por representações visuais, e que é igualmente caracterizado pela *permanência* - continuando a existir mesmo se qualquer participante ou conjunto de participantes dele se desligasse.

Noobie ou *Noob*: Usuário novato no uso de *Second Life*, muitas vezes sujeito à discriminação daqueles mais experientes por sua inabilidade técnica e seus desconhecimentos relativos das regras de sociabilidade em vigência.

Phoenix Viewer: *Software* de interação e visualização do mundo virtual alternativo ao “navegador” oficial de *Second Life*, muito utilizado pelos adeptos brasileiros.

Pose ball: Representação visual de uma esfera colorida flutuante que é capaz, quando selecionada, de ativar animações pré-programadas em qualquer avatar, tais como: sentar (quando a *pose ball* é posicionada sobre uma superfície ou assento, por exemplo), simular uma posição corporal, dançar ou iniciar um movimento sexual.

Realidade virtual: Ambiente gráfico digital similar aos mundos virtuais, mas que pressupõe algum aparato tecnológico voltado a aprimorar o envolvimento sensorial do participante (como óculos ou luvas especiais).

Região, Ilha ou *land*: Subdivisão geográfica do espaço virtual de *Second Life*, que conta com administradores locais submetidos, em um plano geral, à autoridade dos representantes da *Linden Lab*.

RL: Sigla para “*Real Life*” ou “vida real”, utilizada com muita frequência quando os adeptos de *Second Life* referem-se a suas existências físicas.

RPG: Sigla para o termo inglês *Role-playing game* (em português: "jogo de interpretação de personagens"). Trata-se de um tipo de jogo colaborativo em que os participantes assumem o papel de uma personagem, em geral de caráter fantástico, e envolvem-se em uma trama criada e administrada por um dos jogadores, chamado de "mestre". Tal jogo se desenvolve de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais é permitido um elevado grau de improvisação por parte dos participantes.

Shape: Formato visual assumido por um dado avatar, cujas medidas podem ser editadas livremente pelo usuário. No mercado do *Second Life*, inúmeros modelos pré-definidos de *shapes* são disponibilizados para compra.

Skin: Trata-se do aspecto visível mais superficial do avatar – sua "pele", se o compararmos com um corpo físico. Pode simular várias tonalidades da pele humana (ou animal), e até detalhes como pintas ou escamas. Como as *shapes*, os anexos e outros objetos, modelos de *skins* igualmente disponibilizados para venda no abrangente mercado do SL.

SL: Sigla popular para *Second Life*.

Tag: Espécie de legenda virtual que "flutua" sobre o avatar, indicando alguma qualidade ou pertencimento de grupo do usuário em questão. Em geral, é ativada pelo indivíduo conforme seu interesse pessoal e o ambiente em que se encontra (apenas uma "tag" por vez pode ser ativada).

Voicer: Sistema de comunicação por voz do *Second Life*.

World of Warcraft: Popular jogo digital de RPG e estratégia de caráter fantástico, criado em 1994 e que já passou por diversas atualizações, e que simula um mundo virtual bem detalhado, onde usuários de todo o globo podem interagir de modo competitivo ou cooperativo.

Anexo I: Roteiro de entrevista

Questionário – *Second Life*

Pesquisador: Pedro Felipe de Andrade Mancini

Nome do avatar principal:

Nome real do usuário:

Parte A: Dados sobre a vida física / Perfil sociológico

- 1) Sexo na vida real: () Masculino () Feminino
- 2) Idade na vida real: _____
- 3) Renda familiar aproximada:
 - () ATÉ 260,00
 - () DE R\$ 261,00 A R\$ 780,00
 - () DE R\$ 781,00 A R\$ 1.300,00
 - () DE R\$ 1.301,00 A R\$ 1.820,00
 - () DE R\$ 1.821,00 A R\$ 2.600,00
 - () DE R\$ 2.601,00 A R\$ 3.900,00
 - () DE R\$ 3.901,00 A R\$ 5.200,00
 - () DE R\$ 5.201,00 A R\$ 6.500,00
 - () DE R\$ 6.501,00 A R\$ 7.800,00
 - () MAIS DE R\$ 7.800,00
- 4) Estado Civil:
 - () Solteiro(a)
 - () Namorado(a)/Noivo(a)
 - () Casado(a)
 - () Divorciado(a)
 - () Viúvo(a)
- 5) Com quem mora na vida real? (Múltiplas respostas possíveis)
 - () Sozinho
 - () Com os pais
 - () Com os filhos
 - () Com marido/esposa ou parceiro fixo
 - () Com amigos
 - () Com irmãos
 - () Outra situação. Qual? _____
- 6) Ocupação: _____
- 7) Utiliza o *Second Life* há quanto tempo? _____
- 8) Quantas horas por semana você costuma navegar pelo *Second Life*? _____
- 9) Em que momentos utiliza o *Second Life*?
 - () Durante a semana, fora do horário de trabalho ou estudo;
 - () Durante a semana, dentro do horário de trabalho ou estudo;
 - () No fim de semana, fora do horário de trabalho ou estudo;
 - () No fim de semana, dentro do horário de trabalho ou estudo.
 - () No meu tempo livre / não estudo nem trabalho.

Parte B: A Segunda Vida

- 10) Sexo do avatar principal: () Masculino () Feminino
- 11) Estado Civil na vida virtual:
- () Solteiro
- () Em um relacionamento estável
- () Casado
- 12) Você possui uma casa virtual no *Second Life*, que exige pagamento de aluguel em *Linden Dollars*, ou então uma casa *Linden* fornecida para usuários *Premium*?
- () Sim
- () Não
- 13) Você tem o hábito de comprar *Linden Dollars*? Se sim, quanto costuma gastar, em reais, por mês? () Sim, R\$ _____
- () Não
- 14) Você possui ou já possuiu um emprego no *Second Life*? Se sim, o que você faz(fazia)?
- () Sim. _____
- () Não
- 15) Com quantos de seus contatos no *Second Life* você mantém uma relação mais freqüente e profunda? _____
- 16) Com quantos grupos você se envolve no *Second Life*, mantendo um contato freqüente e profundo com seus membros? _____
- 17) Você possui uma família virtual no *Second Life*? Se sim, quem são seus membros?
- () Sim. Membros: _____
- () Não.
- 18) Você já teve casos amorosos/sexuais no SL? Com quantas pessoas você já se relacionou desse modo, desde que ingressou no metaverso?
- () Sim. Número de membros: _____
- () Não.
- 19) Quantos avatares diferentes você utiliza, ou já utilizou, no *Second Life*? Você costuma navegar muito tempo com outros avatares, além do primeiro?
- 20) Descreva as suas duas atividades favoritas no *Second Life*. O que você mais gosta de fazer no metaverso?
- 21) Em sua opinião, o que *Second Life* tem de diferente em relação a redes sociais, como Orkut, Facebook e Twitter? O que torna *Second Life* atraente para você?
- 22) Assinale a freqüência com que você realiza as seguintes atividades, no *Second Life*:
- a- Explora locais novos e diferentes;
- () Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz
- b- Participa de festas com música;
- () Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz
- c- Trabalha;
- () Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz
- d- Conversa com outros usuários via MI ou chat público;

() Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz

e- Conversa com outros usuários por voz;

() Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz

f- Fica em sua própria casa virtual ou na casa de amigos, conversando;

() Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz

g- Paquera/Procura novos usuários para se relacionar;

() Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz

h- Namora/Pratica sexo virtual;

() Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz

i- Compra produtos para seu avatar;

() Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz

j- Realiza outras atividades. Quais? _____

() Nunca () Raramente () Às vezes () Frequentemente () Sempre faz

23) Descreva um usuário desagradável em *Second Life*. Como ele age? O que o torna desagradável aos seus olhos? Por quê?

24) Agora, descreva um usuário que possui uma “boa conduta” no *Second Life*. Como ele age?

25) Descreva seu avatar. O que ele tem em comum com você mesmo? O que ele tem de diferente?

26) Você costuma mudar a aparência de seu avatar? Com qual frequência? O que faz você mudar de aparência?

27) Em sua opinião, quais as vantagens de se usar mais de um avatar? Você conhece pessoas que já utilizaram outros avatares, antes do atual? Por que esses usuários deixaram o avatar para trás e criaram outro(s)?

28) Você revela algum aspecto de sua identidade real em seu perfil público?

a. Falo sobre pessoas da minha vida real (família, namorado, amigos);

Sim () Não ()

b. Revelo meu nome real;

Sim () Não ()

c. Associo o link de alguma página pessoal ao meu perfil (Orkut, Twitter, Blog, etc.);

Sim () Não ()

d. Mostro alguma foto da vida real.

Sim () Não ()

e. Outra forma. Qual? _____

() Não. Por quê? _____

29) Você revela sua identidade real para seus amigos virtuais mais próximos no *Second Life*? Se sim, de que forma?

- a. Conto algumas coisas sobre minha vida (profissão, cidade onde moro, entre outras):
Sim () Não ()
- b. Revelo meu nome real: Sim () Não ()
- c. Mostro fotos: Sim () Não ()
- d. Abro a webcam: Sim () Não ()
- e. Outra forma. Qual? _____
- 30) Quantos dos seus amigos virtuais do *Second Life* você já conhecia na vida real? _____
- 31) Você já conheceu alguns usuários pessoalmente, após conhecê-los no *Second Life*? Se sim, como foi(foram) a(s) experiência(s)? Como era essa pessoa, em comparação com o que você esperava?
- 32) Já soube de pessoas que tiveram problemas por revelar algum aspecto de sua personalidade real para contatos do *Second Life*? Se sim, conte brevemente a respeito.
- 33) Assinale o quanto você concorda ou discorda das afirmações abaixo:
- a. As pessoas são, em geral, mais falsas no *Second Life* do que na vida real.
() Concordo totalmente () Mais concordo que discordo () Mais discordo que concordo () Discordo totalmente
- b. As pessoas são mais tímidas na vida real do que no *Second Life*.
() Concordo totalmente () Mais concordo que discordo () Mais discordo que concordo () Discordo totalmente
- c. As pessoas costumam agir da mesma forma na vida real e no *Second Life*.
() Concordo totalmente () Mais concordo que discordo () Mais discordo que concordo () Discordo totalmente
- d. Em geral, as pessoas se envolvem mais do que deveriam com outros usuários do *Second Life*.
() Concordo totalmente () Mais concordo que discordo () Mais discordo que concordo () Discordo totalmente
- e. Em geral, as pessoas conseguem manter seu *Second Life* e sua vida real separados.
() Concordo totalmente () Mais concordo que discordo () Mais discordo que concordo () Discordo totalmente
- f. No *Second Life*, as pessoas revelam aquilo que sentem e pensam de fato.
() Concordo totalmente () Mais concordo que discordo () Mais discordo que concordo () Discordo totalmente
- g. Sinto-me mais à vontade em demonstrar meus sentimentos e pensamentos no *Second Life* do que fora dele.
() Concordo totalmente () Mais concordo que discordo () Mais discordo que concordo () Discordo totalmente
- 34) O que você gosta de fazer no *Second Life*, e não pode ou tem dificuldades em fazer na vida real?
- 35) Você acha que a vida real e o *Second Life* se misturam?
() Sim. Como? _____

- () Não. Por quê? _____

- 36) Você acha que consegue expressar quem você é, seus sentimentos e formas de pensar, dentro do *Second Life*?
Sim. () Como? _____
- Não, () Por quê? _____