

‘NOVOS COLONOS’

**COMUNICAÇÃO, REPRESENTAÇÃO E APROPRIAÇÃO
DO ESPAÇO EM MUNDOS VIRTUAIS *ONLINE***

A COMUNIDADE PORTUGUESA EM SECOND LIFE®

Paulo Frias

Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação

Especialização em Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias

JUNHO 2010



Tese apresentada para cumprimento dos requisitos necessários
à obtenção do grau de Doutor em Ciências da Comunicação, realizada sob a
orientação científica do Professor Doutor Jorge Martins Rosa

Declaro que esta tese é o resultado da minha investigação pessoal e independente.
O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas
no texto, nas notas e na bibliografia.

O candidato,

Lisboa, 04 de Junho de 2010

Declaro que esta tese se encontra em condições de ser apresentada a provas
públicas.

O orientador,

Lisboa, 04 de Junho de 2010

À memória do meu pai

AGRADECIMENTOS

Os meus mais sinceros agradecimentos ao meu orientador, Professor Doutor Jorge Martins Rosa, pela disponibilidade demonstrada no acompanhamento deste trabalho e por toda a sua sabedoria que constituiu, para mim, um forte incentivo e inspiração.

Um agradecimento especial às Professoras Doutoradas Graça Simões, da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, e Sharon Strover, da Universidade do Texas em Austin, por terem acreditado nas minhas propostas iniciais de trabalho que possibilitaram a conclusão deste estudo.

Uma palavra de enorme gratidão aos Professores Doutores José Azevedo, da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Helena Carvalho, do Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL), Ana Côrte-Real, da Universidade Católica Portuguesa, Nuno Moutinho, da Faculdade de Economia da Universidade do Porto, e à Dra. Isabel Ventura, da Licenciatura em Ciências da Comunicação da Universidade do Porto, pela ajuda preciosa em momentos decisivos na elaboração deste trabalho.

À Marta por toda a paciência e amor com que acompanhou diariamente este percurso, aos meus filhos Carolina, Gonçalo e Vicente pelos seus sorrisos carinhosos e animadores, e a toda a minha família e amigos por sempre me encorajarem e apoiarem.

Uma referência especial a todos os meus actuais e antigos alunos e aos avatares de utilizadores portugueses de Second Life® que contribuíram, com a sua disponibilidade, para a conclusão deste estudo, em especial ao Eggy Lippmann, Gwyneth Llewelyn, Ronin DeVinna, Violeta Yakan, Carloss Lukas, Antero Eun, Halden Beaumont, Cat Magellan, Marga Ferrer, Irah Anatine, Anita Loire, Cleo Bekkers, Andabata Mandelbrot, Tpglourenco Forcella, M2Life Paravane, Aral Levitt, Marina Xi, Mysa Randt, Afrodite Ewry, ana Vhargon, Winter Whardani, PaulaJ Galicia, Genius Bikcin, June Jurack, Mar Tomorrow, Danielle Jinx, Moon Adamant, Zeta Sidran, Rocky Musashi, entre tantos outros.

RESUMO

‘NOVOS COLONOS’

Comunicação, representação e apropriação do espaço em mundos virtuais *online*

A comunidade portuguesa em Second Life®

Paulo Frias

PALAVRAS-CHAVE: comunicação, espaço, mundos virtuais, colonização virtual

A construção de identidades e de novos paradigmas comunicacionais e espaciais em mundos virtuais *online* tem vindo a assumir-se como um dos elementos mais marcantes na estética contemporânea da simulação (Turkle, 1995). As noções de presença e de reconhecimento (Heeter, 1992) de novos “eus” plurais e multiformes num território virtual não geo-referenciado, conduz à reconstrução mental de novas formas de comunicar e de ocupar e representar o espaço, com consequências de retro-alimentação entre a ficção e a realidade. Por outro lado, estes novos paradigmas podem indiciar a instituição de novas formas de poder e de dominação que poderão constituir a base de um movimento ‘colonizador’ do espaço virtual, em particular entre a comunidade portuguesa em Second Life®, onde se verifica uma refundação conceptual do ‘lugar’ capaz de catalizar movimentos grupais muito próprios.

Nesta dissertação, a revisão bibliográfica efectuada foi complementada com trabalho de campo que seguiu a metodologia considerada mais apropriada à obtenção de resultados sobre a tese formulada. A orientação metodológica seguida resultou da tentativa de entender o conceito de ‘cultura’ em mundos virtuais, considerando que se atravessa um período formativo para a emergente comunidade de investigação *online*, e que é imperativo que sejam desenvolvidos diversos paradigmas metodológicos. (Boellstorff, 2009).

Combinando cerca de três anos de observação *online* com o estudo exploratório efectuado através de grupos focais e os inquéritos realizados *online*, pretenderam encontrar-se respostas a algumas questões, que sintetizam a problemática do presente estudo:

Como se apropria o sujeito, em permanente comutação entre os seus múltiplos “eus”, dos novos mundos virtuais *online*, e como reconstrói a noção de ‘lugar’ nesses ambientes?

Através das práticas comunicacionais e de apropriação do espaço observadas, será possível detectar padrões de dominação e de construção de relações de poder que as relacionem com novas formas de ‘colonização’ virtual?

Quais os processos comunicacionais, comportamentais e de dominação do espaço na construção de uma comunidade portuguesa em Second Life®?

Através dos instrumentos metodológicos já referidos, parece-nos poder concluir, neste trabalho, que a ‘(sobre)vivência’ dos cidadãos portugueses num mundo virtual como Second Life® conduz a (sub)culturas diversificadas que marcam a implementação de processos próprios de instauração de poder(es) simbólico(s).

Foram detectados padrões de dominação simbólica recorrentes que permitem isolar paradigmas comunicacionais, comportamentais e culturais claramente associados a uma ‘identidade nacional’ importada da ‘vida real’. As formas individuais de apropriação do espaço virtual por parte da comunidade portuguesa em Second Life® parecem revelar a presença de sistemas de afirmação com significância, que indiciam uma forma particular de entender e de dominar um ‘novo mundo’ reconstruindo uma ideia de ‘lugar’ que sustenta a criação de ‘grupos nacionais’. Nesse sentido, parece confirmar-se a ideia da existência de um processo ‘colonizador’ deste mundo virtual por parte dos portugueses. Um processo que deve ser entendido como a implementação subtil de marcas culturais identitárias próprias, e que favorecem a delimitação de um sistema simbólico de relações de poder e de dominação.

A presente dissertação pretende ainda abrir caminhos para investigações futuras, nomeadamente na análise de processos de ‘colonização virtual’ semelhantes em comunidades virtuais oriundas de outros países.

ABSTRACT

‘NEW SETTLERS’

Communication, space representation and appropriation in virtual worlds

The portuguese community in Second Life®

Paulo Frias

KEYWORDS: communication, space, virtual worlds, virtual colonization

The construction of new identities and communicational and spatial paradigms in online virtual worlds has been one of the most remarkable elements of the contemporary simulation aesthetic (Turkle, 1995). The notions of presence and recognizement (Heeter, 1992) of the new, plural and multiform selves in a virtual territory, can be responsible for the mental reconstruction of new ways of communicate and represent the space, with potential consequences like the feedback between the fiction and the reality.

These news paradigms can propitiate the institution of new forms of power and domination, that can be the basis for a ‘colonization’ movement in the virtual space, particularly within the portuguese community in Second Life®, where it’s possible to find a conceptual refoundation of the notion of ‘place’ that can catalyze the sense of group.

In this dissertation, the literature review was complemented by a fieldwork following the most appropriated methodology to obtain results about the formulated thesis. The methodological framework was defined to understand the concept of ‘culture’ in virtual worlds, considering that we are living an experimental phase for the emerging online research community, and that seems to be crucial the development of new methodological paradigms (Boellstorff, 2009).

Combining three years of inworld observation with an exploratory study through focus-group and online inquiries, we aim to find the answers for a few questions that can resume the focus of this dissertation:

How does the individual, ciclying-through their multiples selves, appropriate the new virtual worlds online, and how does he rebuild the notion of ‘place’ on those environments?

Through the observed communicational and space appropriation practices, is it possible to find specific patterns of domination and power that can be associated with new forms of virtual ‘colonization’?

Wich are the communicational, behavioral and domination processes in the construction of the portuguese community in Second Life®?

Using the referred methodological tools, we think we can conclude, in this dissertation, that the survival of the portuguese citizens in a virtual world like Second Life® is responsible for the emergence of diversified sub-cultures that justify the implementation of symbolic power and governations particular processes.

We found some domination patterns that allow the development of communicational, behavioral and cultural paradigms clearly associated with a 'national identity' based in the 'real life'. In this sense, we can confirm the existence of a metaphorical 'colonization' process of this virtual world by the portuguese residents. This process should be understood like a subtle implementation of identity marks that can define a symbolic system of power and domination relationships.

This dissertation aims to open some new fields for future research, namely in those related with the 'virtual colonization' in other communities coming from different countries.

ÍNDICE

Introdução.....	1
Capítulo I: Sobre Mundos Virtuais <i>Online</i>	5
I. 1. Ciberespaço, Metaverso e Mundos Virtuais	12
I. 2. Identidade: avatares e autorepresentação	18
I. 3. Consciência: presença, persistência, ubiquidade, imersão	27
I. 4. Da realidade para a virtualidade.....	32
I. 5. Second Life®.....	39
Capítulo II: Sobre Comunicação.....	46
II. 1. Texto e voz; comunicação síncrona e assíncrona	49
II. 2. Comunicação não-verbal em mundos virtuais	56
II. 3. Nomes e apelidos dos novos ‘eus’	65
II. 4. Interação e socialização	70
Capítulo III: Sobre Espaço.....	76
III. 1. O espaço como meio	80
III. 2. Espaços virtuais: fluxos e lugares.....	86
III. 3. Apropriação do espaço: o espírito do lugar	92
III. 4. Mimesis: familiaridade e conforto	98
Capítulo IV: Sobre Colonização	104
IV. 1. Nações virtuais: limites culturais e espaciais	112
IV. 2. Grupos e nações: da socialização aos instrumentos de poder....	120
Capítulo V: Sobre Second Life® e a comunidade portuguesa.....	124
V. 1. Formulação do problema	133
V. 2. Objectivo do estudo	134
Capítulo VI: Metodologia	135

VI. 1. Observação: convivendo com os pixéis nacionais	141
VI. 2. Estudo exploratório: grupos focais.....	163
VI. 3. Inquéritos	176
Capítulo VII: Resultados e discussão dos inquéritos	182
VII. 1. Caracterização sócio-demográfica	186
VII. 2. Práticas e motivações	193
VII. 3. Comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço	218
VII. 4. Análise multivariada dos dados	268
VII. 5. Pistas para futuras investigações.....	277
Conclusão	284
Bibliografia	289
Lista de Figuras	297
Apêndice A: Estudo Exploratório.....	i
Apêndice B: Inquérito/Questionário	v
Apêndice C: Dados numéricos	viii

*"Lo más interesante de cualquier transformación
tecnológica no es lo que los ingenieros dicen
que va a pasar, sino lo que la gente hace con ella".*

Manuell Castells ¹

¹ Manuel Castells em entrevista à BBC em Novembro de 2009, consultado *online* em 16 Fevereiro de 2010 no endereço:
http://www.bbc.co.uk/'mundo'/participe/2009/11/091118_participe_manuel_castells_mr.shtml

INTRODUÇÃO

Para responder às questões formuladas e à compreensão sustentada dos fenómenos adjacentes, no presente trabalho sugere-se começar por entender o universo dos denominados ‘mundos virtuais *online*’ à luz dos conceitos que lhes deram origem, maioritariamente, nas duas últimas décadas do século passado entre os trabalhos de ficção da geração *cyberpunk*. Nessa contra-cultura foram construídos os alicerces para a criação de novas narrativas, de novas formas de autorepresentação, de novos conceitos de socialização resultantes da cibermediação, de novas maneiras de comunicar e de perceber e usufruir de um espaço plasmado no ecrã (Turkle, 1995). A primeira parte deste trabalho pretende contribuir para a compreensão dos ‘mundos virtuais’, identificando as origens de cada uma das esferas que mais marcadamente caracterizam esses ‘mundos’, partindo da pressuposto de que não existe hoje consenso sobre a definição deste tipo de ‘mundos’ entre académicos, indústria e *media* (Bell, 2008).

As ideias ficcionais de ciberespaço (Gibson, 1984) e de *metaverse* (Stephenson, 2000) e o funcionamento das salas de conversação, dos MUD’s e das redes sociais são objecto de análise, na convicção de aí encontrar a génese dos ‘mundos virtuais’ contemporâneos. ‘Mundos’ eventualmente reinventados, abertos, não-estruturados, com narrativas próprias e com elementos comuns aos existentes nas redes sociais, que diferem dos analisados, por exemplo, em jogos do tipo MMORPG.

Por outro lado, entendemos também como fundamental para a elaboração de um conceito de ‘mundo virtual’ a compreensão dos processos de construção de identidades, de autorepresentação do sujeito e de socialização no universo digital. Daí deriva a necessidade de aprofundar as noções de ‘múltiplos-eus’ (Turkle, 1995), de personagem e de *avatar*.

Consolidada a visão fragmentada do sujeito no ciberespaço, é sugerida a compreensão da consciência das sensações de presença (Heeter, 1992) do indivíduo em ambientes persistentes mediados tecnologicamente, de forma a entender a eventual procura da ubiquidade virtual através de processos de imersão.

Tendo por objectivo a construção de uma estrutura conceptual clara acerca dos mundos virtuais, pareceu-nos ainda pertinente a reflexão sobre os processos de transferência entre a realidade e a virtualidade (Turkle, 1995), questionando a existência

de ‘lugares’ e de ‘fluxos’ (Castells, 1998) e de uma cultura de simulação na contemporaneidade.

Para finalizar o enquadramento inicial pretendido, julgamos ser ainda pertinente uma abordagem sistematizada ao mundo virtual Second Life®, de forma a possibilitar a familiarização com um vasto conjunto de conceitos e de questões operacionais que o caracterizam.

Desta abordagem inicial resultará a possibilidade de definir um quadro conceptual para os ‘mundos virtuais’ que servirá para delimitar as análises que se seguem.

Os capítulos seguintes, têm por objectivo discutir os temas que elegemos como determinantes para a formulação da tese de que a presença nos ‘mundos virtuais’ contemporâneos, nomeadamente em Second Life®, pode induzir comportamentos de dominação do espaço e de construção de relações de poder simbólico com equivalência em sistemas semelhantes existentes na ‘vida real’ (Hall, 1999). Aí pretendemos descrever uma cultura própria (Boellstorf, 2008) e original na virtualidade que parece apresentar semelhanças com expressões da cultura da realidade.

Começaremos por analisar e discutir os processos de comunicação no ciberespaço, nos mundos virtuais e em Second Life® em particular, tendo como referência o carácter síncrono ou assíncrono das mensagens em formato texto e com recurso a voz, a importância da comunicação não-verbal nestes ambientes com representação tridimensional, o significado da escolha de nomes e apelidos na construção de novas identidades, e o estabelecimento de relações sociais e de interacção dentro do mundo virtual.

Desta análise resultará tentativa de caracterizar a CMC contemporânea, uma vez que a utilização de espaços visuais tridimensionais como Second Life® obrigam à reformulação dos processos comunicacionais da era da Internet onde o texto predominava. Os novos espaços virtuais parecem influenciar os comportamentos (consciente e inconscientemente), criando novos paradigmas de comunicação e interacção *online* (Martey, 2009).

De igual forma parece-nos ser pertinente a reflexão sobre a representação e apropriação do espaço, pelo que serão abordadas as diversas maneiras de perceber, conceber e representar um ‘espaço’ mediado por computador. O entendimento do espaço virtual como meio (Manovich, 2005) e as formas de o representar conceptualmente, parecem indiciar novas formas de perceber os processos de interacção com os objectos em ‘mundos virtuais’, sendo aqui também importante a discussão sobre a existência de um espaço virtual associado a ‘fluxos’ ou a ‘lugares’ (Castells, 1998). A ideia de ‘espírito do lugar’ (Norberg-Schulz, 1991) sugere marcar a apropriação do espaço em ‘mundos virtuais’, conduzindo à discussão do conceito de *mimesis* enquanto garantia simbólica de familiaridade e conforto.

Neste bloco, pretendemos ainda abordar os processos de ‘colonização virtual’ tendo como referência a analogia com os processos de dominação e de instituição de poderes verificados na ‘realidade’ (Hall, 1999). Para isso, serão discutidos os limites culturais e espaciais das ‘nações virtuais’ e as suas motivações enquanto instrumentos de poder, de forma a estabelecer paralelismos com os processos e estratégias de ‘colonização’ da realidade.

Finalmente, procederemos a uma reflexão sobre a comunidade portuguesa em Second Life®, tendo como base a experiência pessoal acumulada ao longo de três anos, com o objectivo de definirmos com mais rigor os objectivos deste estudo e a formulação do problema a que esperamos dar resposta.

O trabalho de campo desenvolvido num mundo virtual específico (Second Life®) com a comunidade portuguesa seguiu uma metodologia de investigação específica que será abordada num novo capítulo, e onde serão apresentados resultados do extenso período de observação *online* entre a comunidade de ‘residentes’ em Second Life®, bem como descritos e apresentados os procedimentos que levaram à execução de um estudo exploratório através de grupo-focais e de inquéritos com a comunidade portuguesa nesse ambiente.

A metodologia seguida teve como premissa a existência de uma cultura própria em Second Life® (Boellstorf, 2008), e pretende conduzir, com os dados recolhidos, às conclusões finais que confirmarão ou refutarão a hipótese da existência de um processo de ‘colonização’ em Second Life® pela comunidade portuguesa que se poderá assemelhar ao existente na realidade.

Através da apresentação e discussão dos resultados dos inquéritos (concretizados através de análises bivariadas e multivariadas dos dados recolhidos), tentaremos, no capítulo final deste estudo, debater a tese inicialmente formulada à luz das reflexões entretanto efectuadas.

Aí se tentarão encontrar algumas respostas às perguntas essenciais do trabalho, avaliando a hipótese de existir uma forma própria e original de ocupar, dominar e construir novas formas de poder simbólico num novo ‘mundo virtual’ marcada pela origem dos ‘novos colonos’: os portugueses que ‘residem’ em Second Life®.

Capítulo I

Sobre Mundos Virtuais Online

A reflexão contemporânea sobre mundos virtuais carece de uma contextualização que, por um lado, possibilite uma leitura histórica que justifique a sua proliferação e crescimento acentuado no início do século XXI, e que, por outro lado, permita uma clarificação tipológica capaz de entender esses ‘mundos’ como possíveis plataformas privilegiadas de comunicação e de interação mediadas por computador.

O ritmo a que têm sido criadas estas plataformas, em especial nos últimos dez anos, teve como consequência a criação de uma confusão generalizada sobre esta tipologia de ‘ambientes’ representados no ecrã. A essa dificuldade de entendimento sobre os mundos virtuais de hoje não terá sido alheia a desmesurada cobertura mediática que se verificou no advento de novos conceitos, tantas vezes erradamente popularizados.

Conceptualmente, e como veremos adiante, a herança histórica dos mundos virtuais *online* que são objecto de análise neste trabalho parece ser transparente e inequívoca. No entanto, e na elaboração sucessiva desses conceitos herdados da literatura das últimas décadas do século passado, novos paradigmas identitários, comunicacionais e espaciais têm sido desenvolvidos. Como consequência, a caracterização tipológica dos ambientes virtuais *online* complexificou-se, tornando aconselhável uma maior acuidade nas especificidades de cada um destes ambientes.

As avaliações heurísticas dos mundos virtuais emergentes levaram, inclusivamente, à criação de empresas destinadas a quantificar, analisar e tipificar estes ‘mundos’. É o caso da empresa britânica KZERO, uma “*empresa de consultoria que se posiciona no coração de sectores de rápido crescimento como os mundos virtuais, os bens virtuais, a realidade aumentada e os jogos 3D*” (KZERO, 2010).

Do trabalho sistemático elaborado pela KZERO, resulta a possibilidade de acompanhar o surgimento e crescimento dos mundos virtuais. No entanto, essa actualização permanente tem por base a qualificação de uma grande diversidade de ambientes, muitas vezes tratados de uma forma equitativa, embora, na realidade, constituam plataformas muito díspares no panorama das aplicações deste tipo disponíveis no mercado.

Os quadros que se seguem exemplificam o tipo de sistematização efectuada pela empresa².

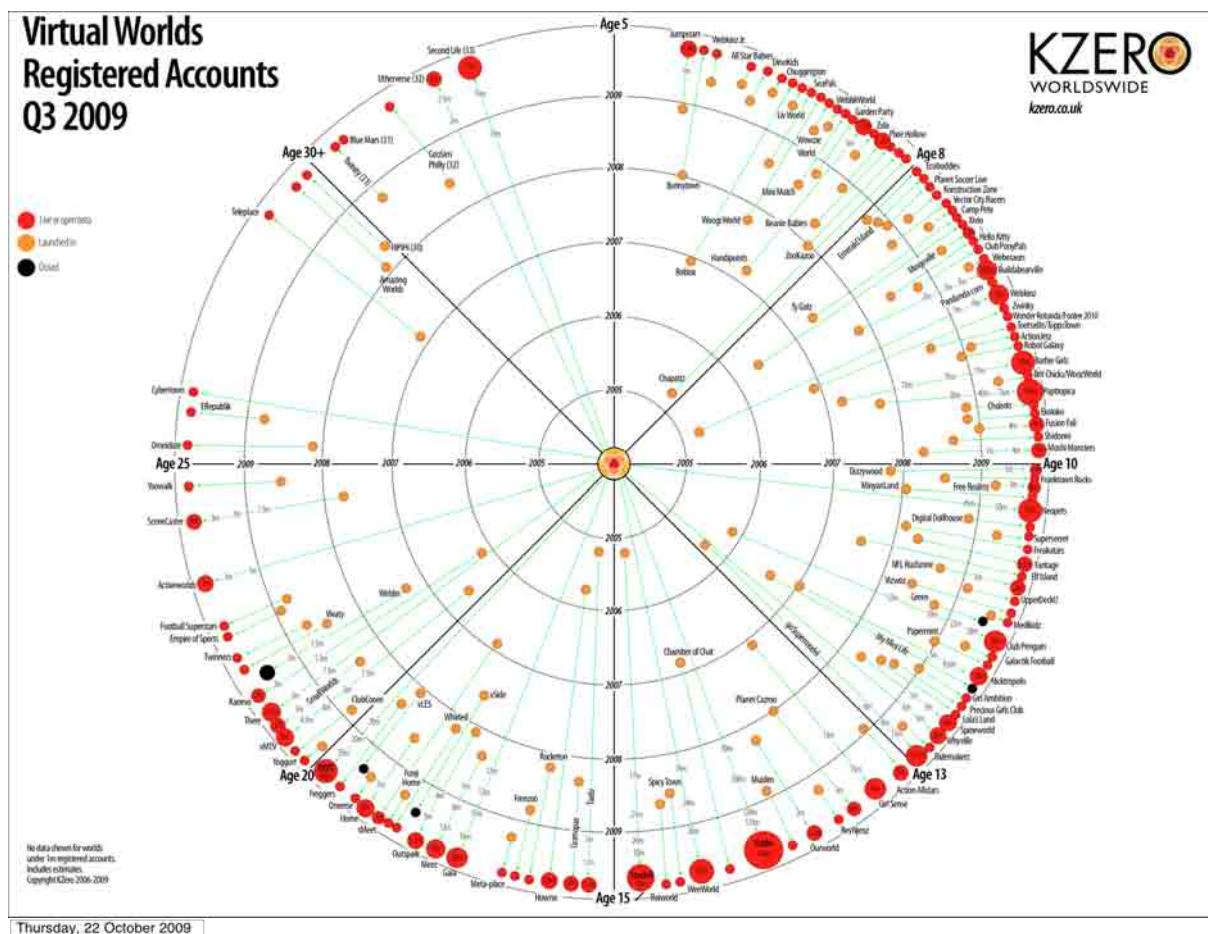


Figura 01: Número de contas registadas em mundos virtuais no terceiro trimestre de 2009, distribuídas nos vários quadrantes segundo a faixa etária do mercado-alvo e cruzadas com o ano de criação de cada ‘mundo’

² Dados solicitados à empresa KZERO e gentilmente cedidos via e-mail em Dezembro de 2009

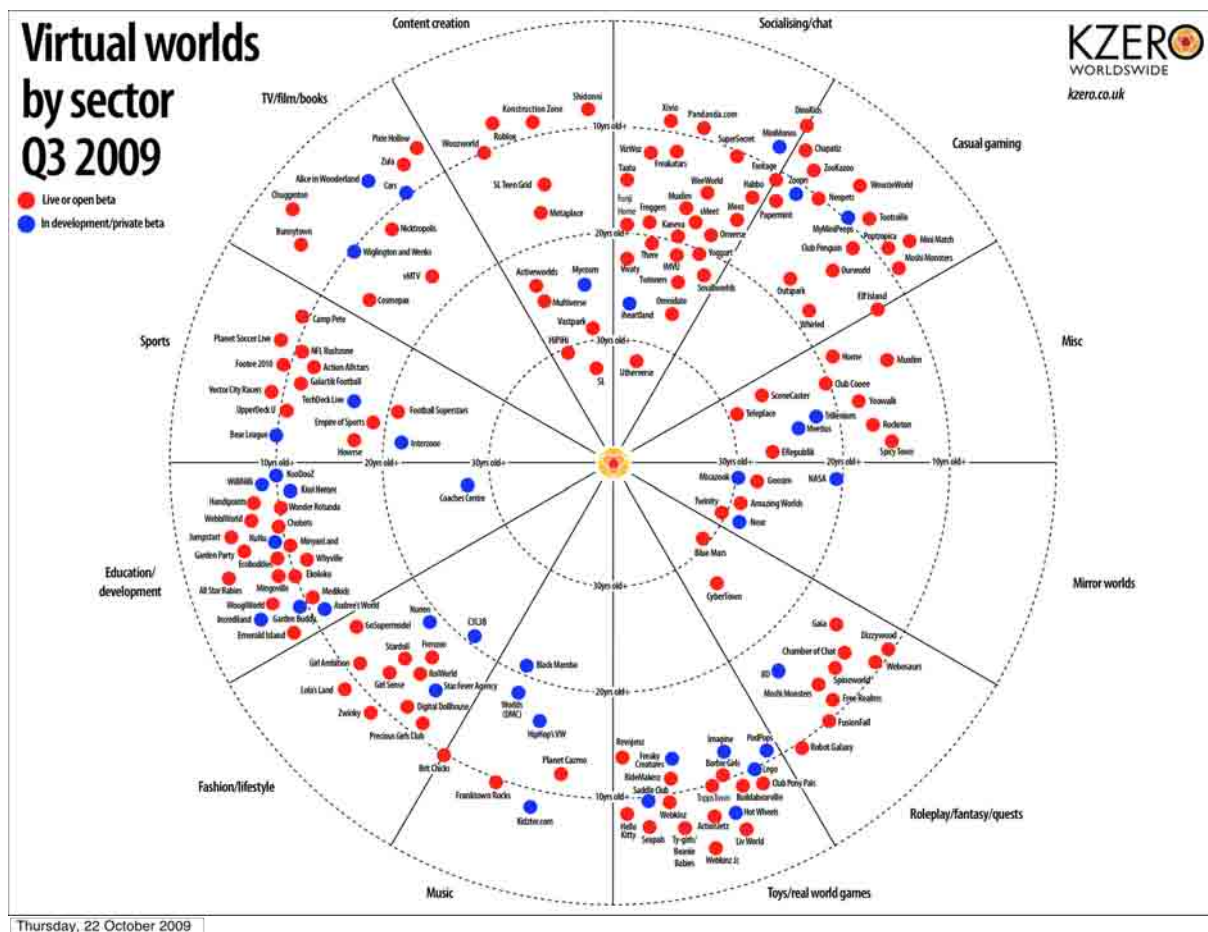


Figura 02: Mundos virtuais por sectores no terceiro trimestre de 2009, distribuídos nos vários quadrantes segundo a categoria definida pela empresa e cruzados com a faixa etária dos respectivos públicos-alvo

Como se depreende dos quadros apresentados, os dados fornecidos pela KZERO comparam ambientes virtuais *online* (no caso definidos como ‘mundos virtuais’) e que, por vezes, são incomparáveis no que às suas características diz respeito. A tentativa de categorização destes ‘mundos’ revela, da mesma forma, uma simplificação conceptual aparentemente incompatível com a complexidade de que se revestem estes ambientes.

Referimo-nos, por exemplo, à categorização proposta no quadro 2, onde são comparados ‘mundos virtuais’ com objectivos diferentes e que nos levam a pensar ser pouco rigorosa a comparação proposta. É o caso de mundos dedicados à criação de conteúdos, socialização, jogos casuais, RPG’s, *mirror worlds*, brinquedos, música, moda, educação e desenvolvimento, desportos ou TV e filmes. Os sectores de análise apresentados pela KZERO não permitem uma comparação equitativa entre os supostos

‘mundos virtuais’, mais ainda quando as plataformas em que estes funcionam também são muito diversas.

O denominador comum detectado nesta análise diz respeito apenas ao facto de que todos estes ambientes são multi-utilizador e funcionam *online*. Para além disso, poucas afinidades se conseguem detectar entre a grande maioria dos denominados ‘mundos virtuais’.

A análise do número de registos segundo a faixa etária apresentada no Quadro 1, apesar de não considerar os sectores (ou categorias) dos mundos virtuais analisados, igualmente considera num mesmo plano ambientes dificilmente comparáveis pelas razões já apontadas.

Os trabalhos académicos actuais dedicados à análise dos mundos virtuais e à definição de tipologias associadas têm também produzido alguns resultados incongruentes, dependendo, sobretudo, da área de especialização dos autores.

No contexto do presente trabalho, parece-nos importante a referência à investigação de Messinger (2008) onde se propõe uma definição da tipologia ‘mundo virtual’. Ou antes, a uma proposta de tipificação de mundos virtuais abertos e não-estruturados, uma subcategoria que resulta, sobretudo, da análise das narrativas propostas nestes ‘mundos’.

“Os mundos virtuais abertos e não-estruturados de hoje representam uma mistura de elementos de ambientes imersivos dos jogos 3D, desenvolvidos pela indústria dos videojogos nos últimos 25 anos, conjuntamente com elementos das redes sociais online.”³

A abordagem de Paul R. Messinger *et al.* (2008) constitui uma das mais interessantes tentativas de tipificação de mundos virtuais como Second Life®, ao combinar as características dos ‘*arcade games*’, dos jogos de consola, dos jogos em redes locais multi-utilizador, dos jogos *online* com ligação à Internet, dos jogos não-estruturados multi-utilizador e dos ‘mundos’ 3D definidos pelos *designers* das empresas de desenvolvimento.

³ Messinger et al., *A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions*, 2008, pp. 3

Ao elencar as tipologias que, historicamente, vieram a dar origem aos denominados ‘mundos virtuais abertos e não-estruturados’, os autores possibilitam a definição desta última tipologia integrando e combinando jogos com ligação à Internet, jogos não-estruturados multi-utilizador e ‘mundos’ imersivos 3D. A estes três tipos de aplicações, Messinger *et al.* (2008) acrescentam os elementos das redes sociais baseadas na Web:

*“Os mundos virtuais abertos, portanto, são plataformas de jogo multi-utilizador com objectivos não-estruturados, com conteúdos gerados pelos utilizadores, com ambientes 3D imersivos de realidade virtual partilhada, e com elementos das redes sociais usados entre as pessoas através dos seus avatares.”*⁴

A necessidade de identificação, por parte dos autores, de uma tipologia específica (a dos mundos virtuais abertos e não-estruturados) parece resultar da dificuldade encontrada na comparação entre os múltiplos ambientes colaborativos *online*, e da necessidade acrescida de descrever mundos virtuais como Second Life®.

Para isso, Messinger *et al.* (2008) seguiram a estrutura analítica de Porter (2004) que propunha cinco elementos para a caracterização das comunidades virtuais: Objectivo (conteúdo da interacção), Lugar (localização da interacção), Plataforma (design da interacção), População (padrão da interacção) e Modelo de Negócio (receitas da interacção).

Porter (2004), por outro lado, argumentava que a análise dos cinco elementos atrás referidos segue o critério dos cinco pontos estabelecidos por Hunt (1991) para a correcta definição de uma tipologia:

*“(1) O fenómeno a ser classificado encontra-se adequadamente especificado? (2) As características de classificação estão adequadamente especificadas? (3) As categorias são mutuamente exclusivas? (4) A tipologia é colectivamente exhaustiva? (5) A tipologia é útil?.”*⁵

⁴ Idem

⁵ Messinger et al., *A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions*, 2008, pp. 6

Essa análise elaborada por Messinger *et al.* (2008), segundo os critérios elencados por Porter, pode ser visível no seguinte quadro publicado pelos autores, comparando Jogos, Redes Sociais *Online* e Mundos Virtuais:

	Objectivo	Lugar	Plataforma	População	Mod. Negócio
Jogos					
Xadrez	Estratégia	Localizado	Tabuleiro	2 jogadores	Preço Fixo
Monopólio	Temática	Localizado	Tabuleiro	2-6 jogadores	Preço Fixo
FPS - Consola	Táctica	Localizado	Consola	1-4 jogadores	P. Fixo + Extras
FPS - LAN	Táctica	Localizado	LAN	1-1000+ jogad.	P. Fixo + Extras
Internet Scrabble	Estratégia	Disperso	Síncrono	2-6 jogadores	P. Variável
The Sims Online	Temática	Disperso	Síncrono	<i>Mass Market</i>	Grátis + Extras
World of Warcraft	Tem./Táctica	Disperso	Síncrono	<i>Mass Market</i>	P. Fixo + Extras
Redes Sociais Online					
LinkedIn	Temática	Dispersa	Assíncrona	Profissionais	Grátis + Extras + Pub
Hisholyspace.com	Temática	Dispersa	Assíncrona	Religiosos	Grátis + Extras + Pub
Dogster, Catster	Temática	Dispersa	Assíncrona	Crianças	Grátis + Extras + Pub
Flixster	Temática	Dispersa	Assíncrona	Grupos Interesse	Grátis + Extras + Pub
YouTube	Temática	Dispersa	Assíncrona	Interesse Vídeo	Grátis + Extras + Pub
MySpace	Aberta	Dispersa	Assíncrona	Jovens Adultos	Grátis + Extras + Pub
Facebook	Aberta	Dispersa	Assíncrona	Jovens Adultos	Grátis + Extras + Pub
Mundos Virtuais					
Active Worlds	Educação	Disperso	Síncrono	<i>Mass Market</i>	Registo + Extras + Pub
Forterra	Educação	Disperso	Síncrono	<i>Mass Market</i>	Registo + Extras + Pub
HiPiHi	Aberto	Disperso	Síncrono	Chineses	Registo + Extras + Pub
Sony Home	Jogo Jovens	Híbrido	Síncrono	Jogadores	Registo + Extras + Pub
Vside	Partilha media	Disperso	Síncrono	Jovens	Registo + Extras + Pub
Webkinz	Jogo Criança	Híbrido	Síncrono	Crianças	Ajudas + Extras
Second Life	Aberto	Disperso	Síncrono	<i>Mass Market</i>	Registo + Extras + Pub

Quadro 01: Tipologias de Poster (2004) para comunidades virtuais aplicadas a Jogos, Redes Sociais *Online* e Mundos Virtuais por Messinger *et al.* (2008)

Apesar da sistematização e sustentação do trabalho de Messinger *et al.* (2008), e tomando novamente como referência os sistemáticos levantamentos dos chamados ‘mundos virtuais’, parece ser evidente a necessidade de incorporação de outro tipo de elementos de análise que resultam dos novos paradigmas de comunicação entretanto criados, como, por exemplo, o envolvimento do indivíduo ‘real’ na utilização dos mundos virtuais. O carácter imersivo dos ambientes de realidade virtual aumentada, a que faziam referência os autores, parece-nos hoje escasso para perceber, duma forma mais vasta, o compromisso que se estabelece entre o indivíduo e a sua representação digital.

Desta exposição introdutória resulta a evidência de que a taxonomia dos mundos virtuais da actualidade se encontra ainda numa fase de discussão generalizada em várias áreas (das mais comerciais às mais académicas), sendo, por isso, o estabelecimento de uma classificação rigorosa uma tarefa que se reveste de grande complexidade.

Depois de revistos, nos últimos anos, diversos conceitos tipológicos como:

- *MMORPG (massively multiplayer online role playing games);*
- *MUVE (multiuser virtual environments);*
- *SVW (social virtual worlds);*
- *SG (serious games),*

e tendo em conta o objecto de estudo deste trabalho, optámos por adoptar a designação de ‘mundo virtual *online*’ à luz da reflexão de Messinger *et al.*(2008), e enriquecendo-a com outros elementos mais adiante explicados e aplicados ao caso ‘Second Life®’.

I.1

Ciberespaço, Metaverso e Mundos Virtuais

Para a compreensão dos mundos virtuais contemporâneos, parece ser indispensável retroceder às duas últimas décadas do século XX, com o propósito de analisar as novelas de ficção da geração *cyberpunk* e a emergência das primeiras ‘redes’ de comunicação *online*. Eles constituem a herança ideológica que provocou, no século XXI, o nascimento do conceito de ‘mundo’ virtual *online*.

Indissociáveis dos nomes de William Gibson e Neal Stephenson, e, sobretudo das suas obras de ficção científica *Sprawl Trilogy: Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988) e *Snow Crash* (2000), respectivamente, os mundos virtuais assumem-se como representações visuais contemporâneas dos conceitos de ciberespaço e de metaverso construídos pelas obras de ficção dos autores da época:

*“Ciberespaço. Uma alucinação consensual experienciada diariamente por milhões de operadores legítimos (...) Uma representação gráfica de dados abstractos no sistema humano, a partir dos discos de cada computador. Complexidade impensável. Raios de luz que brilham no não-espaço da mente, constelações de dados.”*⁶

“Desenhando uma imagem ligeiramente diferente diante de cada olho pode-se produzir o efeito de uma visão tridimensional. Mudando a imagem setenta e duas vezes por segundo, a imagem move-se. Desenhando a imagem tridimensional em movimento com uma resolução de 2K pixéis em cada dimensão, consegue-se que seja tão nítida quanto o olho é capaz de perceber, e enviando som estereofónico digital através de pequenos auriculares, o filme em 3D passa a dispor de uma banda sonora perfeitamente realista.

Assim, Hiro na verdade não está ali. Está num universo gerado informaticamente, que o computador desenha sobre o visor e que lhe é lançado

⁶ Gibson, *Neuromancer*, 1984, pp. 67

*através dos auriculares. No jargão dos entendidos, esse lugar imaginário denomina-se Metaverso. Hiro passa muito tempo no Metaverso.”*⁷

A antecipação científica da geração dos anos 70, com enorme influência na década de 80, descreve o carácter niilista da sociedade digital da época, embrenhada nas fronteiras entre o ‘virtual’ e o ‘real’. O imaginário da literatura da época permitia antever um ‘mundo’ dominado pela tecnologia, onde o poder se concentrava nas multinacionais eliminando o papel do Estado. O indivíduo imaginado pelos autores da sub-cultura *cyberpunk* é um *hacker* solitário e marginalizado, e sobrevive à custa da sua luta incansável contra as grandes corporações que tendem a dominar o ‘mundo’.

Esta viria a ser a imagem recuperada por John Perry Barlow (1996) na ‘Declaração da Independência do Ciberespaço’, colocando em confrontação uma geração vanguardista com uma subcultura própria e o poder instituído pela governação economicista das grandes empresas de informática americanas:

*“Governos do Mundo Industrial, vocês gigantes aborrecidos de carne e aço, eu venho do espaço cibernético, o novo lar da Mente. Em nome do futuro, peço a vocês do passado que nos deixem em paz. Vocês não são bem-vindos entre nós. Vocês não têm a independência que nos une.(...) Precisamos de nos declarar virtualmente imunes de vossa soberania, mesmo se continuarmos a consentir as vossas regras sobre nós. Espalhar-nos-emos pelo Mundo para que ninguém consiga aprisionar nossos pensamentos. Criaremos a civilização da Mente no espaço cibernético. Ela poderá ser mais humana e justa do que o ‘mundo’ que vocês governantes fizeram antes.”*⁸

Duas décadas passadas sobre a ficção nascida na literatura (e continuada no cinema em filmes como *Matrix* ou *Minority Report*), o termo ‘ciberespaço’ ocupou lugar num vocabulário corrente e vernáculo esvaziado do seu significado vanguardista de outros tempos.

⁷ Stephenson, *Snow Crash*, 2000, pp. 26

⁸ Barlow, *Declaration of the Independence of Cyberspace*, 1996, consultado online em Dez de 2009 no endereço: <http://www.dhnet.org.br/ciber/textos/barlow.htm>

No entanto, e numa perspectiva experiencial que nos interessa aqui abordar, a “*alucinação consensual*” de Gibson (1984) traduz-se hoje num espaço psicológico criado pela utilização de computadores em rede. A utilização corrente dos computadores quando se ‘abre’ um programa ou se ‘envia’ uma mensagem electrónica parece conduzir à sensação, mais ou menos consciente, de entrada num ‘espaço’ ou num ‘lugar’. Daí a utilização frequente de expressões como ‘viajar’, ‘navegar’ ou ‘surfear’ para descrever a experiência de ‘ida para um lugar’, e de metáforas espaciais como ‘mundos’, domínios, ou salas para descrever actividades *online*.

Os computadores e o ciberespaço podem tornar-se num tipo de espaço transaccional, ou seja, numa extensão do ‘mundo’ físico do indivíduo que pode ser experienciado como uma zona intermédia entre o ‘eu’ e o ‘outro’.

Quando o indivíduo experimenta o ciberespaço como uma extensão da sua própria mente – ou como o referido ‘espaço transaccional’ entre si e os outros – abre-se espaço para a criação das mais variadas fantasias que serão projectadas nesse espaço.

Turkle (1995), na análise exaustiva que fez ao funcionamento dos MUD’s (*multi user domains* ou *dungeons* – numa alusão ao jogo *Dungeons and Dragons*), referia já a possibilidade de as pessoas gerarem experiências, locais de habitação, relações e identidades graças à interacção com a tecnologia. Acrescentava a autora:

*“À medida que os seres humanos se confundem cada vez mais com a tecnologia e uns com os outros através da tecnologia, as velhas distinções entre o que é especificamente humano e o que é especificamente tecnológico tornam-se mais complexas. Estaremos a viver uma vida no ecrã ou dentro do ecrã? As novas relações tecnologicamente entretecidas obrigam-nos a perguntar até que ponto não nos tornámos já cyborgs, misturas transgressivas de biologia, tecnologia e código de computador. A distância transaccional entre a pessoa e a máquina é cada vez mais difícil de manter.”*⁹

Numa perspectiva optimista, o indivíduo acaba por usar esta mediação como uma oportunidade para desenvolver um processo de autoconhecimento, tanto

⁹ Turkle, *A Vida no Ecrã*, 1995, pp. 30

explorando a sua identidade quanto envolvendo a identidade dos outros. Num cenário menos otimista, o cenário do ‘espaço transacional’ dá origem a que o indivíduo utilize esse espaço psicológico para exprimir as suas frustrações, ansiedades ou desejos que alimentam a fantasia.

Para alguns autores, como David Bell (2007), a manutenção da expressão ‘ciberespaço’ continua a fazer sentido pela possibilidade de relacionar a carga histórica que lhe deu origem com as práticas quotidianas de interacção entre homem e máquina:

*“ Apesar de muitos não concordarem comigo, continuo a gostar de falar em ciberespaço. Penso que existe algo de expansivo relacionado com este termo, com esta metáfora para um espaço imaginário que existe nos instrumentos computacionais e entre eles. Gosto de incluir todo o tipo de coisas conjuntamente no ciberespaço; não apenas computadores e software, mas também instrumentos digitais como leitores de MP3, ou telemóveis Blackberry, ou novas tecnologias de imagiologia médica, ciber-mascotes, animações digitais e simulações de todo o tipo. (...) Mas o ciberespaço também existe na imaginação, na ficção, nas histórias que contamos a nós próprios acerca deste ‘mundo’. Gosto também da expressão porque possuiu um charmoso toque de nostalgia, ou antes, aquilo a que devemos chamar de tecnonostalgia. É estranhamente antiquada, já que possui no seu interior conceitos da ficção científica, algo que pode mesmo ser um pouco utópico. Ciberespaço: soa como aquilo que o futuro era suposto ser.”*¹⁰

A ‘teconostalgia’ de Bell (2007) foi interpretada de uma forma substancialmente diferente por Bittarello (2008), ao relacionar o ciberespaço e os mundos virtuais contemporâneos com as experiências do passado religioso, filosófico, literário ou cinematográfico:

“Os mundos virtuais, literários, visuais ou tecnológicos, são espaços de aprendizagem – mesmo quando vemos um filme é habitual pensarmos, ‘O que faria eu nesta situação?’ O ciberespaço oferece precisamente esta possibilidade: explorar possibilidades e mitopoeticamente recriar a realidade de cada um,

¹⁰ Bell, *Cyberculture Theorists* - Manuel Castells and Donna Haraway, 2007, pp. 2

*integrando na sua experiência (actual e quotidiana) o que é experienciado no mundo virtual.”*¹¹

O conceito de ‘mundo virtual’ em Bittarello (2008) é suficientemente lato para considerar que o próprio ciberespaço foi concebido e entendido, na sua génese, como um ‘mundo virtual’. Nessa mesma perspectiva, os ‘mundos virtuais’ são instâncias ancestrais que apresentam semelhanças tipológicas capazes de os unir em torno do conceito defendido.

Para a defesa desta ideia, Bittarello (2008) enuncia quatro características comuns aos ‘mundos virtuais’ em sentido lato: a) os ‘mundos virtuais’, ou os espaços intrinsecamente diferentes da realidade actual que experienciamos, são inatingíveis sem o auxílio de um dispositivo (um sonho, a imaginação orientada, um dispositivo tecnológico como um computador); b) nos ‘mundos virtuais’ pré-Internet as personagens experienciam esses espaços sem abandonarem o seu corpo; c) um ‘mundo virtual’ é um espaço de liberdade, ou uma ‘promessa de liberdade’ (como refere Cronenberg). Neste aspecto, a experiência em espaços míticos (que funciona como uma espécie de ensaio que nos ajuda na vida quotidiana) é um espaço para a liberdade¹²; d) a quarta característica é a constatação de que em ‘mundos virtuais’ as actividades que têm lugar são as mais básicas: caminhar, sentar, levantar, conversar com texto ou voz, rezar, comer, discutir, namorar. Se compararmos estas actividades com o quotidiano dos heróis do passado, encontramos inesperadas coincidências: também eles viajam (de navio, a cavalo) conversam, comem, dormem, rezam, discutem, perdem-se de amores.

Esta constatação final no discurso de Bittarello (2008), parece ser clarificadora de que tanto nos ‘mundos virtuais’, como no ciberespaço ou no metaverso imaginado por Stephenson, existe um lugar onde os utilizadores experimentam novas possibilidades e revelam diferentes identidades. Ou, por outras palavras, fazem coisas comuns e banais num espaço virtual.

¹¹ Bittarello, *Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination*, 2008, pp. 11

¹² Da alusão feita por Bittarello aos espaços míticos que funcionam como ensaio da vida real, e a consequente comparação feita com outros ambientes, resulta a possibilidade de que não apenas nos mundos virtuais este processo de experiência se verifica. O desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e comunicacionais na vida real, pode radicar nas experiências elaboradas noutros ‘espaços’ que não pressuponham uma cibermediação.

As analogias possíveis de detectar entre as situações anteriormente referidas, revelam-se de extrema importância na, por vezes necessária, desmistificação da ideia de um espaço cibermediado, onde apenas acontecem coisas extraordinárias, raras ou até maléficas.

Assim sendo, o discurso que tentaremos construir ao longo deste trabalho terá como referência a ideia de que, ao falar em ‘mundos virtuais’ contemporâneos ou em ciberespaço, estaremos necessariamente a referir-nos a ‘locais’ onde existe vida, a mesma vida que experimentamos na actualidade, mediada ou filtrada por dispositivos tecnológicos e representada em monitores.

I.2

Identidade: avatares e autorepresentação

A construção de uma identidade constitui, no universo dos mundos virtuais *online* com representação 3D, o processo iniciático de adesão a um universo desconhecido que é frequentemente hostil. A reflexão sobre a representação no ecrã do ‘eu’ real parece ser uma etapa incontornável, ainda que mais ou menos consciente.

A ideia de simulação (ou a tentação para replicar a realidade), discutida mais adiante, traduz-se, no caso da definição e manutenção de um ‘corpo digital’, num processo de envolvimento emocional e afectivo entre o sujeito real e a sua identidade virtual. A ‘vida’ *online* (ou a ‘segunda vida’ sugerida em alguns mundos virtuais) constrói-se no vínculo entre a ‘vida real’ e a existência virtual, criando uma dependência de afinidades entre as duas instâncias. Este vínculo parece ter consequências que se traduzem na criação de uma proximidade de representação e de comportamentos nem sempre desejada entre ambos os ‘personagens’. Nessa dialéctica se constrói uma relação afectiva na qual o indivíduo, sentado em frente ao monitor, cuida da sua própria imagem *online*.

O conceito de avatar utilizado vulgarmente no ciberespaço, tem origens longínquas na civilização oriental, e nas práticas do hinduísmo. ‘Avatar’, em sânscrito, representava o processo de encarnação ou de representação terrena de uma dada divindade. A materialização da ideia divina processava-se pela utilização de simbologia própria e relacionada com as características do(s) deuse(s). O processo, recente, de apropriação do conceito no ciberespaço, resultou na replicação da metáfora: a imagem gráfica composta por pixéis no ecrã tem uma correspondência directa com o indivíduo ‘real’ que representa. A diferença reside no facto de que, no ciberespaço, o avatar é dominado e controlado pelo seu equivalente ‘real’, pelo que a afinidade entre o corpo ‘real’ e o ‘virtual’ não se constitui como uma necessidade.

No entanto, as representações antropomórficas nos mundos virtuais dos participantes reais, bem como as suas aparentes semelhanças comportamentais, têm levado a que diversos autores se debrucem sobre a problemática da autorepresentação virtual via ‘avatar’.

Apesar das limitações tecnológicas, nomeadamente as que se prendem com a qualidade das representações gráficas, as pessoas parecem preferir ter controlo sobre a concepção dos seus avatares, que tendem a ser muito realistas representando as características essenciais das suas identidades reais (Schroeder, 2002; Taylor, 2002). A tais conclusões nos aproximaremos mais adiante na análise da comunidade portuguesa em Second Life®, provavelmente porque o avatar é uma ‘autorepresentação completa’ (Yee & Bailenson, 2007), e a concepção da sua aparência reflecte a forma como o sujeito projecta a sua auto-imagem no espaço virtual.

Essa projecção manifesta-se ao nível da representação física, ou da materialização, mas também ao nível comportamental. A este respeito, Messinger *et al.* (2008) tentaram sistematizar os processos de concepção dos ‘eus’ virtuais, introduzindo as noções de automelhoramento (Koffka, 1935) ou de automelhoramento compensatório (Hull, 1942; Kaplan, 1975), e de autoverificação (Swann, 1987):

“O automelhoramento é uma tendência humana fundamental para ‘impulsionar o ego de forma ascendente’ (Koffka, 1935). A teoria do automelhoramento baseia-se na noção de que os indivíduos estão motivados para promover um autoconceito positivo e para solicitar um feedback positivo das outras pessoas, referido como automelhoramento simples, e aqueles que têm uma auto-opinião negativa têm tendência para distorcer a informação pessoal numa direcção positiva, referida como automelhoramento compensatório (Hull, 1943; Kaplan, 1975).

Sedikides et al. (2003) examinaram o efeito de moderação do background cultural na motivação de automelhoramento, demonstrando que os indivíduos do Japão (com um background cultural colectivista) automelhoravam atributos colectivistas, enquanto indivíduos dos E.U.A. (com um background cultural individualista) automelhoravam atributos individualistas. Esta descoberta alterou a crença de que as motivações de automelhoramento são disseminadas apenas em culturas individualistas e construiu suportes para a universalidade das motivações de automelhoramento.

Em contraste com a teoria anterior, a teoria da autoverificação sustenta que as pessoas estão motivadas para manter um autoconceito consistente, para preservar a verdade sobre eles próprios, e para procurar feedbacks objectivos por parte dos outros (Swann, 1987). Os indivíduos estão motivados para autoverificar

porque dar uma imagem de si próprios de uma forma estável e congruente ajuda a precaver a anarquia psicológica e interpessoal, e reforça a confiança do indivíduo prevendo e controlando o mundo, e facilitando as interacções sociais (Swann et al., 1989).

Com base na observação de que por vezes as mesmas pessoas parecem estar sujeitas a processos de automelhoramento e de autoverificação, alguns investigadores propõem o abandono da tendência para uma compreensão do tipo ‘alternativo’, em favor de uma visão mais reconciliatória (Brown et al., 1988; Swann et al., 1989), sugerindo que as pessoas estão motivadas simultaneamente para o automelhoramento e para a autoverificação e que tentarão satisfazer ambos os objectivos, se possível. Da mesma forma que o automelhoramento influencia as estratégias de auto-apresentação do indivíduo para criar uma imagem pública (Baumeister, 1982), esperamos que os participantes tenham também a tendência para construir os seus avatares na direcção do automelhoramento. Ao mesmo tempo, no entanto, a autoverificação cria equilíbrios com o automelhoramento, prevendo a criação de um avatar demasiadamente atractivo que seja totalmente irreconhecível como o ‘eu’.”¹³

Na confrontação entre as teorias desenvolvidas pela psicossociologia que se referem ao sujeito ‘real’ e as observações recentes realizadas *online* em mundos virtuais, emerge a possibilidade de que os indivíduos tendem a reproduzir nos mundos virtuais comportamentos coerentes com os da sua vida real, e a hipótese da comunicação mediada nesses ‘mundos’ encorajar o sujeito a quebrar limitações comportamentais reais, num processo de ‘desindividualização’¹⁴ ou de perda do sentido da individualidade (Messinger et al., 2008).

Na linha da primeira hipótese assume particular relevância o trabalho de Yee et al. (2007), que analisa a proxémica nos processos comunicacionais em Second Life®, e onde se conclui que existe uma transferência de comportamentos da vida real para o mundo virtual e vice versa. Os autores referem as tendências observadas *online* para uma maior proximidade ‘física’ e para um maior contacto visual entre dois avatares do

¹³ Messinger et al., *On the relationship between my Avatar and Myself*, 2008, pp. 3

¹⁴ *deindividuation* no original

sexo feminino do que num par masculino-masculino, revelando alguma congruência com o tipo de relações de proximidade que se verificam na ‘vida real’.

Por outro lado, Bailenson & Yee (2005) evocam aquilo a que denominaram o ‘efeito camaleão’ em ambientes virtuais, para explicar que os indivíduos que, num dado grupo, se associam a sinais verbais e não-verbais mais próximos da realidade tendem a ser mais reconhecidos que os que se afastam dessa atitude replicadora. Tal facto ficará a dever-se, segundo os autores, à tendência existente no ‘mundo’ virtual para reconhecer e perceber mais positivamente os avatares que simulam a realidade do que os que não o fazem.

Suler (1996) acrescenta ainda a preferência dos indivíduos para falarem com avatares mais atractivos e bem-parecidos nos mundos virtuais, já que estes são os agentes mais solicitados para a comunicação imediata.

Cabiria (2008) tentou também demonstrar que as populações mais marginalizadas na ‘vida real’, como os homossexuais, encontram benefícios evidentes e terapêuticos participando em comunidades virtuais, e transferindo esses benefícios para as suas vidas reais.

Os trabalhos de investigação referidos, como tantos outros, parecem sugerir a existência de uma permeabilidade de comportamentos entre os ‘mundos’ real e virtual, permitindo às pessoas manter comportamentos consistentes em ambas as instâncias. Na nossa opinião, este é um aspecto de grande valor na compreensão das identidades em mundos virtuais, e que, paradoxalmente, contraria a esperada tendência para um discrepância acentuada entre os comportamentos *online* e *offline*. Apesar da liberdade proporcionada por ambientes não-estruturados, parece ser verdadeira a tendência (ou a necessidade) de reprodução de formas de agir importadas da realidade de forma a garantir o sucesso e a sobrevivência em grupo nos mundos virtuais.

Contrariando esta hipótese, como referido atrás, é possível também detectar nos mundos virtuais fenómenos de desindividualização, que, através da perda de uma identidade pessoal, levam o sujeito a assumir comportamentos que não lhe são familiares na realidade. Este tipo de postura parece manifestar-se com mais frequência em ambientes com elevado grau de imersão e em grupos de maior dimensão, ou como justificação para o anonimato *online*.

Como referem Messinger *et al.* (2008):

“A investigação em CMC sugere que o anonimato, a autoregulação reduzida e o feedback social reduzido podem conduzir a condições importantes para a desindividualização (Kiesler et al., 1984). O anonimato e a falta de feedback social em ambientes CMC são também considerados como um estado de desindividualização que ajuda as pessoas a ultrapassar inibições sociais e psicológicas (Kiesler & Sproull, 1992). Joinson (2001) descobriu que os participantes anónimos nas discussões mediadas por computador fornecem significativamente mais informação sobre eles próprios que as pessoas que se envolvem em discussões face-a-face.

A desindividualização é também proposta como uma das causas para comportamentos anti-sociais tais como manifestações selvagens (Zimbardo, 1969) ou comportamentos desviantes pró-sociais (Gergen et al., 1973) mostrando que os indivíduos que tenham a oportunidade de roubar estão três vezes mais disponíveis para o roubo quando estão certos do seu anonimato.”¹⁵

Aparentemente, a possibilidade de definir avatares com representações 3D dinâmicas em mundos virtuais terá modificado decisivamente os processos de Comunicação Mediada por Computador (CMC), onde até agora predominava a troca de mensagens em formato texto. A possibilidade de visualização e de interacção entre os avatares pode, como vimos, reduzir a sensação de anonimato e o isolamento físico, transportando alguns elementos de contacto e de respostas sociais (gestos como movimentos da cabeça, risos, contacto visual, proxémica).

No entanto, nestes mesmos ambientes virtuais continua a ser possível preservar elevados níveis de anonimato, e mesmo os sinais não-verbais ou paralinguísticos são ainda limitados nos mundos virtuais por incapacidades tecnológicas, prevendo-se assim algum sentimento de desindividualização por parte dos participantes incapazes de reproduzir plenamente os seus comportamentos reais.

Ainda assim, diversos estudos analisaram as divergências entre a aparência dos avatares e os seus comportamentos nos mundos virtuais, relacionando a atractividade dos avatares com um maior nível de confiança, e com uma tendência para serem mais extrovertidos e amigáveis do que os menos atractivos (Langlois et al., 2000), ou considerando indivíduos mais altos como mais competentes que os mais baixos (Young

¹⁵ Messinger et al., *On the relationship between my Avatar and Myself*, 2008, pp. 3

& French, 1996) e com maior capacidade e agressividade na negociação (Yee & Bailenson, 2007). Esta relação entre a aparência dos avatares e os seus comportamentos deu inclusivamente origem ao denominado ‘efeito Proteus’ (Yee & Bailenson, 2007).

No entanto, e dadas como pertinentes muitas das observações elaboradas, permanece como muito questionável a qualificação utilizada, por exemplo, no que à atractividade diz respeito. O grau de atractividade medido num determinado estudo tem como correspondente a ideia que o indivíduo real tem sobre o que significa ser atractivo na realidade, e que diverge de pessoa para pessoa. Nesse sentido, será mais produtiva a investigação sobre quais os efeitos que os comportamentos dos indivíduos *online* produzem nos seus correspondentes reais no que à sua autoconfiança e extroversão diz respeito.

Cientes da relatividade destes conceitos, Messinger *et al.* (2008) afirmam no seu estudo:

“Concluimos que as pessoas, entre a sua autoverificação e o seu automelhoramento, personalizam os seus avatares de forma a que se pareçam com os seus ‘eus’ reais, embora com melhoramentos moderados. Concluimos ainda que o comportamento num mundo virtual é semelhante ao do mundo real, mas de alguma forma menos limitados por inibições normais. Finalmente, concluimos que as pessoas com avatares mais atractivos que os seus ‘eus’ reais são mais confiantes e extrovertidas nos mundos virtuais do que no mundo real. Apesar da utilidade dos nossos resultados, temos consciência das limitações dos nossos dados, incluindo a credibilidade das auto-avaliações e a dimensão reduzida da amostra. Limitações semelhantes são conhecidas em trabalhos que seguem métodos ‘netnográficos’¹⁶ (Kozinets, 2002). Esperamos que o trabalho futuro possa reduzir estas limitações (...) Em resumo, devido ao rápido aumento do uso de ambientes mediados por avatares, é desejável para nós entender as relações das pessoas com os seus avatares, bem como perceber como as pessoas definem a aparência dos avatares e como o comportamento se altera em ambientes mediados por avatar.”¹⁷

¹⁶ Netnographic no original.

¹⁷ Messinger et al., *On the relationship between my Avatar and Myself*, 2008, pp. 15

O conceito de ‘ambientes mediados por avatares’ introduzido por Messinger *et al.* parece conduzir a uma profícua discussão sobre novos paradigmas de autorepresentação no ‘mundo’ digital. Partindo do pressuposto de que os comportamentos sociais da vida real se podem exhibir nos avatares em mundos virtuais, seria possível acreditar que as teorias psicossociais que ajudam os investigadores a entender os comportamentos reais permitiriam perceber muito sobre os comportamentos dos avatares em ambientes virtuais. No entanto, e para que tal acontecesse, teríamos que assumir que os comportamentos reais se aplicam verdadeiramente aos dos avatares, matéria sobre a qual muito pouco se sabe ainda. Junglas *et al.* (2007) tentaram “*perceber qual o impacto dos mundos virtuais em três tipos de comportamentos: na formação da identidade, na aprendizagem e na confiança.*”¹⁸

Esta abordagem parte da ideia de que, tal como na vida real, também os avatares em mundos virtuais (através dos humanos que os manipulam) necessitam de definir as suas identidades, de aprender sobre o ‘mundo’ em que existem e de confiar nos outros avatares. No entanto, e como os autores chamam a atenção:

*“As teorias da psicologia social que explicam de que forma estas coisas acontecem na vida real, podem não ser as mesmas que se aplicam nos mundos virtuais. Por exemplo, a Teoria da Identidade explica que uma pessoa forma a sua identidade parcialmente explorando (Marcia, 1996). Mas a sua exploração pode ser condicionada pelas normas do seu ambiente. Uma vez que os mundos virtuais possuem normas diferentes da vida real, a maneira segundo a qual as pessoas formam as suas identidades nestes mundos deve ser também diferente.”*¹⁹

Da mesma forma, muitas das outras teorias existentes e aplicáveis ao indivíduo ‘real’ podem alterar-se nos mundos virtuais, resultando daí um escasso conhecimento sobre se os comportamentos humanos, apesar das acções dos avatares, são diferentes dos da vida real.

No estudo realizado por Junglas *et al.* (2007), os autores concluíram:

¹⁸ Junglas *et al.*, *Identity Formation, Learning Styles and Trust in Virtual Worlds*, 2007, pp. 91

¹⁹ *idem*

*“A exploração que motiva essa formação [da identidade do indivíduo em mundos virtuais], pode desempenhar um papel mais importante que no mundo real. (...) Em relação à compatibilidade dos ambientes virtuais com estilos de aprendizagem existentes, concluímos que os mundos virtuais de hoje possuem múltiplos canais que favorecem os estilos de aprendizagem. (...) Sobre a forma de como a confiança é percebida nestes mundos, achamos que deve ser entendida com o significado que lhe é associado como fenómeno social e usado para reduzir a complexidade do ‘mundo’.”*²⁰

Numa diferente perspectiva da interpretação do corpo digital no ciberespaço, Yurtsever & Tasa (2009) chamam a atenção para o ‘rejuvenescimento do sonho da mente pura da modernidade cartesiana’, abandonando a noção de corpo. Nessa linha interpretativa, o corpo contemporâneo é cada vez mais entendido como mais um objecto da materialidade externa onde a Verdade se encontra. Por oposição, as tradições orientais sugerem uma interpretação alternativa onde a realidade física é improcedente como ilusão, já que a Verdade é resultado de uma procura interna e o ‘eu não é uma entidade segregada e separada’ mas antes uma parte de um todo inseparável. Concluem Yurtsever & Tasa (2009):

*“Parece-nos que com o balanço entre a sabedoria antiga do Oriente e o imenso sucesso da ciência e da tecnologia do Ocidente, a cibercultura pode adoptar uma nova condição humana de rematerialização, interconectividade e re-unidade.”*²¹

A aparente obsessão do discurso e da cultura pós-moderna com o conceito de corpo, poderá assim derivar da crescente dificuldade em entendê-lo à medida que as suas versões tecnologicamente mediadas vão surgindo. Como referimos já anteriormente, o processo de materialização do corpo em ambientes digitais também é

²⁰ Junglas et al., *Identity Formation, Learning Styles and Trust in Virtual Worlds*, 2007, pp. 94

²¹ Yurtsever & Tasa, *Redefining the Body in Cyberculture: Art's Contribution to a New Understanding of Embodiment*, 2009, pp. 3

responsável pela transformação da consciência, complexificando a ideia do corpo estritamente material e associando a ele novos atributos. A questão mais importante neste processo de fusão entre o material e a consciência é, para Yurtsever & Tasa (2009), *“como conceber e utilizar estas tecnologias [digitais], e como colocar o nosso corpo entre elas? As respostas a estas questões terão um impacto imediato no nosso futuro.”*²²

Da reflexão efectuada acerca da construção das identidades em mundos virtuais, através dos pontos de vista apresentados por autores e especialistas com abordagens substancialmente diferentes, resulta a ideia de que existe ainda um longo caminho a percorrer para compreender, com alguma clareza, o processo de autorepresentação do indivíduo no ecrã. Ou mais ainda, de que forma os ‘eus’ plurais da contemporaneidade manifestam a sua polivalência quando confrontados com mundos virtuais com representação 3D e com normas de funcionamento muito próprias.

Parece clara a ideia de que existe matéria individual que se transporta biunivocamente entre as duas instâncias, a real e a virtual. As maiores dificuldades surgem na tentativa de qualificar e de quantificar essa matéria. Esse será, provavelmente, o caminho para atingir um nível de conhecimento que nos permita perceber se as motivações, as transformações e o resultado da acção do indivíduo real no contexto dos mundos virtuais através dos seus avatares.

Um dos objectivos deste trabalho, reside precisamente na tentativa de explicar de que forma o indivíduo contemporâneo, e a comunidade a que se associa num sentido mais lato, se ‘constrói num ‘mundo’ de pixéis’. Pretendemos elaborar esta análise tendo como base os indivíduos de nacionalidade portuguesa ‘residentes’ no mundo virtual Second Life®. Ainda que o propósito final do trabalho não se centre no estudo da construção das identidades *online*, pareceu-nos fundamental, como veremos adiante, analisar a construção identitária como forma de entender a presença nacional no metaverso e as formas próprias de agregação, de constituição de grupos e de estabelecimento de normas e de regras de comportamento.

²² Yurtsever & Tasa, *Redefining the Body in Cyberculture: Art's Contribution to a New Understanding of Embodiment*, 2009, pp. 4

I.3

Consciência: presença, persistência, ubiquidade, imersão

Na era da simulação, as identidades fragmentadas, multiformes e ubíquas espalhadas pelo ciberespaço em processos de imersão parecem carecer, quase paradoxalmente, de sentimentos de presença e de pertença para validar a sua existência, ou seja, para sobreviverem.

É sobre esse processo de consciencialização que pretendemos reflectir, com o objectivo de melhor entender quais as formas de manutenção das existências virtuais, não apenas individualmente, mas também na construção e na dinâmica de grupos de interesse específicos.

A experiência de imersão em mundos virtuais, entendida como o sentimento de presença no preciso momento em que a consciência de mediação tecnológica se dilui (ISPR, 2009), parece transportar consigo o ónus do reconhecimento social. Um reconhecimento validado por outros indivíduos e por ambientes que certificam a existência de uma identidade virtual, e que se assume como fundamental para a sua sobrevivência (Heeter, 1992).

A noção de presença num mundo virtual, tal como a define a International Society for Presence Research (ISPR), é entendida como essencial para enquadrar o discurso e para melhor se entender o processo de imersão a que a utilização desses ‘mundos’ conduz:

*“Presença (uma versão reduzida do termo ‘telepresença’) é um estado psicológico ou uma percepção subjectiva na qual uma parte ou a totalidade da experiência do indivíduo é gerada e/ou filtrada através de uma tecnologia desenvolvida pelo ser humano, e na qual uma parte ou toda a percepção do indivíduo falha na compreensão rigorosa do papel dessa tecnologia na experiência.”*²³

²³ International Society for Presence Research, “An Explication of Presence”, consultado online em Jan 2009 no endereço: http://www.temple.edu/ispr/frame_explicat.htm

A definição de presença desenvolvida pela ISPR tem como referentes os processos tecnológicos de mediação entre o indivíduo e a instância virtual, ao considerar que o aumento da sensação de presença é inversamente proporcional à percepção que o indivíduo tem da existência de uma tecnologia mediadora.

Para outros autores (Heeter, 1992), a explicação para a sensação de presença relaciona-se mais com conceitos subjectivos de validação, que permitem ao indivíduo sentir que ‘está no local’ (virtual). Nesse sentido, são valorizados não os processos mediadores e a maior ou menor consciência da sua existência, mas antes a análise dos tipos de experiências virtuais que permitem aos participantes convencerem-se de que ‘lá’ se encontram.

No entanto, esta interpretação não conduz necessariamente à conclusão de que quanto mais semelhantes com a realidade forem os mundos virtuais, maiores serão as possibilidades de desenvolver a sensação de presença. O realismo sensorial é visto numa perspectiva lata como apenas um meio que contribui para a experiência subjectiva da presença.

Para Heeter (1992), a premissa mais básica é a de que experimentar a presença em ambientes virtuais é igual ao processo que nos permite discernir e validar a existência do ‘eu’ na realidade. A diferenciação e a experiência subjectiva do ‘eu’ pode ser enfatizada se existirem outros seres no mundo virtual e se eles reconhecerem a existência do indivíduo. Pode ainda ser mais evidente se o próprio ambiente virtual der sinais de que reconhece essa presença. Nessa ordem de ideias, para Heeter (1992) três dimensões da noção subjectiva de presença (ou de existência) podem ser definidas (pessoal, social e ambiental):

“ A presença pessoal subjectiva mede a forma e as razões que temos para sentirmos que estamos num mundo virtual. (...) Em sistemas de Realidade Virtual imersivos, a sensação de presença pessoal baseia-se na simulação de percepções do mundo real. Sabemos que estamos ‘lá’ porque os sons e as imagens no mundo virtual acontecem de uma forma semelhante à do mundo real, reagindo, por exemplo, a um movimento de cabeça. Ver a nossa mão virtual movimentar-se ao mesmo tempo que a mão real também se movimenta, cria a ilusão da presença.

A presença social refere-se à forma como outros seres (vivos ou sintéticos) também existem no ‘mundo’ e aparentam reagir às nossas acções. Alguém ou algo

que parece acreditar que estamos ‘lá’ pode ajudar-nos a convencer-nos que estamos mesmo.

A premissa da presença social acontece simplesmente se outras pessoas estão representadas no mundo virtual, o que torna mais evidente que o mundo existe. Se nos ignorarem, podemos começar a questionar a nossa própria existência.

A presença ambiental refere-se à forma segundo a qual o próprio ambiente parece saber que estamos ‘lá’ e como tal também reage à nossa presença. O argumento é semelhante ao da presença social.”²⁴

No universo dos mundos virtuais, nem sempre os ambientes são concebidos para fornecerem respostas ao utilizador. É o caso dos mundos que têm como objectivo principal permitir a exploração, ou dos que se destinam à produção de conteúdos por parte dos seus utilizadores.

É assim possível que um mundo virtual que seja mais reactivo que o mundo real provoque uma maior sensação de presença. Em mundos virtuais como Second Life® (dirigidos à produção de conteúdos), a reactividade do ambiente numa fase primária da experiência é reduzida, o que faz com que o utilizador nem sempre se sinta imediatamente recompensado/reconhecido. Nesse caso, a sensação de presença tende a diminuir fazendo com que a sobrevivência da experiência dependa dos objectivos de cada um dos residentes.

Por outro lado, e minimizando os efeitos produzidos pela escassez de respostas por parte do ambiente, a noção de ambiente persistente constitui-se como uma das características mais marcantes dos mundos virtuais abertos e não-estruturados. O conceito de persistência manifesta-se pela possibilidade de ‘entrar’ no ‘mundo’ em qualquer momento no exacto local virtual onde o avatar se encontrava da última vez que ‘saiu’ (independentemente do lapso de tempo que mediou entre as duas acções).

Este facto favorece a noção subjectiva de presença, uma vez que existe uma identificação imediata de um ‘lugar’ que se (re)conhece. Por dominar a envolvente na ‘entrada’ no mundo virtual, o indivíduo tende a associar esse domínio a um

²⁴ Heeter, *Being There: The subjective experience of presence*, 1992, pp. 37

reconhecimento imediato por parte do ambiente que o reconhece como individualidade única, favorecendo a sensação de ‘estar num local’ que é familiar.

Da mesma forma, a exploração do conceito de ubiquidade em mundos virtuais ajuda a completar uma matriz que facilita a consolidação de uma ‘consciência’ do avatar. Nos referidos ‘mundos’ abertos e narrativamente não-estruturados, a ideia do ‘eu’ ubíquo e multiforme assume-se como essencial para enfatizar a liberdade de movimentação e de expressão que este tipo de ambientes pressupõe.

Na ausência de um sistema de geo-referenciação que se constitua como essencial para percorrer a totalidade de um ‘mundo’ não mensurável, a sensação subjectiva de que é possível a transferência do avatar de um local para outro em poucos segundos permite ao indivíduo experimentar a desejável ubiquidade. Assim sendo, a noção de domínio do ‘espaço navegável’ que o mundo virtual constitui está muito para além do conhecimento de cada um dos lugares e das suas inter-relações.

Acresce, como vimos, à validação da presença, a necessidade de o residente virtual reconhecer o espaço (ou ambiente) e com ele se identificar. A reflexão sobre o espaço virtual, analisada mais adiante, remete-nos para a possibilidade de que a sensação de ‘espaço’ em mundos virtuais se possa aproximar mais do conceito de Castells de um ‘espaço de fluxos’ do que de um ‘espaço de lugares’. O conceito de ‘mundo’, por exemplo em Second Life®, radica na percepção de um espaço tridimensional unitário, cujas fronteiras não se conhecem, e que se constitui como um universo incomensurável.

A inexistência de um referencialortonomado operacional ou das mais básicas leis da Física euclidiana, poderiam conduzir à impossibilidade de considerar Second Life® como um ‘mundo’, enquanto somatório de ‘lugares’ validados *offline* e agrupados e associados de uma forma lógica e ordenada. Nessa hipótese, a consciência das sensações de presença e de reconhecimento seria posta em causa, pela impossibilidade de identificar o lugar familiar.

No entanto, essa mesma ideia de ‘mundo’ parece sobreviver graças à identificação de um ‘não-lugar’ efêmero onde se processam trocas de informação, e onde os conteúdos partilhados se constituem como meio. Nesse quadro, o indivíduo multiforme dilui-se, mas sobrevive, na subjectividade das mensagens e da imaterialidade.

Mais adiante verificaremos que a percepção e representação do espaço em mundos virtuais se aproxima, paradoxalmente, da ideia de lugar, pondo em causa o ‘espaço de fluxos’ da sociedade em rede tomado como hipótese.

I.4

Da realidade para a virtualidade

Na interpretação conceptual do mundo virtual, reside a discussão sobre a forma de o representar e de o experienciar na tentativa de tornar mais clara a existência de um ‘verdadeiro mundo’.

Numa viagem permanente entre a realidade e a virtualidade, o entendimento dos mundos virtuais contemporâneos parece estar dividido entre duas posturas distintas no que à sua representação diz respeito, com efeitos evidentes na construção das sensações de presença e de reconhecimento anteriormente referidas. Por um lado, os utilizadores que defendem os mundos virtuais como ‘simuladores da realidade’, numa postura que se aproxima do discurso da existência de uma cultura de simulação contemporânea identificada por Sherry Turkle. Por outro lado, os utilizadores que argumentam a intenção de representar um ‘mundo virtual’ desligado da ‘vida real’ e, como tal, reinventado na gramática dos novos meios.

A primeira corrente, vulgarmente apelidada de ‘imersionista’²⁵, sugere a utilização dos mundos virtuais como plataformas de simulação da realidade física no ecrã, e nos quais o principal objectivo reside na possibilidade de construir espaços de partilha e de socialização ancorados em sinais que induzem conforto ao utilizador.

A segunda tendência, normalmente identificada como ‘aumentacionista’²⁶, pelo contrário, defende a representação e apropriação do espaço em mundos virtuais de formas impossíveis de identificar com a realidade, e com o principal objectivo de acrescentar significado e valor às interacções *online* (sejam elas entre sujeitos, entre sujeitos e ambientes ou entre grupos).

O movimento ‘imersionista’ em Second Life® tem como base, como referimos, a simulação da realidade, na tentativa de facilitar a imersão do utilizador no ambiente virtual. A cultura contemporânea da simulação enunciada por Sherry Turkle (1995),

²⁵ Tradução livre do termo *immersionist* em língua inglesa.

²⁶ Tradução livre do termo *augmentationist* em língua inglesa. A utilização das expressões ‘imersionista’ e ‘aumentacionista’ em Second Life®, e os seus significados, resultaram de discussões académicas e filosóficas frequentemente vezes mantidas online, e acabou por ser referenciada por Tom Boellstorff em *The coming of age in Second Life*, 2008.

parece servir de referência à postura imerscionista em mundos virtuais. No entanto, essa cultura aplicada a este tipo de ‘mundos’ não é consensual. Tom Boellstorff (2008), por exemplo, defende uma interpretação substancialmente diferente da ‘cultura da simulação’ aplicada a ‘mundos’ como Second Life®, considerando que a associação destes ‘mundos’ a simulações é comum e até distópica. Para isso, cita Bartle (2004):

*“...é um erro caracterizar os mundos virtuais como simulações: eles não simulam nada. Aproximam sim aspectos da realidade – os necessários para chegar à imersão – mas isso é tudo.”*²⁷

Para Boellstorff (2008), tanto os objectos como as acções ou as ideias nos mundos virtuais parecem ser apenas referências ao ‘mundo’ actual ou real, como a água no oceano, um sorriso de um avatar ou um amigo na lista de cada um.

*“Estas são coisas que dizem respeito ao significado interno dos mundos virtuais. No entanto, apesar de ‘poder parecer que os termos simulação e realidade virtual são equivalentes, cada um sugerindo um sistema de sinais nos quais os objectos da cultura se encontram afastados das suas referências’ (Poster, 199: 45), eles são diferentes. (...) Nos mundos virtuais os objectos culturais não se encontram divorciados dos seus referentes, uma vez que tanto objecto como referente estão dentro do mundo virtual. Ambos se constituem e diferenciam do actual através da techne, onde a simulação tipicamente implica um envolvimento nostálgico para replicar a realidade e reduzir a brecha, como argumenta Baudrillard em ‘Simulacra and Simulation’ (Baudrillard, 1994). A chave para esta distinção é que os mundos virtuais são aqueles dos quais os seres humanos se podem ‘desligar’; por oposição, o actual é onde os mesmos seres humanos não o podem fazer. Aí, os seres humanos podem adormecer, alucinar, perder a consciência, ou até morrer, mas nenhum destes acontecimentos é equivalente à dialética do ligar/desligar que constitui a fronteira original entre o virtual e o actual.”*²⁸

²⁷ Bartle, *Designing Virtual Worlds*, 2004, pp. 474

²⁸ Boellstorff, *The coming of age in Second Life*, 2008, pp. 48

Já para Maria Beatrice Bittarello (2008), a compreensão dos mundos virtuais contemporâneos obriga a uma reflexão sobre os estudos clássicos, os estudos da cultura e os da religião. Segunda a autora, os mundos virtuais sempre co-existiram literal e visualmente com textos religiosos antigos e medievais, e com a literatura de ficção.

Mais ainda, Bittarello (2008) considera existir uma proximidade notória entre os mundos virtuais contemporâneos e o cinema (ele próprio visto como um ‘mundo’ virtual). Por outro lado, chama a atenção para a simultaneidade de espaços e significados míticos quer nos mundos virtuais quer em textos religiosos ficcionais, para concluir que a recriação de mitos e de imaginação desempenha um papel-chave no mundo virtual *online* de hoje.

*“Examinei como um número de diferentes ‘mundos virtuais’ foi criado antes da Internet, e argumento que o ciberespaço é, ele próprio, concebido como um ‘mundo’ virtual. Os ambientes virtuais designados por ‘mundos virtuais’ na Internet foram também examinados. A questão final a ser colocada é para que servem, os mundos virtuais? O que resultou das análises das diferentes realidades como os antigos textos religiosos, a literatura, o cinema e o ciberespaço?”*²⁹

Na tentativa de dar resposta a estas questões, Bittarello (2008) convencionou que os mundos virtuais, ou os espaços que são intrinsecamente diferentes da realidade actual que vivemos diariamente, só se podem atingir com o auxílio de um dispositivo.

Esse dispositivo pode ser um sonho, a utilização da imaginação ou um dispositivo tecnológico como um computador.

Por outro lado, a autora chama a atenção para o facto de que, nos mundos virtuais pré-Internet, *“os personagens experienciam esses espaços sem abandonarem o seu corpo, mesmo que visitem a terra dos mortos (como Eneias ou Dante) ou outros mundos.”*³⁰

Bittarello (2008) evidencia ainda a característica dos mundos virtuais como espaços de liberdade, ou como ‘espaços para a liberdade’, chamando a atenção para o

²⁹ Bittarello, *Another Time, another space: Virtual Worlds, Myths and Imagination*, 2008, pp. 11

³⁰ Idem

facto de que a experiência em espaços míticos é útil porque funciona como uma espécie de ensaio que nos ajudará na vida quotidiana. A experiência em mundos virtuais, de igual forma, pode representar uma alteração na vida dos participantes, mesmo que estes não possam trazer nada de material desses espaços. A experiência em mundos virtuais, para Bittarello (2008), torna-se parte do indivíduo, e, como tal, tem efeitos reais no mundo físico.

Nesse sentido, o conceito de virtualidade de Marie Beatrice Bittarello aproxima-se das ideias defendidas por Pierre Lévy (2001), interpretando o ‘virtual’ como um processo dinâmico de atribuição de sentido, por oposição ao ‘real’, instância estática, onde as relações de causa e efeito são predominantes. Para Lévy, faz sentido reconhecer a ‘virtualização’ enquanto processo, em vez de nos determos na tentativa de definição de um estado (o virtual).

De igual forma pertinente para a compreensão do percurso entre a realidade e a virtualidade, parece ser a análise elaborada por Bittarello (2008) sobre aquilo que fazem os utilizadores em mundos virtuais no ciberespaço. Surpreendentemente, dedicam-se às actividades mais básicas: caminhar, sentar, levantar, conversar com texto ou voz, rezar ajoelhado, comer, discutir ou namorar. Como refere a autora:

“Se considerarmos o que fazem os heróis e viajantes nos seus mundos virtuais, percebemos que viajam (dirigindo um navio, um cavalo ou caminhando), conversam, comem, dormem, rezam, perdem-se de amores e têm relações sexuais, participam em corridas, discutem, matam animais (em busca de alimento), e, em alguns casos, lutam.

Não são acções extraordinárias, mas acções comuns em contextos extraordinários.

*Esta situação apresenta uma surpreendente analogia com as actividades que têm lugar em mundos virtuais. Como os sociólogos começaram a evidenciar, o novo espaço virtual é usado como um lugar onde os utilizadores experimentam novas possibilidades e revelam diferentes identidades – fazem coisas comuns num espaço ‘virtual’.”*³¹

³¹ Bittarello, *Another Time, another space: Virtual Worlds, Myths and Imagination*, 2008, pp. 15

Nessa perspectiva, os mundos virtuais, antes como agora, assumem-se como espaços fundamentais de aprendizagem. O ciberespaço oferece a possibilidade de explorar possibilidades e, ‘mitopoeticamente’ (Bittarello, 2008), recriar a realidade de cada indivíduo integrando na sua experiência (actual e quotidiana) o que é experimentado virtualmente.

E falamos aqui de um processo e de um lugar de aprendizagem inovadores, tendo em conta a importância da experiência material na contemporaneidade, como reconhece Bittarello (2008):

“O novo elemento é que, paradoxalmente, a tensão da experiência material é hoje mais forte do que nunca. Ao afirmá-lo, estou a argumentar contra alguns académicos que definem o ciberespaço como uma experiência desmaterializada e por vezes alienante. (...) Prefiro seguir a argumentação de Doel & Clarke, que afirmam que a realidade é actualidade-virtualidade – assim o ciberespaço não é um simulacro, uma falsa cópia da realidade. É, antes, ‘algo mais’, algo que, como vimos nos exemplos referidos, sempre existiu e foi expresso através de diferentes meios (argumento, literatura, arte, cinema).

Não existe também, para a maioria dos utilizadores, uma tentação para partir para além do corpo, e não apenas porque nunca podemos partir para além dos nossos corpos quando ‘entramos no ciberespaço’. Concordo, no essencial, com a tese de De Vall: ‘Sugiro que as características fenomenológicas do ciberespaço não são apenas determinadas pela possibilidades tecnológicas de um hardware e software existentes para criar mundos virtuais, mas também pelas condições de recepção desses mundos. Mais do que falar de mundos virtuais em oposição a espaços reais, prefiro falar de uma pluralidade de espaços que são todos, a diferentes níveis, em parte reais e em parte virtuais’. (De Vall, 2002: 147)”³²

Como facilmente constatamos numa análise dos mundos virtuais pré-Internet, espaços e realidades são os locais onde o corpo e a mente humanos se posicionam, através da capacidade de interacção com os outros. Ou, por outras palavras, os lugares onde a liberdade, a exploração, a experimentação e a imaginação se manifestam,

³² Idem

embora integradas na vida quotidiana.

Essa integração remete-nos para uma obrigatória reflexão sobre a desmaterialização do corpo, uma vez que essa é uma das retóricas mais abordadas pelos agentes sociológicos contemporâneos. Como refere Bittarello:

“É importante lembrar que a imaginação não é desmaterialização, mas que se encontra enraizada na nossa experiência global (física) do mundo. Podemos criar mitos (religiosos ou não) que representam o reverso, ou um melhoramento, da realidade que experienciamos. Estes mitos conferem significado, re-inscrevem e re-orientam essa realidade.

*Os mundos virtuais propuseram sempre realidades alternativas, que foram sempre qualitativamente diferentes do mundo actual, ou seja, não foram cópias desse mundo. E essa é a razão principal para que os dois co-existam porque, como argumentaram Doel e Clark, ‘a realidade é a interacção entre a virtualidade e a actualidade: a realidade não é a actualização de uma série de possibilidades num dado tempo e espaço, uma actualização capaz de resumir exhaustivamente as possibilidades do mundo – a realidade é como actualidade, ou se preferirem, uma dada realidade é apenas uma parte das possibilidades do mundo... A realidade é o duplicado imanente de actualidade-virtualidade. Tal duplicado nunca é conhecido antecipadamente, tal como uma matriz de possibilidades deve ser; ele deve ser criado e trabalhado ‘in situ’ (Doel & Clark,1999: 279).”*³³

Ao longo desta secção detivemo-nos no percurso (se é que ele existe) entre a realidade/actualidade e a virtualidade, na tentativa de discutir e esclarecer o carácter ‘virtual’ dos ‘mundos’ que analisamos e o que esse carácter significa nos dias de hoje.

Por essa razão, tivemos como referências mais próximas os trabalhos de Tom Boellstorff e de Marie Beatrice Bittarello, que, numa forma actualizada, conseguem nas suas obras estabelecer relações inteligíveis entre o discurso académico sobre a virtualização e as relações quotidianas entre actualidade e virtualidade.

³³ Idem

Dessa escolha se depreende a nossa convicção, partilhada com estes autores, de que a cultura própria e formada nos mundos virtuais contemporâneos se dilui na experiência actual, com os previsíveis efeitos de retro-alimentação que daí advêm.

Como vimos, a cultura em mundos virtuais, em obras literárias clássicas e na cultura religiosa do passado, por exemplo, aparentam ter semelhanças retóricas que nos levam a pensar que a relação entre realidade e virtualidade é hoje, mais do que um percurso, um processo de miscigenação.

Por essa razão, passaremos, daqui em diante, a referir-nos aos ‘mundos virtuais’, como Second Life®, como espaços navegáveis de onde emerge uma cultura que se funde com as âncoras culturais do quotidiano de cada sujeito. Desta forma, será possível compreender com mais clareza as manifestações de expressão e os imaginários que se retratam na superfície do ecrã.

I.5

Second Life®

“Não estou a criar um jogo, estou a criar um novo país.”

Philip Rosedale (1999)

Em Junho de 1999, Philip Rosedale abandonou a sua posição de chefia na RealNetworks e, inspirado pela literatura ciberpunk dos anos 80 (e especialmente pela novela *Snow Crash* de Neal Stephenson), terá chegado à conclusão de que o seu objectivo de vida não passava por mudar o ‘mundo’ real, mas antes por conquistá-lo e substituí-lo por algo substancialmente melhor: um ‘mundo’ virtual sem barreiras entre o pensamento e a acção.

Criou a empresa Linden Lab sediada no nº 333 da Linden Street em S. Francisco, e começou a trabalhar o conceito de um ‘mundo’ que tinha como fonte de inspiração os seus sonhos de criança, um ‘mundo’ onde as pessoas pudessem construir tudo aquilo de que gostassem e de ser tudo aquilo que quisessem. Um ‘mundo’ que, desde 1991, existia já no imaginário de Rosedale com o nome de Linden World.

Com a experiência e o conhecimento adquiridos do funcionamento de comunidades *online*, nomeadamente os MUD’s, a ideia de Rosedale teria de constituir algo de inovador no panorama dos emergentes MMORPGs, como *Everquest* ou *The Sims Online*.

A obra ficcional de Stephenson serviu, nesse momento, para idealizar o ‘tal mundo’ aberto e livre à criação de todo o tipo de conteúdos pelos utilizadores. Ainda hoje, oito anos após a disponibilização da primeira versão beta de Second Life®, conseguimos detectar no mundo virtual da Linden Lab os elementos gramaticais da ficção de *Snow Crash*: sistemas de teleporte, ausência de geo-referenciação, seres assexuados que tanto convivem com estereótipos da realidade quanto se remetem para tribos e para comunidades fechadas.

Em oposição às plataformas *online* suas contemporâneas, a proposta de Rosedale primava pela ausência de um guião pré-definido, permitindo ao visitante construir a sua história de vida desde o primeiro momento do seu ‘nascimento virtual’. Este terá sido,

provavelmente, um dos dois maiores constrangimentos do projecto de Philip Rosedale: a criação de um mundo sem objectivos determinados, sem conteúdos, e onde tudo deveria ser elaborado pelos novos povoadores.

O outro constrangimento de Rosedale tinha a ver com o nome do projecto: a escolha da designação Second Life® terminou um processo de maturação sofrido, e uma manobra de *marketing* que faz lembrar muitas outras criações californianas. Associar a existência de um novo mundo *online* a uma ‘segunda vida’ constituía (como mais tarde se viria a constatar) uma manobra arriscada e com interpretações díspares: por um lado apelava à mais íntima vontade de criação de novas identidades, uma ideia desenvolvida há anos por diversos teóricos e finalmente possível de ser representada no monitor graficamente e em 3D; por outro lado, sugeria a existência de um lugar de fuga à realidade, com a criação de um ambiente propício à apropriação por parte dos desiludidos da vida real, ou daqueles que o senso comum considerava nem a ter.

Em 2001 nasceu o ‘mundo’ LindenWorld, onde os avatares eram conhecidos por Primitars, uma vez que eram compostos por ‘primitivas’ de construção, que vagueavam pela terra com as suas pernas de metal e que se transformavam ocasionalmente em minas anti-pessoais. Partilhavam o ‘mundo’ com criaturas em forma de serpente, as Ators.

Esta postura orientada para a ‘história pré-definida’, ao bom estilo RPG, cedo foi abandonada, dando lugar ao sonhado espaço ‘vazio de conteúdos’ e expectante para a utilização libertária dos mais aventureiros.

Em Novembro de 2002 foi lançada oficialmente a primeira versão beta de Second Life®, que foi aberta ao público seis meses mais tarde. Na época, o modelo de negócio da *startup* Linden Lab passava pela cobrança de impostos no sistema de teletransporte, na aquisição de *prims* (abreviatura de primitivas, objectos tridimensionais básicos para a construção de formas mais complexas), no arrendamento de terreno virtual e no carregamento de texturas do PC para Second Life®.

Cedo ficou claro que o objectivo da Linden Lab, a médio prazo, passava pela disponibilização e aluguer dos seus servidores na Califórnia, cuja manutenção deveria ser paga pelos sistemas de impostos implementado. Ultrapassado e consolidado o período conceptual de um mundo virtual ‘detido e construído pelos seus residentes’, parecia óbvia a necessidade de rentabilização do sistema.

Em 23 de Junho de 2003 foi lançada a primeira versão final de Second Life® numa época em que já várias empresas se interessavam por marcar presença no território virtual como forma de vender as suas marcas. Aí se iniciaram os primeiros movimentos de confrontação entre os residentes originais (ou ‘beta-testers’) e os novos colonos: enquanto os primeiros ‘residiam’ em Second Life® em harmonia com o *claim* inicial do ambiente (*Your World, Your Imagination*) e nele descobriam uma forma de expressão e de criatividade (quase) livre de intromissões institucionais, os segundos viam no ‘mundo’ virtual emergente uma forma de rentabilizar investimentos em promoção empresarial.

Paralelamente, entravam em Second Life® centenas de ‘jogadores’ oriundos de outras plataformas, como *World War II Online*, um jogo multi-utilizador *online* de estratégia militar, que formaram um grupo específico (*WWIOLers*) construindo armas e fortes. A introdução de uma mentalidade guerreira em Second Life® colidiu com o espírito pacifista de muitos dos residentes mais antigos, que já possuíam os seus territórios habitacionais sem armas.

O confronto mais mediático, na época, teve lugar no denominado muro de Jessie, uma barreira que separava as zonas mais civilizadas de Second Life® da zona de guerra. O muro de Jessie acabou por constituir um lugar de reflexão sobre a guerra no Iraque, que se desenrolava na vida real, tomando os pacifistas partido de uma posição anti-bélica, e os colonizadores uma postura pró-americana. Durante esse período, inúmeros utensílios de guerra foram desenvolvidos num conflito que visava definir qual a natureza de Second Life®: uma utopia pacifista ou um campo de batalha libertário em que valia tudo. O conflito acabou por perder sentido com o progressivo crescimento do mundo virtual, uma vez que havia espaço para a expressão de posturas mais pacifistas e mais belicistas, dividindo o território.

Nessa época, a empresa de Rosedale confrontava-se com um dilema esperado: simplificar e fomentar as condições de acesso às grandes multinacionais como forma de promover Second Life®, e continuar a cobrar os impostos para a criação de objectos e arrendamento de terreno aos utilizadores individuais que constituíam a ‘alma’ do projecto, agora cada vez mais comercial. Estava assim criado um cenário de antagonismo social que, de alguma forma, reproduzia as tensões sociais da vida real.

Finalmente em Dezembro de 2003, os movimentos revolucionários de ‘residentes históricos’ venceram uma pequena batalha: os impostos cobrados sobre os objectos criados foram abolidos, e a compra de uma parcela de terreno permitia a construção de um número, ainda que limitado, de primitivas. A Linden Lab anunciava, por essa época, três medidas consideradas, à época, radicais:

- Acabar com as mensalidades obrigatórias (habituais nos jogos *online* multi-utilizador) e substituí-las por impostos pagos sobre os terrenos detidos;
- Anunciar uma política de liberdade para comprar e vender a moeda oficial do ‘mundo’ virtual (o Linden Dólar) no mercado aberto real;
- Reconhecer os direitos de propriedade intelectual de todos os conteúdos (objectos e código) desenvolvidos pelos ‘residentes’ que criavam o ‘mundo’ virtual. A esta medida não foi alheia a personalidade de Lawrence Lessig, professor em Stanford.

Durante o ano de 2003, Second Life® assistiu a um crescimento ‘territorial’ assinalável, coincidente com a entrada de inúmeros ‘emigrantes’ provenientes de outras plataformas *online*, que procuravam um lugar onde pudessem expressar, de uma forma mais livre, as suas ideias, convicções e práticas.

Em 2004 e 2005, a política de desenvolvimento da Linden Lab centrou-se na implementação em Second Life® de recursos e de tecnologias baseadas na Web, passando a poder reproduzir áudio nos territórios, a definir animações específicas para os avatares, a exibir *online* ficheiros QuickTime e a exportar dados XML, permitindo que dentro do ‘mundo’ se comesçassem a desenvolver indústrias específicas como a música em tempo-real, a produção de vídeos *machinima*³⁴, a publicidade e o comércio electrónico. À medida que os avanços tecnológicos se generalizavam no mundo virtual da Linden Lab, proliferava a ideia de que este poderia vir a constituir uma Web 3D no futuro.

³⁴ O termo *machinima* resulta da contracção da palavra inglesa *machine* (máquina, neste caso um computador) e *animation* (animação), e pretende resumir o conceito subjacente ao processo de realização e produção de vídeos em mundos virtuais ou jogos *online*. O conceito torna-se claro quando comparado com as formas tradicionais de produção de animações, que tinham por base a construção do filme *frame a frame*. *Machinima* não constitui uma tecnologia, mas antes um novo processo de captura de imagens em movimento no ecrã apenas possível dadas as características gráficas dos jogos e mundos virtuais e as capacidades técnicas dos computadores actuais.

No decorrer do ano de 2005, Second Life® assistiu à criação das bases para aquilo que viria a ser o *boom* mediático de 2006. E as bases mais credíveis para que esse fenómeno mediático viesse a ter lugar foram, paradoxalmente, uma aproximação definitiva ao mundo real! A ‘entrada’ no mundo virtual da Linden Lab de grandes empresas como a American Apparel, a Warner Brothers, a Toyota, a Lancôme, a Fiat, a Adidas, a Reuters, a CNN, a Bershka, a Coca-Cola, o Banco Espírito Santo, entre outras, trouxeram consigo o ‘mundo real’ da política com campanhas feitas propositadamente em Second Life® nas primárias americanas, nas autárquicas portuguesas, ou nas legislativas espanholas. Com eles chegaram também as instituições do poder legislativo e judicial. E o negócio do jogo e do sexo, naturalmente. A este movimento de migração do real para o virtual, não foi alheia a presença massiva de inúmeras universidades de todo o Mundo (com um grande número de instituições de ensino americanas), entre as quais algumas universidades portuguesas como a UTAD, a Universidade de Aveiro, a Universidade do Porto ou a Universidade Católica.

A massa crítica da academia, a presença de multinacionais e consequente circulação de dinheiro vivo, e a previsível transformação de Second Life® como um produto de massas, fez com que os cerca de 1 milhão de registos existentes em inícios de 2006 se transformassem em cerca de 10 milhões em finais de 2007. Graças a uma cobertura mediática desmesurada em finais de 2006 e durante o ano de 2007, Second Life® passou a constituir uma presença quase obrigatória no rol das apostas no ciberespaço.

A curiosidade que daí adveio, sobretudo pela ampla divulgação feita através da comunicação social, fez com que um enorme número de utilizadores da Web (não necessariamente familiarizados com os ambientes multi-utilizador *online*) migrasse para Second Life®, e desse oportunidade a uma ‘segunda vida’ da qual pouco esperavam porque sobre a qual pouco sabiam.

A transmissão em tempo-real para o ‘mundo’ virtual de eventos que se passavam na ‘realidade’ tornou-se banal, sem contudo se perceberem as particularidades do meio, as suas limitações, ou os paradigmas comunicacionais que tinha criado. Como em muitos outros momentos de revolução tecnológica, os utilizadores apanhavam a boleia da plataforma ‘da moda’, convencidos de que ‘viver’ num ‘mundo’ plasmado no ecrã em três dimensões satisfaria todas as suas mais do que legítimas motivações: empresariais, educativas, lúdicas, sociais.

O efeito da explosão de 2007 foi, como é também hábito, adverso à evolução de Second Life®. Depois da euforia e da massificação chegaram as críticas à tecnologia, ao sistema totalitário de apropriação dos conteúdos por parte da Linden Lab e às dificuldades na curva de aprendizagem do ambiente. Contribuindo para este *downgrade* generalizado no crescimento de registos de novos utilizadores em Second Life®, a Linden Lab defrontou-se com o maior desafio da sua curta história: pressionada pelos poderes instituídos (políticos, empresarial, jurídico), tomou a decisão de proibir no seu ‘mundo’ libertário feito pelos residentes as actividades consideradas menos lícitas, como o jogo e a prostituição.

Já numa fase de estabilização a partir de 2008, Second Life® passou a registar uma taxa de frequência constante que perdura até aos dias de hoje, com cerca de 60 a 70 mil utilizadores *online* em simultâneo todos os dias. E se muitas das grandes empresas desinvestiram no mundo virtual da Linden Lab, se muitos políticos deixaram de o eleger como prioritário nas suas campanhas, se SL™ se afastou do *agenda setting* dos *media*, por outro lado muito mais sólidas se tornaram as bases para os produtores de conteúdos interessados em utilizar os mundos virtuais tal como os definimos anteriormente: espaços virtuais abertos, com objectivos não-estruturados e com características que os aproximam das redes sociais.

Ao longo deste processo de quatro anos de maturação mais significativa, Second Life® transformou-se num ‘mundo’ menos utópico, mas muito mais favorável à construção e concretização de novas ideias e de novas formas de comunicar e de interagir com um ambiente 3D *online*. Talvez por isso, a maioria dos projectos mais sólidos neste mundo virtual estejam relacionados com actividades académicas, de investigação, de partilha e de construção de conhecimento, de estabelecimento de relações grupais com afinidades de interesses, de tribos.

Entretanto, a Linden Lab tem apostado, nas mais recentes versões de Second Life®, no desenvolvimento de novas tecnologias e ferramentas que aproximem a vida no mundo *online* das formas de comunicar mais familiares ao utilizador comum da Web. O desenvolvimento e lançamento recente da tecnologia *Shared Media*, por exemplo, permite a inclusão, dentro do ‘mundo’ virtual, de recursos audiovisuais até aqui inexistentes, com recurso à utilização de ficheiros HTML nas primitivas. Por outro lado, a empresa tem desenvolvido um esforço de simplificação do interface (muito criticado pelos utilizadores mais antigos) de forma a captar a atenção de todos os

milhões de utilizadores que, durante 2006 e 2007, criticavam a dificuldade de navegação num espaço que lhes era pouco familiar.

Paralelamente, nos últimos dois anos foram criados novos ambientes passíveis de se interligarem com a ‘grelha’ de Second Life®, mas alojados em servidores privados, logo independentes da alçada da Linden Lab. Novas grelhas *open source* permitem que, hoje em dia, se desenvolvam projectos e se criem conteúdos sem os alojar nos servidores da Califórnia, o que constitui tanto um revés para a empresa de Rosedale (que entretanto abandonara a Linden Lab em 2008) quanto uma oportunidade de manter o conhecimento e a propriedade intelectual junto dos seus legítimos criadores.

As apostas da Linden Lab para os tempos que se avizinham parecem apontar para uma ‘democratização’ do seu ‘mundo’, de forma a captar uma faixa de utilizadores mais resistentes às interfaces precedentes e apontadas como de difícil compreensão. Independentemente do sucesso das iniciativas que, daqui para a frente, possam surgir, certa é, como veremos mais adiante, a existência de uma comunidade muito activa em Second Life® que insiste em eleger este mundo virtual como o ambiente mais indicado para servir os propósitos da existência virtual de cada indivíduo.

Capítulo II

Sobre Comunicação

Como vimos anteriormente, uma das motivações recorrentes para a participação em mundos virtuais não difere substancialmente das que se verificam noutra tipo de ambientes: comunicar. Numa época de enorme crescimento e emergência das redes sociais *online* e dos sistemas de *microblogging*, também os mundos virtuais herdaram um dos objectivos primeiros de qualquer sistema de ligação interpessoal, seja ele digital ou analógico.

No entanto, os paradigmas em cada um destes e de todos os outros contextos comunicacionais são evidentemente diferentes, e é obrigatória uma análise cuidada dos processos de comunicação sugeridos e permitidos em cada um deles, sob pena de não ser possível chegar a um entendimento pleno das características de cada um.

Por isso mesmo, aqui propomos uma reflexão sobre os diversos processos de comunicação no ciberespaço, e em particular nos mundos virtuais como Second Life®, de forma a entender as particularidades destes mesmos processos.

Como referimos antes ao longo deste trabalho, a existência de uma representação virtual e tridimensional do ‘mundo’ nestes ambientes, é responsável pela introdução de novas reflexões sobre o indivíduo, começando pela tentativa deste se autorepresentar através de uma personagem animada no ecrã.

Do ponto de vista comunicacional, os mundos virtuais 3D abertos e não-estruturados possibilitam o recurso a uma riqueza de meios audiovisuais que ultrapassa largamente as plataformas até agora mais vulgarmente utilizadas para comunicar *online*, desde os sistemas de mensagens em tempo-real às salas de conversação ou aos MUDs. O processo de comunicação nestes ‘mundos’ e que envolve emissores e receptores assume características até aqui não experienciadas, um facto que faz com que, por vezes, as mensagens não sejam devidamente formuladas ou entendidas, já que os participantes se encontram ancorados em paradigmas de comunicação característicos de ambientes anteriores aos que existem nestes ‘mundos’.

Tal como refere Wadley *et al.* (2009):

“Os ambientes virtuais colaborativos (CVEs) usam múltiplos meios para permitir uma interacção mais rica à distância. A sua característica definidora é a simulação de um espaço tridimensional, nos quais os utilizadores se materializam como avatares que podem ser posicionados como corpos num espaço físico. A tridimensionalidade permite aos utilizadores perceber a semântica do espaço, incluindo a ‘deixis’, a indexicalidade da linguagem e a orientação do corpo.

Ao permitir ao utilizador simular aspectos da interacção offline, tais como o seu posicionamento na conversação (Yee et al., 2007), estes sistemas têm por objectivo permitir a consciência mútua e a articulação natural da colaboração (Benford et al., 1994). Uma vez que os avatares permitem uma linguagem corporal limitada, a comunicação linguística requer mecanismos para transmitir texto ou audio entre os utilizadores.

O conceito de ‘riqueza de meios’³⁵ tomou conta do discurso sobre mundos virtuais. Esta teoria (Short et al., 1976; Daft and Lengel, 1986) defende que quanto mais rico for um meio – mais ele transmite a ‘presença social’ dos intervenientes – mais efectivamente substitui a interacção presencial (face-a-face). Um meio rico transmite não apenas símbolos da linguagem, mas também informação sobre os próprios interlocutores. (...) Schroeder (2002) escreve que no contexto dos ambientes virtuais a riqueza do meio é muitas vezes apelidada de ‘co-presença’: o grau segundo o qual os utilizadores sentem que estão juntos no mesmo espaço.

Alguns estudos salientaram a baixa fidelidade das simulações que os mundos virtuais permitem. Por exemplo a escassez de pistas visuais cria problemas no processo de conversação (Nilsson et al., 2002) e na referência a objectos (Hindmarsh et al., 2001).

Uma ilustração pertinente da variação no desejo de projectar a presença social, é a existência de utilizadores que exploram a pobreza comunicativa dos mundos virtuais existentes para a concepção de RPGs. Os investigadores distinguiram os imersionistas que usam os mundos virtuais para a exploração da sua identidade dos aumentacionistas que projectam a sua identidade offline nos mundos virtuais (Boellstorff, 2008).”³⁶

³⁵ media richness no original

³⁶ Wadley et al., *You can be too rich: Mediated communication in a virtual world*, 2009, pp. 1

Se, por um lado, se abrem novas possibilidades que enriquecem o meio de comunicação, por outro complexificam-se os processos pela multiplicação de códigos e da existência de linguagens verbais e não-verbais que tendem a reproduzir a comunicação face-a-face. A tendência de simulação da realidade que marca a presença de muitos dos utilizadores de mundos virtuais, é, ainda assim, ultrapassada pelos recursos *multimedia* ali existentes. Ou seja, mesmo que nos detenhamos na tentativa de reproduzir a comunicação que tem lugar na vida real, somos confrontados com a possibilidade de a ela acrescentarmos meios de comunicação que dificilmente concretizamos *offline*: vídeo em tempo-real, hiperligações associadas a objectos do quotidiano, interacções com objectos evocativos...

Parece-nos pois de particular relevância a análise da comunicação que tem lugar nos mundos virtuais, reflectindo sobre a que se produz através de texto e de voz, de forma síncrona e assíncrona, verbalmente e não-verbalmente.

Por outro lado, sugerimos ainda a reflexão sobre a forma como os processos de comunicação se encontram associados à construção da identidade dos indivíduos multiformes, ou à sua autorepresentação no monitor, uma vez que a definição do ‘eu’ virtual se revela, como veremos, como uma das primeiras formas de comunicar informação aos outros participantes e ambientes.

Finalmente, e numa tentativa de entender a dinâmica comunicacional inter e intra grupos, tentaremos perceber as formas segundo as quais os indivíduos se associam e constituem grupos virtuais, e quais as características mais marcantes dessa tendência grupal para a comunicação.

Pelo que até aqui foi exposto, facilmente se depreende que o que está em causa é a compreensão do processo comunicativo em ambientes virtuais num sentido lato, e não restringido à maneira de construir e divulgar uma mensagem simples através de texto, por exemplo.

II.1

Texto e voz; comunicação síncrona e assíncrona

A comunicação síncrona (no mesmo local e ao mesmo tempo) que caracteriza ambientes como os MUD's ou as salas de conversação (*chats*), parece deixar perceber a intenção dos utilizadores em aderir a processos de comunicação e de socialização baseados em texto e, na maioria das vezes, em grupos fechados onde os participantes se (re)conhecem *online* e/ou *offline*. Nestes casos, o acto de comunicar fica circunscrito a um universo de indivíduos limitado e assume a forma de conversação/diálogo transportando para uma linha de texto a reprodução de mensagens outrora enviadas de forma assíncrona (via correio electrónico, por exemplo).

Tais processos de comunicação têm vindo, nos últimos anos, a ser incorporados como serviços adicionais às contas de correio electrónico (em Google, Yahoo, Hotmail, etc), na tentativa de enriquecer a comunicação e de possibilitar a partilha de recursos audiovisuais até aí confinados a serviços dedicados.

Por outro lado, essa incorporação tende a promover a construção de 'redes de ligação' entre os utilizadores, possibilitando já o cruzamento de informação com outras redes sociais existentes e nas quais o indivíduo participa. Já os processos de comunicação em redes sociais importam, maioritariamente, a herança das salas de conversação *online* no que à comunicação síncrona diz respeito. Na prática, embebem nos seus *websites* o código necessário à utilização de conversação textual em linha. Para além disso, propõe novas formas de comunicação assíncrona (no mesmo local mas em tempo diferentes), abrindo caminho à utilização de um sistema de mensagens não efémeras e prolongadas no tempo, como se de um correio convencional se tratasse. O conceito de rede social potencia a criação de grupos e sub-grupos de interesses comuns, que sobrevivem à custa de uma comunicação assíncrona, onde a partilha de conteúdos é cada vez mais diversificada (texto, áudio, vídeo). Por outro lado, as redes sociais tendem ainda a incorporar processos de ligação a aplicações externas (outras redes, blogues, microblogues, mundos virtuais) criando o paradigma de um mundo comunicativamente mais plano. O cruzamento de informação através de *feeds* faz com que a comunicação se processe, ao mesmo tempo, em locais diferentes mas com conteúdos idênticos. Esta característica faz com que o indivíduo, fragmentado na esfera virtual, tenda a unificar a sua identidade pelo cruzamento de conteúdos produzidos em

plataformas diferentes mas passíveis de serem apresentados em simultâneo em cada uma delas.

No entanto, as estruturas narrativas de cada um destes contextos comunicacionais são diversas, o que faz com que uma mensagem escrita com um máximo de 140 caracteres num serviço de *microblogging* como Twitter possa fazer pouco sentido na *timeline* de uma rede social como Facebook, onde a mensagem pode ser mais extensa e onde a velocidade de publicação de mensagens é substancialmente inferior.³⁷

Desta constatação resulta a possível conclusão de que o referido mundo comunicativamente mais plano carece de um entendimento correcto das particularidades dos contextos. Caso contrário, o resultado é muitas vezes bizarro, com mensagens descontextualizadas e claramente produzidas para outros meios.

Detenhamo-nos, sobretudo, nos processos comunicativos implementados nos mundos virtuais, e em particular em Second Life®, que utilizam texto e voz quer de forma síncrona quer assíncrona.

Para isso utilizaremos a formulação elaborada por Boostrom (2009), que refere a existência de ‘textos dinâmicos’³⁸ em sessões de conversação pública ou em mensagens instantâneas (IMs), e de ‘textos estáticos’³⁹ que figuram nos perfis dos utilizadores, nas notas e nos avisos.

As sessões de conversação pública ocorrem sempre de forma síncrona, uma vez que se processam na janela respectiva de ‘chat’ (tal como na voz) e que envolvem apenas os avatares que se encontram num espaço comum num raio pré-definido, como refere Wadley *et al.*, (2009):

³⁷ Raquel Recuero, em *Redes Sociais na Internet*, 2009, pp. 79, afirma que “uma rede social, mesmo que na Internet, modifica-se em relação ao tempo. Essas modificações constituem-se também num padrão importante para a compreensão dessa rede e devem ser levadas em conta. Essas dinâmicas são dependentes das interações que abarcam uma rede e podem influenciar directamente a sua estrutura.”

³⁸ Boostrom, *The Social Construction of Virtual Reality and the Stigmatized Identity of the Newbie*, 2008, pp. 3

³⁹ Idem

“Seguindo a metáfora do 3D, as regras de transmissão da mensagem podem basear-se na localização do avatar. Por exemplo, as mensagens podem ser enviadas apenas para os avatares que estejam mais próximos do avatar emissor, simulando a transmissão de som no ar e permitindo uma ‘intuição natural sobre a audição mútua’ (Smith et al., 2002).

*Em alternativa, os ambientes virtuais colaborativos podem permitir a conversação entre utilizadores em locais virtuais arbitrários, simulando a utilização de dispositivos de telecomunicação no espaço virtual (Wadley et al., 2005).”*⁴⁰

De qualquer modo, e dada a possibilidade de gravação automática dos textos utilizados na janela de conversação, é possível que estes assumam um carácter assíncrono por poderem ser lidos em tempos diferidos, embora, nesse caso, percam o seu carácter ‘dinâmico’. A janela de conversação em texto constitui, por excelência, a forma mais primária de comunicação para os novos utilizadores, já ambientados com este processo comunicativo que prolifera na Web.

As mensagens instantâneas podem ocorrer de forma síncrona ou assíncrona. São formas de comunicação privada entre dois ou mais utilizadores (representados pelos seus avatares) e recorrem apenas ao formato texto. Se ambos os intervenientes estiverem *online* e se os seus avatares se encontrarem no mesmo espaço físico (no mundo virtual), as IM’s são ferramentas síncronas e divergem do *chat* apenas pelo facto de não serem públicas. Mas se os avatares se encontrarem em quaisquer dois pontos distantes dentro do mundo virtual, as mensagens instantâneas funcionam exactamente da mesma forma, passando neste caso a ser assíncronas pela não partilha do mesmo lugar. É pois muito fácil de imaginar uma conversação entre dois indivíduos separados no ‘espaço virtual’ por uma distância incomensurável, e que, eventualmente, nem conhecem a posição um do outro. No entanto, a eficácia da comunicação via texto é exactamente a mesma da que obteriam se estivessem no mesmo local, o que induz uma sensação de domínio de um espaço total e global e de ubiquidade. Apesar disso, as IMs podem ainda ser consideradas ‘textos estáticos’ quando a mensagem é transmitida entre um utilizador que se encontra *online* e outro que está *offline*. Nessa situação, o receptor

⁴⁰ Wadley et al., *You can be too rich: Mediated communication in a virtual world*, 2009, pp. 2

da mensagem apenas vai ter acesso a ela na próxima vez que estiver *online*. Esta capacidade de memorização das mensagens de avatar para avatar (com avisos no *e-mail* do destinatário se desejado), permite reforçar o carácter de persistência do mundo virtual anteriormente referido: mesmo que estando *offline*, a entrada no ‘mundo’ virtual dá-se precisamente no local onde o avatar se encontrava quando saiu pela última vez, e com todas as IMs entretanto recebidas.

Comparativamente, é já possível definir diferenças importantes nos paradigmas de comunicação com texto entre Second Life® e uma rede social ou um sistema de *microblogging*: a metáfora da *timeline* dos segundos não se aplica em Second Life®. Se a vontade do emissor for enviar mensagens privadas para serem lidas quando oportuno, os sistemas são idênticos. Mas se a conversação ou partilha de ideias tiver lugar no mesmo momento e/ou local, o utilizador do mundo virtual rapidamente se apercebe da sua incapacidade para a leitura integral da janela de *chat*, quanto mais não seja pela distância relativamente aos outros avatares que determina a visualização dos conteúdos. Nas redes sociais, ou em sistemas de *microblogging*, a ilusão da ubiquidade é fomentada, e a sensação de perda de conteúdos é mais evidente, uma vez que a linearidade do discurso é permanentemente quebrada. Neste aspecto, os processos de comunicação via texto em Second Life® tentam uma maior aproximação com a comunicação ‘real’ no que à variável temporal diz respeito, embora tendam a reduzir ou até a eliminar as barreiras espaciais que tantas vezes dificultam a comunicação ‘real’.

Outros exemplos de ‘textos estáticos’ referidos por Boostrom (2008) são os que figuram nos perfis dos utilizadores, nas notas e nos avisos enviados por grupos ou por indivíduos. Habitualmente, este tipo de textos têm um carácter mais informativo, e não pretendem fomentar a conversação em tempo-real, embora não deixem, por isso, de constituir ferramentas de comunicação de inegável importância.

Os textos dos perfis dos utilizadores constituem, aliás, uma das formas privilegiadas de conhecimento interpessoal, uma vez que é corrente, para um utilizador experimentado, aceder de imediato ao perfil de um avatar com quem se cruzou para saber mais sobre ele, e na esperança de aí encontrar informação não evidenciada pela sua aparência visual. Um processo semelhante ocorre nas redes sociais e nos sistemas de *microblogging* ou nos blogues, quando é feita a consulta dos perfis estáticos de um dado utilizador. A grande diferença num mundo virtual como Second Life® é que essa informação complementa um ‘corpo virtual’ e se encontra organizada de tal forma que é

possível, caso o utilizador real assim o deseje, ter acesso a uma grande quantidade de informação de enorme interesse para quem deambula pelo espaço virtual. É assim muito frequente detectar muitas incoerências entre as informações nos perfis dos avatares e as suas correspondentes aparências ‘físicas’ virtuais.

Boostrom (2008) chama ainda a atenção para a importância das notas e dos avisos emitidos por indivíduos proprietários de terrenos ou membros de grupos (desde que tenham para isso permissão) enquanto ‘textos estáticos’, e que constituem quase sempre textos de carácter informativo que não apelam nem fomentam o diálogo no momento em que são emitidos. Nesse sentido, as notas e os avisos não contribuem para a definição e construção de identidades (como no caso dos perfis), mas visam normalmente garantir uma informação actualizada sobre as actividades, as novidades ou outros tipos de actualizações associadas aos grupos e/ou territórios.

Durante o ano de 2008, foi implementado em Second Life® um sistema de utilização de voz que complementou e enriqueceu os processos de comunicação síncrona entre os avatares *online*, sobretudo em projectos colaborativos. Através deste sistema, passou a ser possível a qualquer utilizador que possuísse um microfone ligado ao seu PC comunicar com os avatares que se encontravam mais próximos através da emissão da sua voz ‘real’. A medida foi altamente controversa, e ainda hoje perdura como uma ferramenta que divide opiniões quanto à sua utilização. A expectativa inicial de muitos seria a inclusão de um sistema de sintetização da voz que possibilitasse aos utilizadores modificarem a voz dos seus avatares no ‘mundo’ virtual. No entanto, tal não se veio a verificar, e, por essa razão, a utilização da voz *online* em Second Life® é pouco corrente em contexto de conversação (estima-se que cerca de metade dos utilizadores não a adopta).

Por um lado, a difusão da voz do utilizador estabelece mais um vínculo inquebrável entre o sujeito real e o seu avatar, quebrando um anonimato por vezes desejado e indiciando informações de género e etárias nem sempre disponíveis. Como referem Wadley *et al.* (2009) e Wadley and Ducheneaut (2009):

“Muitos dos mundos virtuais de carácter recreativo foram concebidos de forma a que os utilizadores fossem representados por personagens num universo ficcional: enfraquecer o meio permite aumentar o carácter de ‘role-play’ na aparência do avatar e no processo de comunicação.

*Por esta razão, a implementação da voz em mundos virtuais provocou intenso debate. A voz fornece informação sobre o utilizador, como o seu género, a sua etnia e a sua idade, interferindo com o anonimato por muitos valorizado (Raybourn, 2002). Assim, a comunicação por voz quebra um dos objectivos fundamentais para ‘estar’ nos mundos virtuais (Bartle, 2003).”*⁴¹

*“Enquanto os utilizadores de mundos virtuais empenhados em manter a sua identidade online preferem comunicar por texto, damos como adquirido que a voz deverá ser usada por actores em processos colaborativos...”*⁴²

Por outro lado, os processos de comunicação com voz em contextos de conversação com vários utilizadores revelou-se altamente ineficaz pela dificuldade de moderação dessa mesma conversação. A tentativa de replicação da conversação com voz face-a-face parece não resultar num contexto onde a linguagem não-verbal é pouco rica, e onde são frequentes as sobreposições dos discursos de vários utilizadores. Se a estes factos acrescentarmos algum ‘desfasamento’ temporal entre a emissão da voz *offline* e a sua recepção *online*, facilmente se percebe a pouca utilização da voz como ferramenta de comunicação privilegiada nos mundos virtuais.

No entanto, o recurso à voz em Second Life® tem sido fundamental na organização de eventos de carácter expositivo, e em que um ou mais oradores conseguem organizar e ordenar a sua entrada sonora. Uma vez que é possível, em qualquer local do mundo virtual recorrer à utilização de voz, esta foi uma ferramenta já amplamente adoptada na organização de conferências, de eventos musicais ou de simples tertúlias.

Apenas através da conjugação dos referidos processos de comunicação com texto e voz, de forma síncrona ou assíncrona, é já possível ter uma ideia sumária das capacidades oferecidas no mundo virtual quando o objectivo é comunicar. Mesmo sem analisar, como faremos seguidamente, outras formas de comunicação em Second Life®, podemos afirmar que a combinação de todas estas ferramentas comunicacionais

⁴¹ Wadley et al., *You can be too rich: Mediated communication in a virtual world*, 2009, pp. 2

⁴² Wadley and Ducheneaut., *The ‘out-of-avatar’ experience: object-focused collaboration in Second Life*, 2009, pp. 3

transformam este mundo virtual numa plataforma privilegiada para a colaboração e para a troca de informação entre indivíduos ou grupos de indivíduos.

II.2

Comunicação não-verbal em mundos virtuais

A comunicação não-verbal em mundos virtuais assume um papel determinante em todo o processo comunicacional, graças à possibilidade de representação gráfica tridimensional que estes mundos fornecem. São vulgarmente consideradas ferramentas importantes de comunicação os avatares e os objectos com os quais estes interagem por vontade do utilizador, uma vez que todos eles encerram uma quantidade significativa de informação que se revela importante para a comunicação.

Para além disso, são responsáveis pelo desenvolvimento de uma noção de profundidade comunicativa que rompe a mera representação gráfica na superfície do ecrã. A tridimensionalidade nos mundos virtuais existe assim, no que à comunicação diz respeito, não apenas pelo facto de graficamente se ver representado um ‘mundo’ 3D, mas também pela existência de um vector semântico que é transmitido pelos diversos agentes no processo.

Porém, iremos deter-nos em seguida nos elementos de comunicação não-verbal próprios da oralidade que são possíveis de simular dentro do ‘mundo’ virtual através das acções dos avatares definidas por linhas de programação específicas.

A comunicação não-verbal complementa os elementos do discurso verbal, modifica os elementos do discurso, ou, por vezes, forma a sua própria unidade semântica. Por outro lado, desempenha um papel intrínseco na interacção e comunicação humanas mediando a compreensão e dando respostas sobre uma variedade de canais de comunicação, como as expressões faciais, os olhares, os gestos de mãos e braços e toda a linguagem corporal.

Na conversação, *“as expressões faciais e os gestos acrescentam alguma redundância quando o discurso é ruidoso, dão ao ouvinte pistas sobre a conversação, e acrescentam informação que não se encontra no próprio discurso.”*⁴³

Conjuntamente com uma série de outras pistas, como as sociais, a comunicação não-verbal pode ajudar a prevenir a ambiguidade e a fornecer um maior retorno aos intervenientes no processo de comunicação.

⁴³ Cassell et al., *Non-Verbal Cues for Discourse Structure*, 2001, pp. 6

Como referem Verhulsdonck & Morie (2009):

*“As investigações sobre a comunicação não-verbal apontam para que apenas cerca de 7% da mensagem seja percebida por elementos verbais, enquanto que os restantes 93% são associados a elementos não-verbais como a entoação de voz e as expressões faciais (Mehrabian, 1972). Isto fica a dever-se ao facto de que, enquanto comunicam, as pessoas se focam mais no contexto da comunicação e menos nos conteúdos semânticos, usando pistas visuais para tirar conclusões sobre o contexto da comunicação.”*⁴⁴

Tendo em consideração a referida importância das pistas visuais na compreensão do contexto da comunicação, parece ser de vital importância a reflexão sobre a utilização da linguagem não-verbal nas interações *online* em mundos virtuais. Para os mesmos autores, essa reflexão passa pelo desenvolvimento de *standards* para a comunicação *online*, de forma a que a compreensão da mensagem seja aumentada dentro das dinâmicas dos grupos sociais virtuais conseguidas através da interacção entre avatares.

Se, por um lado, a comunicação *online* com recurso a texto e a voz aparenta ser de fácil domínio por parte dos utilizadores de Second Life®, já os gestos que são fornecidos e pré-definidos na aplicação, embora constituam um auxílio para a comunicação não-verbal, são mais elementos lúdicos do que verdadeiras ferramentas de comunicação. A eficácia dos movimentos corporais e de gestos expressivos e normativos em mundos virtuais, pode passar a constituir uma enorme vantagem na utilização destes mundos em contextos profissionais e educativos, entre outros. Tendencialmente, como veremos adiante, os indivíduos adaptam os seus comportamentos comunicativos reais aos mundos virtuais, fazendo dessa possível normalização de gestos uma função de grande importância para as interações funcionais. A utilização dessa linguagem não-verbal pode assim constituir-se como um elemento fundamental em todo o processo comunicativo, desde que os utilizadores

⁴⁴ Verhulsdonck & Morie., *Virtual chironomia: Developing non-verbal communication standards in virtual worlds*, 2009, pp. 5

transportem para as suas representações digitais os comportamentos que considerem mais adequados às mensagens que pretendem transmitir.

Verhulsdonck & Morie (2009), chamam, desta forma, a atenção para este fenómeno:

*“Uma grande percentagem do nosso entendimento sobre os contextos face-a-face baseia-se na comunicação não-verbal. Se os mundos virtuais se destinam a desenvolver espaços de trabalho globais, espaços para socialização e interacção, será necessário desenvolver uma grande funcionalidade e standards para a comunicação não-verbal nestes ambientes. Os avatares, cada vez mais realistas, podem ser animados de uma forma mais real, transportando meta-informação sobre o processo de comunicação, emoções, comportamentos e atitudes em vários contextos (Seif El-Nasr et al., 2009). O desenvolvimento dos novos media e das suas potencialidades podem também encorajar novos comportamentos comunicativos nos humanos na adaptação e envolvimento das suas habilidades nestes ambientes.”*⁴⁵

Se, nos dias que correm, os mundos virtuais se assumem já como ambientes comunicacionais promissores e eficazes, já os elementos de comunicação não-verbal nesses mundos ainda se encontram na sua infância. A esse facto estão associadas as limitações e opções de *design* de interacção de cada plataforma e a familiaridade dos utilizadores para conseguirem utilizar os elementos não-verbais na comunicação virtual.

Dada a sua importância na comunicação que se estabelece no mundo real, parece ser desejável e muito importante que sejam desenvolvidos melhores mecanismos para a comunicação não-verbal nos mundos virtuais, dotando os avatares de capacidade de se expressarem para além das palavras escritas ou faladas. Uma das particularidades que complexifica este processo em ambientes virtuais, reside na necessidade de que, conscientemente, os utilizadores devem executar essas interacções (gestos, expressões faciais,...) através do seu avatar, enquanto que, na vida real, elas surgem de forma automática pois fazem parte de um longo processo de aprendizagem ao longo da vida.

⁴⁵ Verhulsdonck & Morie., *Virtual chironomia: Developing non-verbal communication standards in virtual worlds*, 2009, pp. 6

Segundo Verhulsdonck & Morie (2009), nos mundos virtuais existe uma distinção marcada entre comportamentos de comunicação não-verbal retóricos (enquanto intencionais) e não retóricos (não-intencionais). Os autores referem-se aos comportamentos retóricos como sendo os que têm lugar conscientemente dentro de uma selecção feita pelo utilizador e para provocar um dado efeito na audiência, e aos não-retóricos como os que têm lugar quando a compreensão do modo de funcionamento do avatar é escassa, quando existe uma falta de compreensão do contexto, ou simplesmente numa resposta confusa à acção do avatar de outro indivíduo. Nesse sentido, propõem a necessidade de desenvolver *standards* de comunicação não-verbal, segundo uma interpretação retórica, nos mundos virtuais. Essa estrutura *standard* para a comunicação não-verbal poderia evitar más interpretações devido à natureza idiossincrática dos diversos mundos, e fornecer uma estrutura partilhada de compreensão.

“O estudo da retórica data da civilização Greco-Romana, onde personagens como Aristóteles e Cícero usavam a retórica para ensinar os oradores a dirigirem-se às assembleias na polis Grega. A antiga disciplina da retórica foi amplamente pesquisada para incluir a comunicação não-verbal num sistema que se dirigisse com mais eficácia a grupos de pessoas através da oralidade. Cícero inventou o termo ‘chironomia’ no seu De Oratore (55 a.c.) para estudar a comunicação não-verbal através de gestos das mãos e dos braços que acompanhavam o discurso. Para além da necessidade de utilização de comunicação não-verbal por razões puramente comunicacionais ou de imediatismo visual, a comunicação não-verbal tem também um papel social na interacção entre humanos.

Na sua análise sobre a interacção social, o sociólogo Ervin Goffman inventou o termo interaccionismo simbólico – a forma segundo a qual usamos a linguagem e os símbolos para negociar a nossa identidade – para descrever como as nossas interacções são largamente dependentes das performances do ‘eu’ (Goffman, 1958 e 1963).

Goffman utilizou o termo ‘facework’ para indicar como a nossa identidade – a percepção que os outros têm de nós bem como a percepção de nós próprios – é negociada através de um ‘padrão de actos verbais e não-verbais’ enquanto interagimos com os outros em grupos (Goffman, 1967: 5). (...) Da mesma forma, entendemos que a performance não-verbal é uma função importante dos avatares

*em contextos virtuais, já que a utilização de comunicação não-verbal nos permite negociar a nossa identidade através da materialização.”*⁴⁶

O avatar, ou a representação digital da identidade real do indivíduo, assume pois um papel essencial no processo de comunicação, através da transmissão de informação não-verbal e frequentemente decisiva para a compreensão das mensagens.

Nick Yee e James Bailenson (2005, 2007) publicaram já diversos estudos sobre a representação digital do ‘eu’ em Second Life®, concluindo que os avatares que mais mimetizam os comportamentos dos seus correspondentes humanos parecem ser mais credíveis no mundo virtual, um efeito a que Bailenson & Yee (2005) deram o nome de ‘efeito do camaleão’. Mais ainda avançaram os autores, ao constatar que quem manipula um avatar e tem características visuais mais marcadamente positivas (altura, atracção) provoca efeitos positivos nos comportamentos *online* (‘efeito de Proteus’), podendo estes efeitos ser transferidos para a vida real num processo de *feedback* entre o avatar o indivíduo real.

A importância da autorepresentação digital *online* através da construção de um avatar parece ser um dos factores que mais interesse desperta junto dos investigadores, na tentativa de perceber de que forma o ‘eu’ fragmentado contemporâneo se posiciona em mundos virtuais onde as possibilidades de enriquecimento da representação são imensas. Daí considerarmos como essencial incluir neste capítulo o avatar, na sua qualidade de componente activo no processo de comunicação não-verbal.

Em contextos face-a-face, têm lugar muitas acções indesejadas de comunicação não-verbal, como a exibição subconsciente de emoções na nossa face, e que nos mundos virtuais são mais reduzidas, uma vez que estes comportamentos só acontecem se, conscientemente, o utilizador ‘animar’ o seu avatar, tornando a comunicação não-verbal um acto exclusivamente intencional.

“Uma estrutura de análise comum para comportamentos não-verbais em mundos virtuais deve incluir tanto actos retóricos (produtos de escolhas), como aqueles que resultam do estado psicológico do avatar. Tal sistema deve

⁴⁶ Verhulsdonck & Morie., *Virtual chironomia: Developing non-verbal communication standards in virtual worlds*, 2009, pp. 7

demonstrar respostas em tempo real e uma grande variedade de atitudes e movimentos disponíveis para complementar os elementos corporais e faciais, bem como deve prever evoluções e desenvolvimentos. Defendemos que quaisquer standards em desenvolvimento devem ser suficientemente abertos para permitir evolução. Devem ainda permitir alguma sobreposição com a comunicação não-verbal do mundo real, mas não devem imitar estritamente as interacções face-a-face.

*Um perspectiva evolucionista sugere que um meio afecta e é afectado pelos utilizadores que se adaptam às suas características e que criam novas formas de comunicar entre eles. Isso também significa que os utilizadores transportam consigo experiências anteriores com outros meios, tais como a conversação em texto, para os mundos virtuais. Assim como as práticas dão forma à interacção, também os utilizadores dão forma ao meio e às interacções que nele têm lugar.”*⁴⁷

Outro dos factores que tem sido alvo de estudo por parte de vários investigadores, é a proxémica em mundos virtuais, e a sua relação com o mesmo tipo de comportamento em ambiente real. Dando como adquirido que a distância existente e promovida entre os avatares, tal como entre os humanos, constitui um factor de enorme importância na comunicação não-verbal, Yee *et al.* (2008) afirmam:

“A comunicação não-verbal foi reconhecida como uma componente chave da interacção interpessoal (Argyle, 1988; Hall, 1959). Um dos aspectos da comunicação não-verbal que tem recebido grande atenção é a proxémica, também conhecida por Distância Interpessoal⁴⁸ (IPD). Esta linha de investigação começou com a observação de Hall de que as pessoas mantêm espaços de amortecimento entre si próprias e os outros (Hall, 1959). Outros autores demonstraram que a dimensão desse espaço pessoal pode ser moderada por outros factores, como a

⁴⁷ Idem

⁴⁸ *Interpersonal Distance* no original

*cultura (Hall, 1966), a etnia e o género (Rosengrant & McCroskey, 1975), a idade (Willis, 1966), e a afiliação (Evans & Howard, 1973).”*⁴⁹

Uma das razões para acreditar que este tipo de normas é transportado e se aplica em ambientes virtuais imersivos, é toda a investigação elaborada sobre este tipo de ambientes e que demonstram que os participantes com avatares se comportam de acordo com as normativas conhecidas sobre a IPD. Yee *et al.* (2008) desenvolveram um trabalho pormenorizado de análise das interacções sociais *online* em Second Life® no que à proxémica e linguagem não-verbal diz respeito:

*“As nossas conclusões confirmaram muitas das nossas hipóteses. A Distância Interpessoal (IPD) foi significativamente mais elevada em pares homem-homem do que em pares mulher-mulher. Os dados também confirmaram a Teoria do Equilíbrio. Para uma distância social de 3.66 metros, o olhar mútuo foi inversamente proporcional à IPD. Quanto mais próximas duas pessoas estavam, menos pareciam estar a olhar uma para a outra. Também encontramos alguma sustentação para a hipótese de que o olhar regula o fluxo conversacional. Quanto mais dois avatares falavam entre si, mais olhavam um para o outro. Mais ainda, cruzámos a diferença de género com o olhar. Os pares homem-homem mantinham menos tempo o olhar mútuo que os pares mulher-mulher e que os pares mistos. Finalmente, estas diferenças de género no olhar eram influenciadas pela localização. Os pares homem-homem olhavam significativamente menos um para o outro em espaços interiores quando comparados com todos os outros tipos de pares em quaisquer localizações. Esta interacção entre género e localização faz sentido, uma vez que os pares homem-homem preferem menos a intimidade, e muitas das IPDs não eram possíveis de quantificar em espaços interiores devido à dimensão reduzida dos compartimentos.”*⁵⁰

⁴⁹ Yee *et al.*, *The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments*, 2008, pp. 6

⁵⁰ Yee *et al.*, *The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments*, 2008, pp. 12

As conclusões de Yee *et al.* (2008) parecem, segundo os autores, indiciar que as interacções sociais em mundos virtuais como Second Life® se regem por normas similares às da vida real. Esse facto permitirá, segundo os autores, o estudo dos comportamentos e interacções no ‘mundo’ físico, uma vez que, se as mesmas regras se aplicam *online*, será de crer que analisando o fenómeno com os avatares, as mesmas conclusões possam ser extrapoladas para a realidade.

Para além disso, os mundos virtuais encerram eles próprios a vantagem de fornecer amostras muito mais vastas e diversificadas como plataformas de investigação do que as reais, uma vez que, todos os dias, milhões de utilizadores interagem e colaboram através dos seus avatares. A este raciocínio ficam apenas associadas as seguintes limitações do estudo apontadas pelos autores:

“Em primeiro lugar, apenas examinamos um mundo virtual no meio dos inúmeros que actualmente existem. É possível que as nossas descobertas tenham sido guiadas pelas idiossincrasias e mecanismos particulares de Second Life, e que diferentes normas possam emergir noutros mundos virtuais. Por outro lado, a congruência das normas sociais em Second Life e no mundo real é impressionante e, provavelmente, não se fica apenas a dever ao acaso ou a idiossincrasias.

Em segundo lugar, não pudemos tomar em consideração muito do contexto na nossa análise. Alguns dos avatares talvez se tenham encontrado pela primeira vez, outros apenas tinham uma semana de experiência, e o nosso método de amostragem não permitia ter estes diferentes contextos em conta. Ter a possibilidade de tomar o contexto em consideração pode permitir outro tipo de exploração da interacção social nestes mundos virtuais.

*Outra limitação dos presentes dados é a dimensão dos efeitos. Na maioria dos casos, as relações observadas são apenas pequenas percentagens da variância global dos comportamentos. No entanto, a dimensão dos efeitos deve ser maior se enveredarmos por manipulações activas destes mundos, em vez de seguirmos meras observações de campo.”*⁵¹

⁵¹ Yee et al., *The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments*, 2008, pp. 13

Da presente secção sobre a comunicação não-verbal em mundos virtuais, parece resultar evidente a conclusão de que esta constitui um dos elementos do processo comunicacional que mais pode ser útil para a compreensão de eventuais novos paradigmas construídos na virtualidade.

No entanto, e como vimos através do trabalho já desenvolvido por vários académicos em Second Life®, a comunicação não-verbal *online* em ambientes tridimensionais deste tipo tendem a reproduzir os procedimentos da realidade.

Em oposição à visão utópica dos primórdios do ciberespaço em que se proclamava a liberdade que os mundos virtuais proporcionavam como plataformas de interacção social não controlada por agentes externos, parece verificar-se a tendência dos utilizadores para seguirem uma estratégia de materialização no espaço virtual.

A insistência (ou a tendência) para tornar material e física a experiência virtual *online*, transporta para os mundos virtuais as regras que governam os nossos corpos físicos reais e passam a governar as nossas identidades materializadas no ecrã.

Este facto faz com que a hipótese de que, nos mundos virtuais, se podem construir novos paradigmas comunicacionais, sociais e relacionais, necessite de ser equacionada e comprovada. Eventualmente, a possibilidade de libertação que os ambientes virtuais oferecem quer na construção de novas identidades quer na criação de todo o tipo de conteúdos, acaba por não ser suficiente para que o indivíduo se afaste da sua ‘herança’ física e cultural com a qual convive na realidade.

Mais adiante neste trabalho, tentaremos discutir a formulação da hipótese de confrontação entre uma postura mais ‘imersionista’ em Second Life® e uma outra mais ‘aumentacionista’ que se limita a acrescentar informação aos seres/objectos/ambientes importados da realidade.

II.3

Nome e apelidos dos novos ‘eus’

O aparecimento de salas de conversação públicas, onde não existe a exigência de qualquer tipo de convite para participar, introduziu uma das possibilidades mais importantes para a compreensão da comunicação em mundos virtuais, ainda que tal fenómeno já se verificasse desde o terceiro quartel do século XX nos MUDs. Referimo-nos à necessidade de definição de um nome identificador do utilizador (*nickname*) que não tem, obrigatoriamente, que estar associado ao nome ‘real’ do utilizador.

Tal procedimento constitui não só uma garantia para que a comunicação se produza, identificando emissor e receptor, como se afirma como a forma mais primária de construção de múltiplas identidades no ciberespaço.

Como refere Turkle (1995), acerca da dinâmica de funcionamento e da criação de identidades nos MUDs:

*“À medida que participam, os jogadores tornam-se autores não apenas de textos mas também de si próprios, construindo novas identidades através da interacção social. Um jogador diz: ‘Eu sou a personagem e não sou a personagem, ambas as coisas ao mesmo tempo.’ Outro diz: ‘Somos quem fingimos ser.’ Os MUDs proporcionam mundos para uma interacção social anónima, onde cada pessoa pode, consoante lhe aprouver, desempenhar um papel o mais semelhante possível ou o mais diferente possível da sua ‘identidade real’.”*⁵²

A formulação de Turkle acerca da construção de identidades múltiplas no ecrã em salas de conversação, é extensível à questão que aqui colocamos sobre a criação e utilização de ‘nomes’ neste tipo de contexto de interacção social, tal como em outros ‘mundos virtuais.

A escolha do nome do utilizador representa, em primeira instância, a vontade expressa de participar na comunicação representando papéis muitas vezes antagónicos entre si, e que não se encontram vinculados à identidade real do indivíduo *offline*.

⁵² Turkle, *A Vida no Ecrã*, 1995, pp. 15

Esse espaço de liberdade nominativa numa sala de conversação pode dar origem a uma comunicação mais ou menos activa, de acordo com a vontade do seu criador: nomes apelativos e que compreendam o contexto de cada ‘sala’ podem assegurar a interpelação por parte dos outros frequentadores da ‘sala’, assegurando uma frequência de comunicação mais elevada. Pelo contrário, a adopção de um nome semanticamente inócuo ou descontextualizado, pode ser suficiente para que se construa uma barreira à aproximação com os outros, reduzindo a comunicação e a interacção social.

Por outro lado, o processo de autorepresentação que se inicia com a escolha de um nome (ou de um nome próprio com um apelido, como veremos mais adiante) reflecte ainda a vontade de participar numa ‘história’ idealizada pelo utilizador, e escrita em conjunto com os outros participantes *online* e em tempo real. Ao ‘ser quem se finge ser’, o utilizador transporta para o espaço cibermediado toda a complexidade da sua experiência de vida, sendo de acreditar que se envolva num processo catártico de reflexão sobre si próprio.

A escolha e utilização de nomes e apelidos em mundos virtuais são também oneradas pela necessidade de construção e manutenção de uma coerência e de uma reputação indispensáveis para o sucesso das personagens virtuais em contexto social. Apesar de ser livre de escolher o nome que quiser, o utilizador de mundos virtuais com algum tipo de motivações sociais acaba por limitar as suas escolhas pelo simples facto de que carece de reconhecimento social e de credibilidade pública para participar na vida (virtual) em comum.

Mesmo que o nome escolhido não tenha qualquer tipo de relação com o nome do utilizador real, o simbolismo e o significado associados à(s) palavra(s) utilizadas passarão a ser cuidadosamente tratadas pelo seu ‘proprietário real’, que encena uma vida virtual que se deseja inteligível e transparente por razões de sobrevivência, e que é conseguida graças a permanentes movimentos de ‘alternância’⁵³ entre a realidade e a virtualidade.

Contrariamente aos mundos virtuais 3D, os ambientes sociais e colaborativos baseados em texto vivem da utilização e da combinação entre caracteres para construir

⁵³ *Ciclying through* no original. Termo utilizado por Sherry Turkle para ilustrar a capacidade de comutação ou de alternância dos utilizadores entre várias ‘janelas’/identidades no ecrã, uma das quais é a própria realidade.

mensagens e transmitir ideias. A escassez de meios faz com que, neste tipo de ambientes, as palavras tenham um valor acrescido. Por essa razão, a escolha de um nome numa sala de conversação *online* constitui-se como a ‘porta de entrada’ (ou de saída) para um ‘espaço’ imaginado sem representação visual.

Num sistema de comunicação síncrona deste tipo, é comum a utilização de códigos muito próprios, frequentemente elitistas, e que visam garantir a unidade dos grupos de interacção. Os utilizadores habituais de uma dada sala de conversação, por exemplo, desenvolvem códigos textuais e expressões apenas percebidas pelos elementos do seu ‘grupo’ de *habitués*. Da mesma forma, a definição de um nome para participar em salas temáticas, ainda que abertas, revela ao grupo muito mais do que um somatório de caracteres: traz à evidência as afinidades do indivíduo com o grupo e a sua vontade de comunicar e de colaborar.

Nos mundos virtuais *online*, e em particular nos mundos abertos, não-estruturados, tridimensionais e com objectivos sociais, a escolha do nome e do apelido dos ‘novos eus’ tem um significado substancialmente diferente da que se verifica em ambientes do tipo dos MUDs. Por um lado, a associação a uma imagem 3D de um avatar compromete amiúde a escolha da toponímia (por exemplo, na construção de uma imagem marcadamente feminina cujo nome próprio segue, habitualmente, a mesma opção de género); por outro, a relação entre a identidade virtual e a real reforça-se grandemente, uma vez que parece ser mais complexa a desvinculação da realidade dada a maior quantidade de informação em jogo.

O utilizador, agora apelidado de ‘residente’ dada a relação espacial que estabelece com o ‘mundo’, aparenta ter uma atitude menos reflexiva sobre a escolha dos seus nomes, uma vez que muita da auto-informação é transmitida visualmente, e de uma forma mais eficaz, pelo seu avatar.

Em Second Life®, o registo inicial de uma nova personagem obriga à definição de um nome próprio escolhido pelo utilizador, e à escolha de um segundo nome pertencente a uma lista fornecida pela empresa detentora da plataforma, a Linden Lab. Este processo é feito *online* na *Web*, e antecede a escolha do aspecto físico do avatar (mais tarde alterável). Contrariamente ao seu aspecto físico, o nome do avatar em Second Life® permanece inalterável e passa a constituir o único elemento identitário fixo na base de dados da aplicação. Este facto poderia fazer crer que a escolha dos dois

nomes em Second Life® viesse a constituir uma das fases que daria origem a uma reflexão profunda sobre a construção do novo ‘eu’ *online*. No entanto, contrariamente à hipótese antes formulada e como veremos mais adiante, os nomes escolhidos pelos utilizadores de Second Life® têm, em boa parte, alguma relação com os seus nomes reais.

A interpretação deste fenómeno é complexa, e pode ser entendida em planos diversos. Por um lado, a pressão exercida no *website* de Second Life® para o preenchimento de uma série de dados poderá levar os novos utilizadores a não se deterem muito tempo em nenhum dos campos exigidos, preenchendo o que se refere aos nomes de uma forma aparentemente descontraída. Por outro lado, a existência de uma representação visual tridimensional a definir seguidamente poderá ser suficiente para suprir alguma atitude precipitada na escolha dos nomes.

Mais ainda, num ‘mundo’ onde se fomenta a partilha de conhecimento e a colaboração e onde se constroem redes de interacção social, os indivíduos parecem conseguir estabelecer um sistema complexo de equilíbrio entre a esfera pública e privada, fornecendo algumas pistas que criam associações à sua existência real, e outras que dela se afastam. Dadas as características de abertura e de não-estruturação deste ‘mundo’, avançamos com a hipótese de que os utilizadores necessitam de atingir um estado psicológico de compromisso e de conforto entre a sua existência virtual e a real.

No caso de mundos virtuais como Second Life®, e no que à escolha dos nomes diz respeito, a ‘alternância’ sistemática entre as ‘janelas’ das várias identidades virtuais e real referida por Turkle (1995) parece não se verificar com a mesma linearidade.

Por exemplo, entre a comunidade de portugueses ‘residentes’ em Second Life® por nós consultada, como veremos adiante, cerca de metade declara que os nomes dos seus avatares têm algo a ver com os seus nomes reais (nomes próprios ou apelidos). Parece existir, nesse meio, a necessidade de estabelecer ínfimas conexões entre a identidade real e a virtual, como se, se tal não acontecesse, se quebrassem desejados vínculos com o ‘autor’ real. Reforçando esta ideia, como teremos oportunidade de analisar, o aspecto físico dos avatares no universo referido tem, maioritariamente, alguma relação com o aspecto físico real do utilizador.

Em conclusão, formulamos a hipótese de que a escolha e utilização de nomes e apelidos em Second Life® tende a manter vínculos com os nomes reais, contrariamente

ao que habitualmente se verifica em outro tipo de ambientes como as salas de conversação baseadas em texto. No caso destas, a semântica dos nomes utilizados requer uma maior aproximação com a temática e com a tipologia das salas em causa. No caso de Second Life®, os nomes funcionam apenas como mais um elemento identitário que se pretende ver ancorado na realidade por razões de conforto, de automelhoramento e/ou de autoverificação e de afirmação social e pessoal.

II.4

Interacção e socialização

Actualmente, as teorias de interacção social e de influência normativa na Comunicação Mediada por Computador (CMC) são herdadas da era da expansão da Internet, onde a interacção predominante tinha como base o texto.

A emergência de mundos virtuais 3D fez com que essas teorias começassem a ser reformuladas, transferindo o pensamento sobre as normas sociais *online* de uma visão mecanicista para sistemas onde humanos e tecnologias de comunicação se entrecruzam em relações complexas que incluem identidades, grupos comunicação e normas.

Estes sistemas levam a que seja dada uma maior atenção a questões contextuais e ao papel do ambiente que delimita a interacção, fazendo com que as teorias que explicam a forma como a arquitectura e a materialização formatam a vida *offline* podem ser cada vez mais aplicadas à interacção em mundos virtuais, ou em ‘espaços sociais visuais’ (Stromer-Galley & Martey, 2009). Como referem estes autores:

“A investigação na interacção social online focou recentemente a sua atenção num tipo cada vez mais popular de ambiente digital: os espaços sociais complexos e visualmente trabalhados que atraem os participantes de todo o mundo, como os jogos online ou o mundo social online Second Life.

Crucial para o entendimento da interacção social nestes espaços é o desenvolvimento de normas sociais.

As normas são construídas, reconstruídas e mantidas através da comunicação, e têm lugar em contextos sociais e espaciais específicos (Deutch and Gerard, 1955).

Os elementos interpessoais como a conversação e as expressões não-verbais, bem como os elementos contextuais como a presença, a localização e o movimento, podem fornecer informação normativa.

Se a análise das definições online, onde a informação social é comunicada de maneira diferente da que o é offline (Walther, 1992), o confirmar, as teorias dos processos sociais deram passos consideráveis na explicação de como a

*informação dos grupos e dos indivíduos contribui para o desenvolvimento das normas sociais.”*⁵⁴

As influências normativas podem vir a revelar-se ainda mais fortes na comunicação via texto *online* do que na comunicação *offline* face-a-face. No entanto, a influência do contexto *online* nas normas sociais carecem ainda de teorização, embora alguns autores comecem já a considerar os factores contextuais como a interface, as concepções de ‘espaço’ e de ‘lugar’, os objectivos contextuais ou as características dos avatares.

Segundo Stromer-Galley & Martey (2009), *“falta uma teoria coerente dos processos que sustentam a influência de normativas legais desses factores contextuais online: como é que a informação sobre o contexto espacial afecta as normas e os comportamentos?”*⁵⁵

Para estes autores, os mundos virtuais, também definidos como espaços visuais digitais, necessitam de ser examinados tendo em consideração o contexto, já que, se os utilizadores aí encontram novas situações e contextos, as normas que resultam da informação contextual podem ter uma maior influência nas interacções.

Se, por um lado, as noções comuns daquilo que é mais apropriado num dado contexto permite aos utilizadores dos mundos virtuais uma adaptação rápida a algumas das normas sem ser necessária uma observação cuidada dos comportamentos de terceiros (o que exige tempo), por outro lado, *online*, os indivíduos podem ser mais dependentes de normas para se sentirem integrados em grupos ou em comunidades, já que possuem menos coisas em comum com os outros do que nos grupos de que fazem parte *offline*.

“Defendemos que o comportamento é estruturado através de normas estabelecidas em contextos visuais que são limitados e activados pelo código que é utilizado para criar um dado mundo online.

⁵⁴ Stromer-Galley & Martey, *Visual spaces, norm governed places: the influence of spatial context online*, 2009, pp. 1041

⁵⁵ Idem

*Não aproximamos estes ambientes visuais como ‘reais’ no sentido físico, mas, em vez disso, examinamo-los como representações metafóricas que comunicam conceitos sociais e culturais e que residem em associações espaciais online e offline. Estas representações apelam ao mesmo tipo de normas que as suas correspondentes físicas, e determinam o comportamento em ambientes visuais-espaciais.”*⁵⁶

Apesar das ideias expressas pelos autores citados, como é que os denominados espaços visuais *online* contribuem para as estruturas normativas?

Dando como adquirido que o baixo nível de contexto identificado em ambientes CMC constitui um obstáculo para a troca de informação social e para a construção de normas, já nos mundos virtuais visualmente orientados os intervenientes no processo comunicativo podem ‘ver-se’ uns aos outros através dos seus avatares e situados num dado contexto, significando que toda a informação social relacionada com as características físicas de pertença a uma dada etnia, género ou carácter (tanto do ponto de vista físico quanto psicológico) é assimilada para que os utilizadores definam comportamentos apropriados.

Este tipo de informação social permite ainda associar os outros às identidades de cada um, individualmente ou em grupo, bem como usar os avatares para comunicar informação proxémica e possibilitando uma disseminação da informação social mais rápida e menos custosa na dinâmica da interacção social.

“Uma teoria bem consolidada do desenvolvimento de normativas online é o modelo SIDE⁵⁷, que prevê que em ambientes não-individualizados as pessoas estão mais receptivas às normas dos grupos. Postmes et al. (1998) examinaram a interacção em grupos onde os participantes eram claramente identificados e visíveis uns para os outros.

⁵⁶ Idem, pp. 1042

⁵⁷ *Social Identity model Deindividuation Effects* inicialmente enunciado por Lea & Spears (1991) e que explica os efeitos do anonimato e da identificabilidade em comportamentos de grupos. Este modelo sugere que o anonimato altera a importância relativa da identidade pessoal versus a identidade social, e, como tal, pode ter profundos efeitos nos comportamentos dos grupos.

Descobriram que os interlocutores identificáveis eram menos afectados pelas normas do grupo do que aqueles que se mantinham visualmente anónimos. Num contexto online no qual as pessoas se materializam numa representação digital, um avatar, a presença de avatares pode alterar a interacção de formas importantes. Os padrões de influência previstos e identificados na tradição SIDE, por exemplo, podem não se verificar quando os participantes são digitalmente representados e ‘visíveis’ entre eles.

Por outro lado, as pessoas podem sentir-se não-individualizadas. Apesar de ‘materializadas’, podem permanecer anónimas; o seu avatar não é o seu ‘eu’ físico.

Talvez as pessoas se sintam ainda anónimas e, como tal, respondam tão fortemente às pistas comunicadas nos ambientes visuais-espaciais. Na verdade, talvez seja o caso dos indivíduos que se sentem mais fortemente influenciados pelas normas do grupo, dando como adquirido que os ambientes visuais fornecem informação social mais rica que os ambientes com texto.

Tal como no processamento da informação social, é necessária mais investigação para comprovar de que forma as normas sociais são comunicadas, e que efeito têm no comportamento e na cognição daqueles que interagem nesses mundos.

Mantemos a ideia, na linha das teorias tradicionais sobre normas e papéis, que o contexto e a definição especial são factores que influenciam o desenvolvimentos das normas (Goffman, 1967), e esse entendimento da influência da informação espacial é crucial para entender as interacções sociais online.”⁵⁸

Aparentemente, quanto mais acções típicas do mundo *offline* forem transportadas para os mundos virtuais *online*, mais atenção deverá ser dada a esses espaços virtuais, podendo começar a prever como as normas são disponibilizadas e limitadas tanto pela forma e pela organização como pela compreensão dos participantes daquilo que são os espaços convencionais, assim se confirme a hipótese de que os ‘residentes’ em mundos virtuais como Second Life® naturalmente construam *online* contextos similares aos *offline*.

⁵⁸ Idem, pp. 1054

O trabalho de Stromer-Galley and Martey (2009) encerra uma visão particular e, no nosso entender, particularmente conservadora da utilização de mundos virtuais, em especial de Second Life®. Esta opinião reside no facto de ser dado como adquirido que a informação contextual produzida *online* se assemelha aos espaços visuais existentes *offline*. Esta conclusão carece de uma confirmação fundamentada, para a qual tentaremos contribuir na análise que faremos mais adiante acerca da comunidade portuguesa em SL™.

Outros autores, como Ikegami & Hut (2008), encontram na análise que fazem das interacções em mundos virtuais *online* referências contextuais diferentes:

*“Na verdade, este território virtual com avatares residentes esconde numerosas pequenas comunidades; casuais, fluídas e efémeras, mas enclaves vivos de esferas comunicativas.”*⁵⁹

Apesar de partilharem muitas das referências de outros autores sobre os processos de interacção online (como Goffman, 1963), Ikegami & Hut (2008) detêm a sua análise na existência de um novo tipo de ‘esfera pública’ em Second Life®.

*“O termo esfera pública é habitualmente associado ao discurso político fora das instituições políticas ou do Estado. Na Europa Ocidental, nos últimos séculos, a criação de esferas públicas tem andado a par com o desenvolvimento de uma modernidade política, de uma sociedade civil, de alterações económicas e, em geral, de uma nova forma de civismo. Os teóricos das ciências sociais têm debatido a natureza desta transformação social uma vez que ela era central para o desenvolvimento da democracia moderna. (ver, por exemplo, Habermas, 1989; Cohen & Arato, 1992; Calhoun, 1994)”*⁶⁰

A ‘esfera pública’ Habermasiana ultrapassou, para os autores, o âmbito dos *media* convencionais, e prolifera noutros tipos de meios não-tradicionais no

⁵⁹ Ikegami & Hut, *Avatares are for real: virtual communities and public spheres*, 2008, pp. 2

⁶⁰ Idem

ciberespaço, como os mundos virtuais, constituindo estes novas formas de comunicação mais do que uma maneira tradicional de construir os discurso político.

“Second Life® é um exemplo especialmente complexo deste novo tipo de esfera de comunicação publicamente acessível. O seu estilo distintivo na comunicação sugere a modificação da teoria das esferas públicas.

Consideramos que poderemos ter que esperar uma década, pelo menos, para perceber de que forma este novo tipo de esfera de comunicação se desenvolve plenamente.” ⁶¹

A perspectiva de Ikegami & Hut (2008) deixa em aberto a teorização sobre um novo tipo de esfera de comunicação em mundos virtuais, por ser um processo que se encontra ainda pouco amadurecido.

No entanto, tentaremos mais adiante reflectir sobre os dados recolhidos na actualidade em Second Life® no sentido de perceber se é possível estabelecer uma relação de dependência entre factores contextuais existentes no seio da comunidade portuguesa *online* e a comunicação e interacção social que aí acontecem, e se, porventura, poderemos prever a configuração de uma ‘esfera pública’ nova e particular neste mundo virtual.

⁶¹ Idem

Capítulo III

Sobre Espaço

A abordagem até agora feita aos mundos virtuais *online*, como Second Life®, tem-nos remetido frequentemente para a definição de um ‘espaço’ vivencial, um conceito que se situa para além da noção de ciberespaço. Se dermos como adquirida a existência de um ciberespaço referido por vários autores ao longo das últimas décadas, e se a entendermos como uma instância na qual se processa toda a comunicação cibermediada, teremos necessariamente de esclarecer que outro ‘espaço’ iremos abordar nesta secção.

A noção de ‘espaço’ resultante da análise de mundos virtuais abertos e não-estruturados na era da simulação da actualidade, relaciona-se com a construção mental de um terceiro eixo que, paradoxalmente, transforma a vida contemporânea plasmada no ecrã (ou na superfície) equacionada por Sherry Turkle (1995).

A possibilidade de usufruir de representações gráficas 3D (aplicadas na superfície) associada à construção de novos paradigmas de comunicação e de autorepresentação anteriormente analisados, faz com que o ‘espaço’ que analisaremos em seguida se reporte a um complexo sistema continuado que combina o ‘mundo’ no ecrã com as interacções sociais, a comunicação e questões psicossociológicas. Daí resulta a enunciação de um meio espacial verdadeiramente tridimensional, que, de alguma forma, constitui uma evolução relativamente ao discurso de Sherry Turkle (1995), na medida em que introduz uma noção de profundidade antes refutada por esta autora.

Apesar de, quando abordámos a cultura da simulação contemporânea, termos estabelecido como contraponto a cultura da modernidade onde o entendimento do sistema por parte do utilizador constituía uma característica importante, neste momento estamos perante a conceptualização de uma profundidade diferente que se afasta das questões tecnológicas e de relação entre utilizador e sistema informático. Referimo-nos antes à construção de um ‘novo espaço’ mental, que cruza a mesma cultura de simulação contemporânea com a representação espacial que deriva das questões que se levantam num ‘mundo’ semanticamente complexo.

Façamos, para iniciar, um pequeno exercício de simulação do processo de

iniciação num mundo virtual aberto e não-estruturado, com interacção social, como Second Life®, para melhor esclarecermos o nosso ponto de vista quanto à abordagem que faremos a este ‘novo espaço’.

Tipicamente, quando o utilizador inicia a sua experiência *online* (depois de feito o registo na *webpage* correspondente e escolhido o seu avatar por entre uma lista de possibilidades aí existentes) vê a sua representação via avatar no ecrã num espaço de acolhimento da Linden Lab que visa orientar os novos utilizadores e fornecer-lhes a informação necessária para a utilização do sistema (leia-se compreensão do ‘mundo’). As preocupações imediatas do utilizador traduzem-se nas seguintes acções:

- identificação da sua identidade (autoreconhecimento)
- tentativa de movimentação no espaço (imediata através das teclas direccionais)
- reconhecimento dos avatares que se encontram mais próximos
- percepção do espaço envolvente mais próximo
- interacção com os outros utilizadores (comunicação via texto)
- interacção com o ambiente
- tentativa de uma percepção de um espaço mais vasto, percebendo os seus limites
- retorno à autorepresentação via avatar (automelhoramento)
- percepção da sensação de presença e de reconhecimento pessoal e ambiental
- definição de objectivos próprios

Habitualmente, algumas destas etapas tendem a não se concretizar, ou por inépcia do utilizador, ou por receio em cometer algum erro fatal, ou ainda por o ambiente se apresentar demasiado hostil. E se as primeiras quatro etapas se assumem como mais fáceis de ultrapassar e não põem em causa o início de um processo de imersão no ‘novo mundo’, já as que se seguem são determinantes para as motivações futuras do utilizador na pesquisa e construção desse ‘mundo’. As tentativas de interacção fracassadas, para além de desmotivadoras, fazem com que o utilizador se questione sobre a veracidade da sua existência virtual. Quando confirmadas e bem sucedidas, promovem o interesse em passar a etapas seguintes que alternam entre a relação com o meio envolvente (e os avatares que o partilham) e o processo de

autorepresentação que garanta a unicidade daquele ‘eu’ virtual. Finalmente, e terminadas as fases referidas, a definição de objectivos próprios constitui um dos principais entraves à continuidade da experiência.

Se a postura *voyeurista* prevalece na maioria dos casos, e se mantém de acordo com as expectativas iniciais do utilizador, já parece ser difícil sustentar a manutenção de uma existência virtual provida de objectivos pessoais. Um mundo virtual como Second Life® que tem por objectivo a criação de conteúdos, como já referimos, e que sobrevive precisamente à custa da criatividade e do labor dos seus residentes, parece ser apelativo para utilizadores que possuam objectivos prévios, ou que se predisponham à descoberta desses propósitos durante a sua experiência *online*. Se tal não acontecer com os utilizadores ‘recém-nascidos’, a existência virtual vê-se, com frequência, seriamente comprometida.

Mas para além desta questão existencial que se manifesta no entrada no novo ‘mundo, existem ainda outras problemáticas relacionadas com a caracterização de um ‘espaço’ que o utilizador inicial não domina, e que parece ter alguma dificuldade em perceber e dele se apropriar. Em Second Life®, a utilização da metáfora da ‘ilha’ (que, na realidade, não é mais do que um espaço num dado servidor da Linden Lab na Califórnia) e a distribuição dessas mesmas ilhas por uma retícula infundável cujos limites se desconhecem, remete o utilizador para um universo composto por territórios parcelares (espaços de terra rodeados de água por todos os lados) nos quais este se deve posicionar.

A percepção desse ‘espaço total’ é tarefa impossível para quem se inicia neste mundo virtual, dando origem a uma sensação de perda de referências espaciais que não beneficia a empatia com o ambiente. Mais ainda, esse ‘espaço’ incomensurável e não geo-referenciado não reproduz (nem pretende reproduzir) o espaço real. Ou seja, existe uma aparente contradição na proposta de concepção do ‘espaço’ em Second Life®: por um lado utiliza metaforicamente a unidade de conteúdo ‘ilha’ e a subsequente formação de arquipélagos, por outro não explicita a relação física entre essas unidades nem a proximidade entre elas.

À medida que o utilizador conhece cada vez melhor as ‘regras do novo mundo’, rapidamente se vai apercebendo da importância relativa de conceitos básicos como o da distância entre dois pontos (graças aos sistema de navegação entre eles, vulgarmente

conhecido por ‘teletransporte’ ou ‘teleporte’ em referência ao termo original em inglês *teleport*), ou de leis da Física como a gravidade (uma vez que o utilizador pode voar livremente, desde que a área onde se encontra assim o permita). No entanto, e uma vez mais contraditoriamente, cada umas das ‘ilhas’ mede 256 x 256 m (reais!) e para criar objectos é necessário o domínio de um sistema de eixos em XX, YY e ZZ, onde são indicadas as dimensões dos objectos criados, tal como se de um modelador de sólidos se tratasse.

Ou seja, a promessa inicial de um ‘mundo livre’ onde se podem subverter muitas das regras da realidade, dá rapidamente lugar à percepção de um outro ‘mundo’ muito mais parecido com o real, no que à percepção espacial diz respeito. Não queremos com isto dizer que este facto possa sempre transportar consigo uma carga simbólica negativa. Pelo contrário, vários utilizadores nos têm reportado o seu desencanto pela relativa abstracção da concepção espacial em Second Life®, defendendo uma maior aproximação a um ‘espaço’ copiado da realidade, e onde tudo possa funcionar de acordo com as experiências assimiladas ao longo da vida.

Esta possibilidade transformaria o mundo virtual Second Life® num perfeito simulador, um resultado que parece estar longe dos objectivos que a Linden Lab ainda persegue. No entanto, e tendo em conta as análises já referidas sobre os processos de comunicação e de interacção social, por exemplo, os utilizadores tendem a reproduzir comportamentos sociais da realidade num ‘espaço’ que se constitui como meio e que possibilita a exploração de novas formas de interacção social, de comunicação ou de apropriação do próprio espaço, repensando conceitos. E para gáudio dos próprios académicos, as semelhanças entre os comportamentos em mundos virtuais e no mundo real prometem a facilitação no estudo das ciências sociais aplicadas à virtualidade.

O que tentaremos propor neste capítulo é uma abordagem e o entendimento das particularidades de um ‘espaço’ diferente em mundos virtuais, que é percebido de maneiras distintas das convencionais e que encerra potencialidades de apropriação e de representação que extravasam a simples mimetização do território de que usufruímos na realidade.

III.1

O espaço como meio

Para uma melhor compreensão do ‘espaço’ enquanto conceito em mundos virtuais imersivos e tridimensionais, parece ser importante a reflexão sobre o seu significado nesse contexto, uma vez que acreditamos que este aí se constitui como ‘meio’. Citando Manovich (2005):

*“O que faz falta ao espaço representado em computador é ser espaço enquanto meio: o ambiente onde os objectos estão imersos e o efeito desses objectos uns nos outros.”*⁶²

A reflexão de Manovich (2005) sobre um ‘espaço navegável’, diz respeito à análise de uma forma cultural ampla que transcende a informática e os videojogos. Na época, Lev Manovich punha em cauda a pertinência da espacialização de todas as representações e experiências por parte da cultura informática, defendendo o combate a essa mesma espacialização e questionando como seria a nova estética da navegação através do espaço virtual. O discurso de Manovich tem como referência principal a herança da navegação por um espaço cibernético representado na Web, aplicado aos novos media e aos mundos virtuais:

*“Ainda que os objectos dos novos media privilegiem o espaço em todos os tipos de representações, frequentemente os espaços virtuais não são verdadeiros espaços mas antes aglomerados de objectos isolados. Ou, para reduzi-los a um slogan: não há espaço no ciberespaço.”*⁶³

*“Que tipo de espaço é o espaço virtual? À primeira vista, a tecnologia dos gráficos digitais em 3D parece ilustrar o conceito de Panofsky de um espaço sistemático, que existe antes dos objectos que pode conter.”*⁶⁴

⁶² Manovich, *Espaço Navegável*, 2005, pp. 117

⁶³ Idem, pp. 115

⁶⁴ Manovich, *Espaço Navegável*, 2005, pp. 116

O autor chamava aqui a atenção para a suposta tendência de ‘superficialização’ do espaço virtual, reduzindo a sua verdadeira tridimensionalidade em favor de uma sobreposição da informação em camadas:

*“Nos mundos virtuais online (...) o avatar é controlado pelo utilizador, mas a imagem da “sala” é calculada por um operador do mundo virtual. Uma vez que os elementos provêm de diferentes origens e que devem ser conjugados em tempo real, o resultado é uma quantidade de planos em 2D e não um ambiente em 3D. Ainda que a imagem seja de personagens num espaço 3D, isso é uma ilusão, já que o fundo e os personagens não se “conhecem” e nenhuma interacção entre eles é possível.”*⁶⁵

Se, de um ponto de vista operacional, a informação conjugada em mundos virtuais é proveniente de diferentes fontes (o utilizador e o operador de uma *software house*), e se desse processo resulta a sobreposição de informação que permite perceber um ‘espaço’ possivelmente inexistente, interessa-nos mais, no presente estudo, deter-nos sobre os processos de percepção que o utilizador tem desse ‘espaço imaginado’.

Nesse sentido, julgamos ser plausível afirmar que a percepção que o utilizador tem do ‘espaço’ proposto em mundos virtuais é de intersecção entre a informação por ele manipulada e a fornecida pelo sistema. Mais importante do que a criação de um ‘espaço’ real parece assim ser a criação da ilusão de que esse ‘espaço’ é real.

Em mundos virtuais *online* 3D e imersivos, a interacção em tempo real entre os avatares e entre os avatares e o ambiente são fluidas e resultam de um processo de influência mútua entre os dois planos referidos por Lev Manovich. Apesar do seu afastamento ‘físico’, o plano do utilizador e o do sistema confundem-se permanentemente, não possibilitando que o residente virtual tenha a percepção do jogo de influências exercido e do processo de mediação. Dessa permanente comunicação continuada entre a fonte e o utilizador final, parece resultar a possibilidade de simulação de um ‘espaço’ navegável que se constitui como meio, na medida em que, segundo a percepção do indivíduo, se altera em conformidade com os seus comportamentos. Assim se entendem (como analisaremos mais adiante) as semelhanças entre o espaço

⁶⁵ Idem, pp. 118

virtual construído pelo utilizador e o espaço público real. Neste aspecto em particular, temos assim uma perspectiva diferente da de Manovich no que concerne à percepção do ‘espaço’ navegável em Second Life®. Confirmando essa opinião, afirma Anne Beamish (1998):

“A nossa imagem da cidade pode ser cinzenta, mas, paralelamente, vemo-la com um enorme optimismo, confiança e crença, não apenas na necessidade de uma vida urbana mas também na nossa capacidade para a criar.

A criação de novas cidades prossegue, e as novas tecnologias digitais acrescentam novos meios para testar e fabricar novos mundos.

Tendo como uma das características principais das tecnologias digitais o facto de estas serem profundamente anti-espaciais, é impressionante como os mundos digitais acrescentam frequentemente o espaço, metafórica ou literalmente.

Na verdade, este facto pode parecer contra-intuitivo, mas a razão para tal é que somos criaturas físicas e espaciais.

*Os mundos digitais são aqui definidos como ambientes interactivos online e com múltiplos utilizadores que valorizam a interacção social, o que permite aos participantes decidir a sua própria representação e a criação de objectos. As tipologias de mundos virtuais são surpreendentemente similares às do espaço público – ambas são normalmente categorizadas segundo a sua aparência ou uso.”*⁶⁶

Se estas similaridades na percepção e representação subsequente do espaço em mundos virtuais podem, numa primeira análise, parecer surpreendentes, elas podem também ser provavelmente mais facilmente entendíveis à luz da influência que componente espacial exerce neste tipo de ambientes. O utilizador de mundos virtuais imersivos 3D, a tal ‘criatura física e espacial’, inicia um processo de envolvimento espacial à medida que constrói a sua vida virtual. Nesse percurso desliga-se da ‘opacidade do meio na era da simulação’, referida por Turkle (1995), e projecta a sua experimentação num terceiro eixo semântico que lhe permite entender o espaço como

⁶⁶ Beamish, *Imaging the City*, 1998, consultado online em Setembro de 2008 no endereço: <http://web.mit.edu/imagingthecity/www/sessions/campanella-beamish.html>

meio. A partir desse momento, a representação espacial, ou a utilização de um espaço simulado, passa a fazer parte do léxico utilizado *online* para comunicar.

Em 2007 foi lançado um concurso para concepção e construção do espaço virtual da Universidade do Porto e destinado apenas a grupos multidisciplinares de alunos da Universidade do Porto. Para o desenvolvimento dos projectos foram criadas, propositadamente, plataformas no ar (que não alteravam a geometria original da ‘ilha’) numa espécie de ‘panóptico’ onde todos podiam ver o trabalho dos colegas, e onde o espaço de partilha era provocatoriamente inócuo e isento de significado.



Figura 03: Espaço virtual da Universidade do Porto em Second Life® em 2007, antes do início dos projectos propostos aos alunos. Foto: Miguel Yesheyev



Figura 04: Idem. Foto: Miguel Yesheyev

O ‘estaleiro virtual’ em que a ‘ilha se transformou durante meses, foi dando lugar ao desenvolvimento de propostas plenas de significado, graças à forma como os cerca de 60 alunos envolvidos entenderam essa terceira dimensão semântica no espaço virgem e colonizável. Cada uma das propostas, completamente distintas umas das outras, transportou para uma representação espacial com pouco significado (opaca e superficial) os seus desejos, as suas ansiedades e, conseqüentemente, a profundidade de que o espaço carecia.



Figura 05: Projectos classificados em 1º e em 2º lugares, tendo sido implementado o projecto ‘Boxes’ (à esquerda) que propunha a construção de um ‘campus’ composto por ‘caixas’ transparentes temáticas, permitindo que fosse sempre possível visualizar o que se passava nas outras zonas do campus, e defendendo a ideia de transparência e de espírito colaborativo dentro da academia portuense. O projecto classificado em 2º lugar (à direita) consistia na possibilidade de, através de uma página executada em Flash na Web, definir qual o tipo de espaço pretendido para a ‘ilha’. Nesta proposta, seria possível definir fora de SL™ as características do espaço no mundo virtual, tendo sido valorizada pela inovação que o sistema representava e pelo nível atingido na tarefa de programação.

O exemplo apresentado tem apenas por objectivo constatar o provável entendimento, em mundos virtuais colaborativos e imersivos *online*, do ‘espaço’ como ‘meio’, o ambiente onde os objectos estão imersos e onde é legível o efeito desses objectos uns nos outros.

Graças ao processo de apropriação individual de um ambiente aberto e não-estruturado disponibilizado pela Linden Lab, em Second Life®, o ‘espaço livre’ representado no ecrã ganha significado, quer através de representações visuais que se

aproximam de sistemas de comunicação estática, quer através da concepção de complexas formas de interacção entre os agentes (residentes e objectos) que prefiguram um sistema de comunicação dinâmica.

III.2

Espaços virtuais: fluxos e lugares

Indissociável da noção de ‘espaço’ que antes abordámos, parece ser o conceito de ‘lugar’ que se constrói em mundos virtuais. A reflexão que propomos seguidamente visa compreender a ideia de ‘lugar’ neste tipo de ambientes, e confrontando-a com o conceito de ‘fluxos’, em alusão ao trabalho de Manuel Castells (1996) que formulava a existência de um ‘espaço de fluxos’ na sociedade em rede contemporânea.

Mais ainda sugerimos o retorno à discussão de um conceito de ‘espaço’, que permita contextualizar as referidas noções de lugares e de fluxos.

Aludindo a essa construção mental de ‘espaço’ no cruzamento da colaboração e da constituição de redes, afirmava Leslie Jarmon (2009):

*“A colaboração pode ocorrer porque a tecnologia virtual de Second Life® fornece condições para uma realidade social experiencial e materializada, e esta realidade social constrói um ‘novo espaço’ virtual para onde convergem as ferramentas de redes sociais e de práticas de comunicação existentes. Em Second Life®, os participantes, enquanto utilizadores, podem tornar-se os criadores dos conteúdos, ou seja, dos artefactos que garantem a mediação da sua própria interacção e aprendizagem, homo virtualis.”*⁶⁷

O ‘novo espaço’ virtual em Second Life®, como vimos anteriormente, transporta consigo muitas das dinâmicas criadas nas redes sociais contemporâneas, provocando a construção de uma teia de relações entre utilizadores, entre artefactos e entre utilizadores e artefactos que o catalizam para uma nova instância de comunicação e partilha.

Mas, por outro lado, o espaço virtual representado no ecrã, é também o espaço de um viajante humano que é para ser percorrido por um utilizador com a sua orientação antropológica de horizontalidade e de verticalidade. Essa poderá ser uma das razões

⁶⁷ Jarmon, *An ecology of embodied interaction: pedagogy and homo virtualis*, 2009, pp. 3

para que os espaços virtuais imitem a realidade física sem proporem novos programas estéticos.

Aí poderá também residir a tendência para a manutenção (ou retrocesso) de um ‘espaço de lugares’ que, tal como as memórias e as experiências, aludem às coisas mais mundanas do quotidiano. Tanto a interpretação Habermasiana da confrontação constante do ‘mundo da vida’ com o sistema, como a formulação de Castells que defende a anacrónica insularidade do lugar substituída pelas redes que transformam o espaço experienciado num princípio obsoleto da organização da vida social, nos podem fazer por em causa a existência de um ‘espaço de lugares’ em mundos virtuais. Ilustrando esta ideia, afirma Castells (1996):

*“As redes constituem a nova morfologia social das nossas sociedades e a difusão da lógica das redes modifica substancialmente a operação e os resultados nos processos de produção, experiência, poder e cultura. Ainda que as redes tenham existido como forma de organização social noutros tempos e espaços, o novo paradigma das tecnologias de informação fornece as bases para a sua expansão através de toda a estrutura social.”*⁶⁸

Segundo esta ideia, a lógica tradicional de estruturação social, que tinha como base a formação de grupos de proximidade e de tribos, terá dado lugar a uma verdadeira sociedade em rede que se organiza em torno de relações e de fluxos de informação.

Assim sendo, tanto o ‘espaço físico’ quanto o ‘corpo’ são noções que deixam de ser centrais para a formação da sociedade, uma vez que um ‘espaço’ construído em torno de fluxos informacionais transcende a ideia de ‘lugar’ cuja forma, função e significado se desenvolvem dentro das fronteiras de uma continuidade física.

“Ao retirar o ‘lugar’ da equação social, Castells cria uma oposição binária entre o que chama de ‘Rede’ e de ‘Eu’. Esta é outra forma de defender que as sociedades modernas criam uma visão cada vez mais alienada dos espaços do quotidiano.

⁶⁸ Castells, *The rise of the network society*, 1996, pp. 469

*Qualquer grupo que necessite de um sentimento claro de lugar para a sua coesão torna-se pouco eficaz, ao colocar os métodos tradicionais de organização, incluindo o nacionalismo, os movimentos laborais e mesmo os partidos políticos, em crise”*⁶⁹

A falência do ‘lugar’ enquanto elemento estruturante da organização social, defendida claramente por Castells (1996), indicia, como referem Gordon & Koo (2008), a fraqueza da constituição de comunidades que dependem do mundo físico para a sua sobrevivência.

Mas será que, na ‘sociedade em rede’ de Castells, onde se inserem os mundos virtuais como Second Life®, essa dependência entre a construção de comunidades e o ‘lugar’ se mantém?

Aparentemente, a prevalência das redes digitais que transformaram a sociedade contemporânea numa teia de relações pode conduzir a “*um mundo que está ao mesmo tempo em todos os lugares e em lugar nenhum, mas não é onde os nossos corpos vivem*”⁷⁰, como enunciava John Perry Barlow (1996).

Se, para Castells, a unidade básica de organização económica não é um assunto, mas a rede, por outro lado essa rede resulta de uma função organizacional assegurada por indivíduos e por espaços. Tal como equacionam Gordon & Koo (2008)

“...o crescimento das redes não significa a falência do lugar. Parece-nos que a material mais importante da sociedade não se encontra num espaço de fluxos. Como refere Jan Van Dijk (1999), ‘A sociedade é feita de indivíduos, grupos/pares e organizações. Claro que estabelecem relações internas e externas, mas essa relações não são equivalentes à sociedade em si.’ (Van Dijk, 1999: 133). Para Van Dijk, lugares, indivíduos, grupos e organizações ainda possuem significado e influência, mesmo que integrando estruturas comunicativas cada vez mais complexas.

⁶⁹ Gordon & Koo, *Using virtual worlds to foster civic engagement*, 2008, pp. 207

⁷⁰ Barlow, *Declaration of the Independence of Cyberspace*, 1996, consultado online em Dez de 2009 no endereço: <http://www.dhnet.org.br/ciber/textos/barlow.htm>

Na verdade, e duma forma empírica, a rede ainda não triunfou perante os grupos, refere Yochai Benkler (2006): ‘Temos hoje em dia pouca investigação em ciências sociais quando comparada com propostas factuais. Os seres humanos, quer estejam ligados ou não via Internet, continuam a comunicar mais com pessoas que lhes são geograficamente próximas do que com os que estão mais distantes. No entanto, as pessoas que estão ligadas à Internet comunicam mais com pessoas que estão geograficamente distantes sem perda do número de ligações locais.’ (Benkler, 2006: 364)”⁷¹

Ou seja, a convivência, numa sociedade em rede, entre ‘fluxos’ e ‘lugares’ pode ser possível. Este tipo de relacionamento em rede encoraja os fluxos de informação, mas pode também reforçar os lugares.

A sociedade em rede em mundos virtuais *online*, parece poder acompanhar a ideia de que, para o sucesso da própria rede, as capacidades do ‘lugar’ aumentam e criam significados.

Mais adiante tentaremos confrontar esta ideia com a realidade da comunidade portuguesa residente em Second Life®, colocando em análise a possibilidade de manutenção do conceito de ‘lugar’ físico e geográfico como essencial para o fortalecimento e para o aumento de influência social da própria rede.

O trabalho de Gordon & Koo (2008), revela-se particularmente interessante neste tipo de análise em mundos virtuais, por considerar que:

“ A interpenetração de redes e lugares explica o nosso interesse nos mundos virtuais enquanto plataforma. Acreditamos que estas tecnologias oferecem ferramentas poderosas para que os bairros e outras comunidades fisicamente delimitadas possam transformar ‘mundos de lugares’ em fluxos com muito maior potencial.”⁷²

⁷¹ Gordon & Koo, *Using virtual worlds to foster civic engagement*, 2008, pp. 208

⁷² Idem, pp. 210

O trabalho destes autores, tomou em consideração quatro das características dos mundos virtuais consideradas como essenciais para a compreensão do fenómeno enunciado: a) a imersão (enquanto capacidade para articular um lugar); b) a formação de grupos (como a capacidade de transformar lugares em ‘mundos de lugares’); c) a propriedade construtiva (na capacidade para transformar esses ‘mundos de lugares’ ajustando-os às necessidades práticas e expressivas do grupo); c) a diversão imaginativa (enquanto tendência para a experimentação).

Imitando os espaços físicos através de representações gráficas com características físicas em 3D, os mundos virtuais imersivos constituem-se como espaços sociais acessíveis a mais pessoas. Apesar de apenas recorrerem a uma parte da carga emocional típica numa interacção face-a-face, a crescente capacidade gráfica, a utilização da voz e a existência de comportamentos emotivos neste mundos faz com que o ambiente social seja muito mais rico do que nos espaços de socialização que recorrem apenas ao texto.

Como vimos anteriormente, o próprio avatar, quando considerado como ferramenta de navegação e de comunicação, fornece um referencial de identificação que vai muito para além da sensação de presença habitual nos ambientes virtuais, possibilitando ainda uma forte sensação de estar com os outros num determinado ‘lugar’, reproduzindo rituais sociais que caracterizam as interacções na vida real.

Por outro lado, essa sensação ‘localizada’ de estar com os outros tende a construir uma intenção colectiva e o sentimento de pertença, não apenas a um ambiente ou a um ‘lugar’, como a um grupo com o qual se partilham objectivos. Esses grupos, em mundos virtuais 3D, saem reforçados pela possibilidade de partilha síncrona de representações dos seus membros em contextos comunicativos, criando um vocabulário visual e sonoro de identificação de um ‘lugar comum’.

A ‘propriedade construtiva’ referida por Gordon & Koo (2008), parece explicar em grande parte a existência de metáforas espaciais associadas a grupos específicos:

“Ao reintroduzir o conceito de espaço, os grupos e as comunidades podem co-existir em torno de locais específicos. Isto pode fazer com que na segunda geração da Internet, a comunidade venha a ser novamente definida pelo espaço. Em todos os mundos virtuais, os grupos desenvolvem os seus

*próprios espaços temáticos onde se congregam... Tal como no mundo real, o lugar torna-se relevante para a formação do grupo.”*⁷³

Reforçando a ideia de Noveck (2006), os espaços partilhados por grupos em mundos virtuais como Second Life® gozam ainda da possibilidade de albergarem os conteúdos construídos pelos seus membros. Enquanto ambiente de construção, SL™ encoraja a comunicação interpessoal através de objectos de fácil modelação e programação, tornando a criação de conteúdos acessível a um número muito mais vasto de utilizadores do que é habitual noutras plataformas 3D de comunicação *online*.

Essa liberdade criativa introduz uma componente lúdica às tarefas de trabalho colaborativo dentro dos grupos, que dá origem à criação fortes relações de proximidade afectiva, ao mesmo tempo que constrói e reconfigura as relações de poder.

⁷³ Noveck, *The video game: Virtual worlds and the future of collective*, 2006, pp. 267

III.3

Apropriação do espaço: o espírito do lugar

No seguimento da presente reflexão sobre o ‘espaço’ em mundos virtuais 3D *online* abertos e não-estruturados, impõe-se uma breve referência e análise ao *genius loci*, ou ‘espírito do lugar’, dando continuidade às questões levantadas sobre a representação do espaço em mundos virtuais.

Herdada da tradição romana onde a expressão *genius loci* se referia ao espírito protector de um lugar, a sua utilização contemporânea remete frequentemente para a qualidade ou especificidade de um local, mais do que para a existência de um ‘espírito’ guardião ou inspirador do mesmo.

Foi com Christian Norberg-Schulz que a expressão ganhou uma nova dimensão no contexto da história da Arquitectura Moderna.⁷⁴

Norberg-Schulz (1980 aborda conceitos de Heidegger⁷⁵ para explicar o esforço do indivíduo para criar as suas bases, ou a sua morada, relacionando-os com o ‘*genius loci*’:

*“O Homem habita onde se consegue orientar e identificar com um ambiente, ou, simplesmente quando sente o ambiente com algum significado. Portanto habitar implica muito mais do que obter um abrigo. Implica que os espaços onde se vive sejam ‘lugares’ no verdadeiro sentido do mundo. Um lugar é um espaço com carácter. Desde a Antiguidade que ‘genius loci’, ou o ‘espírito do lugar’ é reconhecido como a realidade concreta com a qual o Homem tem que se defrontar e que é transportado para a sua vida quotidiana.”*⁷⁶

⁷⁴ Já nos seus livros *Intentions in Architecture* (1963) e *Existence, Space and Architecture* (1971), Schulz falava sobre noções experimentais e físicas como uma base existencial ou um espaço existencial, mas apenas em 1979 começou a utilizar a noção de *genius loci*.

⁷⁵ Heidegger utiliza originalmente a expressão alemã *wohnen*, traduzida na obra em língua inglesa de Norberg-Schulz por *to dwell*, e aqui traduzida por ‘habitar’ enquanto ocupação do espaço, do território

⁷⁶ Norberg-Schulz, *Genius loci: towards a phenomenology of architecture*, 2008, pp. 68

A referência ao lugar como entidade qualitativa onde os acontecimentos ‘têm lugar’, ajuda-nos a perceber a perspectiva de Schulz: *“Um lugar é portanto um fenómeno qualitativo e ‘total’, que não pode ser reduzido a nenhuma das suas propriedades, como as relações espaciais, sem perder a sua natureza concreta de local.”*⁷⁷

Por outro lado, Norberg-Schulz aproxima-se da sua própria e clara compreensão de ‘genius loci’ voltando a referir Heidegger e a sua definição de ‘habitar’:

*“A forma como tu estás e eu estou, a forma como nós, humanos, ‘estamos’ na Terra é ‘habitar’... o mundo é a casa onde os mortais habitam. (...) Por outras palavras, quando um homem é capaz de habitar, o mundo torna-se um ‘interior’. Normalmente, a Natureza forma uma totalidade compreensível, um ‘lugar’ que segundo as circunstâncias locais tem uma identidade particular.”*⁷⁸

Essa identidade particular, que qualifica qualquer lugar e que resume o seu carácter específico, é entendido como o ‘genius loci’ ou o ‘espírito do lugar’. As diferenças que constatamos quotidianamente existirem entre os vários lugares que conhecemos pelo Mundo, constroem um mapa de significados e de sensações que resumem o ‘espírito’ de cada lugar.

O movimento moderno, na Arquitectura, desde cedo utilizou a ideia de *genius loci* para sustentar o acto de pensar os espaços ou de projectar edifícios. Para os arquitectos da modernidade do século XX, a obra arquitectónica resulta do entendimento do ‘espírito do lugar’, das suas características físicas, da sua história, das suas emoções.

Do ponto de vista metodológico e projectual, esse entendimento traduz-se numa relação de causa-efeito entre o pré-existente e o projectado. Por outras palavras, do

⁷⁷ Idem

⁷⁸ Idem, pp. 87

método do projecto arquitectónico moderno faz parte a correcta compreensão do ‘lugar’ e das suas particularidades para que, desse acto nobre de empatia criada entre projectista e matéria, nasça, com naturalidade, a obra de Arquitectura (nesse sentido uma quase extensão daquilo que antes existia num local).

O tal ‘espaço com carácter’ de Schulz é, pois, coisa qualitativa, e a Arquitectura permite entender a abordagem que aqui queremos fazer à relação entre o *genius loci* e a apropriação do espaço em mundos virtuais.

Na confrontação primeira do ‘cidadão’ virtual com o ‘mundo’ que o rodeia no ecrã, resulta a impossibilidade de ler, no imediato, quaisquer referências históricas ou afectivas com as pré-existências. O território virgem e expectante segue um leque de tipologias limitado, e a ausência de objectivos ou de estruturação prévios obriga o ‘recém-nascido’ no espaço virtual a construir mentalmente a sua própria história.

Num mundo virtual como Second Life®, a definição de um avatar constitui o primeiro momento de auto-reflexão, o início de uma história que, progressivamente, se vai escrever na relação desse ‘segundo eu’ com os outros agentes envolventes (personagens e ambientes). As implicações que advêm deste processo são evidentes e revelam-se de extrema importância para a consequente vida *online*, nomeadamente no que às questões espaciais diz respeito (proxémica, espaços e lugares).

Paralelamente a este processo de autoconstrução dos ‘múltiplos eus’ virtuais, o cidadão *flâneur* no mundo virtual é confrontado com espaços inóspitos e com a ausência do *genius loci* ou do ‘espírito do lugar’. O lugar virtual não possui a identidade particular a que se refere Norberg-Schulz, logo o cidadão virtual vê dificultadas as suas tarefas de orientação e identificação com um ambiente que possua algum significado, uma das condições para que o lugar seja habitável, segundo o mesmo autor.⁷⁹

A vida plasmada no ecrã para o recém-nascido no mundo virtual carece de significação e de referências culturais, sociais e espaciais.

⁷⁹ Remetendo para os conceitos de ‘estratégia’ e de ‘táctica’ usadas para superar dificuldades, e enunciados por Michel de Certeau, segundo o qual as pessoas comuns negociam o uso de ‘estratégias’ (formas de orientação que seguem formações sociais dominantes) e de ‘táticas’ (actos de resistência que criam espaços de liberdade).

A ausência de noções como as de ordem, de hierarquia, de organização, de complexidade, de estrutura, de informação ou de controlo, entre outras, num mundo não-antropomórfico e não-antropométrico, é a causa maior para a impossibilidade de entender um lugar com significado, um lugar ‘habitável’.

Perante este cenário, como pode o novo ‘residente’ do mundo virtual entender esse próprio mundo enquanto sistema, e, sobretudo, como representa e se apropria do espaço vazio, do não-lugar, de forma a garantir a sua sobrevivência pessoal?

A resposta a esta questão parece-nos um tanto ou quanto evidente. Como referimos no início deste trabalho, o imaginário dos mundos virtuais *online* de hoje (como Second Life®) tem as suas raízes nas obras de ficção dos finais do séc. XX, onde se previa, precisamente, a ‘construção de um mundo de liberdade’ feito à imagem e semelhança de personagens digitais nascidos em código binário. O que não ficava claro nos exercícios ficcionais de Stephenson, de Gibson ou de Barlow era a relação dessas personagens (avatars) com os seus ‘proprietários’, ou, por outras palavras, com os indivíduos que criam as personagens.

A elástica capacidade de comutação entre os ‘múltiplos eus’ que caracteriza o indivíduo contemporâneo referida por Sherry Turkle (ou o movimento permanente de *cycling through* em ambientes virtuais referido pela autora) parece dotar os ‘residentes dos mundos virtuais’ (manipulados pelo seu ‘eu real’) da faculdade de colonizar e de se apropriar dos espaços intangíveis graças à sua memória real.

Ou seja, a solução para o complexo problema na caracterização de um ‘lugar sem espírito’ parece ser hábil e habitualmente resolvida recorrendo à história e às heranças várias que os ‘colonos’ transportam do mundo real para o virtual.

Será esta, a nosso ver, uma das principais razões para a forma peculiar (e até paradoxal) de como o indivíduo resolve a necessidade de representar no ecrã um espaço de que se apropria, dando-lhe sentido e nele descobrindo o *genius loci*. Neste caso, o ‘espírito do lugar’ virtual é mentalmente construído na esfera do real e meticulosamente importado para um ambiente virtual.

O processo descrito parece-nos claro, ainda que não deixemos de o considerar contraditório: num mundo criado e idealizado para se constituir como uma plataforma

de liberdade e de construção colectiva de conhecimento, não faria muito sentido a utilização do ‘espírito de lugares’ reais regulados pelas leis da Física e pelo enquadramento em estruturas sociais, culturais e espaciais próprias.

O entendimento do espaço enquanto meio não se aplica neste processo mimético de representação do espaço em mundos virtuais. As características únicas que marcam a virtualidade desse mundos ficam à margem de um processo que os transforma em ferramentas de simulação.

Na sua viagem exploratória pelo virtual, os novos ‘colonos’ aparentam ter uma necessidade compulsiva de se apropriarem dos espaços inabitados transportando consigo os objectos evocativos que lhes garantam conforto e orientação pela proximidade semântica com tudo o que lhes é familiar no mundo real.

Em Second Life®, uma grande maioria dos residentes encarna o papel do colono que replica, num ambiente por vezes emocionalmente hostil, as realidades que conhece do mundo *offline*. Grande parte das manifestações e experiências levadas a cabo neste mundo virtual têm como âncora objectos quotidianos, espaços e paradigmas comunicacionais importados da realidade, transformando a virtualidade em familiaridade.

A excepção a esta regra são alguns movimentos artísticos experimentalistas existentes *online*, como o Hiperformalismo e o movimento NPIRL (*Not Possible In Real Life*), que têm como orientação conceptual a descoberta de um novo ‘espírito do lugar’, um lugar com novas regras e possibilidades que se presta à experimentação tentando tolerar o eventual desconforto inerente a tudo o que lhe é alheio.

A analogia anteriormente estabelecida com a prática projectual do movimento Moderno na Arquitectura, faz-nos crer que, em mundos virtuais, se aplica a mesma lógica de justificação na representação e apropriação do espaço, ancorada no *genius loci*. Enquanto que, no caso da prática arquitectónica, essa relação se faz na harmonia entre a pré-existência e o projectado, no caso dos mundos virtuais existe um complexo projecto de simulação na criação de um ‘espírito de um lugar’ que vem do ‘mundo real’ para justificar, num segundo momento, as intervenções desejadas.

Parece-nos pois que, maioritariamente, a ‘colonização’ de mundos virtuais e a consequente apropriação e representação do espaço se faz por analogia (ou simulando) os arquétipos da realidade. Esta aproximação mimética, como veremos, deverá estar associada a questões de ordem emocional e afectiva, e daí a criação prévia de um ‘espírito do lugar virtual’ que valida e credibiliza as opções que se lhe seguem.

III.4

Mimesis: familiaridade e conforto

A interpretação conceptual do ‘mundo’, em mundos virtuais *online* como Second Life®, bem como as noções daí resultantes de ‘espaço’ e de ‘lugar’, parecem pois conduzir a uma tendência dos residentes reproduzirem *online* imagens que transportam do seu mundo *offline*.

É nossa intenção, nesta secção, lançar algumas pistas para a reflexão sobre a génese deste comportamento de mimetização da realidade nos mundos *online*.

Para isso, parece-nos pertinente atentarmos nas palavras de Marie Béatrice Bittarello (2008) referindo-se à questão filosófica onde radica esta discussão:

“Os especialistas em tecnologia definem mundos virtuais como ambientes definidos digitalmente onde a interacção ponto-a-ponto tem lugar. Isto significa que os mundos virtuais foram criados apenas depois da introdução dos computadores, do CAD (Computer-Aided Design), e da Internet. Outros académicos dão à expressão mundos virtuais um significado diferente, e argumentam que os mundos virtuais sempre existiram na literatura, na religião e na arte (Wertheim 1999; Ward 2000). De acordo com a primeira interpretação, os aspectos mais importantes dos mundos virtuais são visuais; de acordo com a segunda, o uso da imaginação é proeminente.

Ambas as interpretações reflectem e têm como base diferentes leituras dos problemas filosóficos que se reportam à definição do que é o actual e o que é o virtual, do que é o original e o que é uma cópia (simulacrum).

*Esta discussão tem a sua raiz na distinção entre o ‘mundo’ actual do simulacro de Platão e o ‘mundo’ das ‘Ideias’ do Empíreo.”*⁸⁰

Desta reflexão parece resultar a necessidade de centrarmos a nossa análise num dos mundos que Bittarello enuncia: o ‘do simulacro’ ou o ‘das ideias’. Tendemos, neste trabalho, a optar por interpretar o processo de simulação em Second Life® no campo

⁸⁰ Bittarello, *Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination*, 2008, pp. 2

‘das ideias’, aquele a que Popper refere como o ‘espaço da mente’, o Mundo 3 que simboliza o produto (ou o mundo intersubjectivo) da mente humana (teorias, fórmulas, cognição), e que tanto é autónomo do Mundo 1 (o dos objectos físicos, eventos e entidades biológicas) e do Mundo 2 intra-subjectivo (o dos objectos e eventos mentais) como os complementa e modifica.

Segundo este posicionamento teórico, o uso da imaginação é determinante para a construção de um ‘mundo’ que alude a uma realidade física e a um processo mental do mesmo, mas que, por outro lado, os altera e potencia.

Por outras palavras, as de Anne Beamish (2005), e referindo concretamente a experiência em Second Life®:

“Uma das conclusões mais importantes em SL™, é que num mundo digital onde a gravidade e outras leis da Física não se aplicam, os “residentes” seguem a tendência inicial para construir imóveis suburbanos comuns, e tudo o que lhes é familiar na vida real. (...) Fazemos o que conhecemos, e onde estamos confortáveis. As pessoas mantêm as regras da vida real, ainda que não sejam obrigadas a fazê-lo. É um mundo onde cada um pode fazer o que mais gosta, e, todavia, a tendência é a de duplicar ou mimetizar o que já se conhece.”⁸¹

Parece-nos ser aqui importante colocar uma questão que consideramos central e que poderá ser elucidativa quanto ao processo de replicação da realidade nos mundos virtuais:

- A duplicação, ou mimetização, constitui uma forma primária de integração e de interacção a partir da qual se constroem novos paradigmas comunicacionais e espaciais?
- Ou, por outras palavras, será a mimetização da realidade em mundos virtuais um meio ou um fim em si mesmo?

⁸¹ Beamish, *Imaging the City*, 1998, consultado online em Setembro de 2008 no endereço: <http://web.mit.edu/imagingthecity/www/sessions/campanella-beamish.html>

Ao identificarmos esta questão como vital para a compreensão do significado dos processos de mimetização nos mundos virtuais, pretendemos que ela se reporte não apenas às questões espaciais, mas também aos aspectos comunicacionais, comportamentais e identitários nesses ambientes.

Daí a conveniência de recordarmos o trabalho de Sherry Turkle sobre a construção de identidades plurais nos MUDs, de onde nasce a ideia de que a duplicação representa uma forma embrionária de socialização, e que, uma vez aprendida, se transforma num “*processo fecundo de virtualização*” (Lévy, 2001). Este facto, enquanto processo dinâmico e em permanente actualização, permite ao indivíduo construir significados ao conviver em tempo-real e de forma síncrona com os seus múltiplos ‘eus’.

Esta ideia relacionada com a duplicação de identidades *online* e com a consequente gestão da interpenetração entre elas, aplica-se com a mesma formulação às questões que dizem respeito ao espaço transportado da realidade para os mundos virtuais. Sobre esta ideia de *mimesis*, refere Leach (2002):

*“Penso que o trabalho de Walter Benjamin e de Theodor Adorno sobre o conceito de mimesis oferece uma aproximação mais subtil à questão da assimilação e identificação em geral, e ao problema da alienação da tecnologia em particular. (...) Mimesis não deve ser entendida nos moldes utilizados por Platão, como simples “imitação”. Nem tem o mesmo significado que Heidegger lhe dá. Pelo contrário, para Adorno (como para Walter Benjamin) mimesis é um termo psicanalítico – utilizado por Freud – que se refere a um envolvimento criativo com um objecto. Como a define Adorno, mimesis “é a afinidade não-conceptual de uma criação subjectiva com a sua parte objectiva.” Mimesis é um conceito, como dizia Freud, com um grande potencial de significação para a estética.”*⁸²

O contributo de Leach (2002) nesta reflexão, permite-nos formar a ideia de que os processos de mimetização em mundos virtuais que aqui abordamos não se restringem

⁸² Leach, *Forget Heidegger*, 2002, pp. 25

à mera e simples imitação de uma realidade física vivida *offline*, antes se relacionam com um envolvimento criativo e emocional com o novo meio digital.

A ‘afinidade não-conceptual de uma criação subjectiva com a sua parte objectiva’, referida por Leach e citando Adorno, permite-nos colocar a hipótese de que a criação de conteúdos (objectos, avatares, imagens, comportamentos) *online* em Second Life® semelhantes ao mundo físico real, pode significar uma forma de relacionar a materialização desses conteúdos com o significado que os residentes lhe conferem.

Para além disso, esta ideia permite-nos ainda equacionar a possibilidade de neste processo se obter um efeito subsequente de retro-alimentação do mundo virtual para a vida real. Ou seja, seguindo a reflexão de Turkle (1995) sobre a convivência entre as múltiplas identidades disseminadas no ecrã e onde o ‘eu’ real seria apenas mais uma, parece ser possível afirmar que a experiência *online* que transporta mimeticamente a vivência real para os mundos virtuais convive com o indivíduo que, na realidade, também se transforma pelos *feedbacks* obtidos do mundo virtual.

Nesse sentido, e de uma forma mais abstracta, poderíamos considerar que o virtual ‘já’ se tornou parte do real, e que as acções que acontecem em ambas as instâncias se cruzam e penetram de forma síncrona, possibilitando um fluxo contínuo de informação onde tudo seria real. Como refere Sherry Turkle (1995):

“As experiências ajudam as pessoas a encontrar uma nova forma pós-moderna de conhecimento. Quando reconhecem no monitor uma superfície de simulações pronta para ser explorada, também podem ver a realidade do mesmo modo. (...) Os utilizadores de MUDs desenvolvem uma forma de pensar segundo a qual a vida é um conjunto de “janelas” e a RL [vida real] é simplesmente mais uma. (...) A ideia de que o indivíduo é um “eu” unitário é igualmente uma ficção. Imersos em ambientes sociais online, os frequentadores de MUDs chegam à conclusão de que podem ser vários “eus” e que nenhum desses “personagens” é nem mais nem menos real do que eles acham ser o verdadeiro “eu” – todos existem para ser explorados. (...) Essa nova experiência constitui mais que um simples modelo alternativo de identidade, e passa a constituir um estilo de vida alternativo. (...) Poderemos desta forma descobrir uma das características essenciais de uma nova cultura, que consiste na tentativa de transcender os limites

*da existência criando simulações que parecem reais e construindo a realidade semelhante a uma simulação.”*⁸³

O ‘percurso’ que Turkle descreve no decorrer da experiência individual *online*, pode encontrar algum paralelismo com a alusão que Manovich (2005) faz a De Certeau e a Kabakov, referindo a utilização de ‘estratégias’ para impor uma matriz particular de espaço, tempo, experiências e significado aos seus observadores. Estes, por sua vez, utilizam, segundo Kabakov, ‘táticas’ para criar as suas próprias ‘trajectórias’ dentro dessa mesma matriz.

Ou seja, as ‘trajectórias’ criadas pelo indivíduo constituem caminhos únicos e pessoais, e resultam da experiência que se constitui como um fim em si mesmo.

Pensamos poder encontrar nestes conceitos a fundamentação para a existência de um processo de apropriação cultural e de fundação de estéticas individuais por parte do sujeito contemporâneo, que, enquanto simulador, vê a reprodução da realidade diluída no virtual. A ser assim, os processos de mimetização do real deixam de ser um processo e constituem-se como uma finalidade intermédia que garante a sobrevivência do residente virtual. Esta ideia tem como fundamento a possível existência de um movimento de *feedback* entre o real e o virtual, onde a mimetização provoca familiaridade que incentiva mais mimetização (pelas afinidades que se desenvolvem com os outros utilizadores, objectos e ambientes). Nesse justo momento, poderemos estar na presença de um fim em si mesmo, de uma mimetização pela mimetização.

*“Ao exhibir o seu dandyismo, o data dandy não quer estar por cima da multidão; como o flâneur de Baudelaire, quer perder-se na sua massa, deixar-se arrastar pelos vectores semânticos dos ícones, temas e tendências dos mass media. Como Lovink escreve, um data dandy só pode jogar com as regras da net como uma não-identidade. O que é a exclusividade na era da diferenciação? O data dandyismo nasce de uma aversão ao ser exilado numa sub-cultura idiossincrática.”*⁸⁴

⁸³ Turkle, *A vida no ecrã*, 1995, pp. 272

⁸⁴ Manovich, *Espaço Navegável*, 2005, pp. 129

A alusão, por Manovich, ao *data dandy* de Lovink, tal como ao *flâneur* de Baudelaire, pode ajudar a perceber a alegada ‘aversão ao ser exilado numa sub-cultura idiossincrática’.

Se recordarmos a defesa, por parte de Tom Boellstorff, de uma cultura própria em Second Life®, já aqui referida, e relembrarmos as inúmeras alusões às idiossincrasias deste ambiente virtual, podemos melhor perceber a ideia de miscigenação com as massas subjacente às palavras de Manovich. Essa ideia de intersecção com a multidão do indivíduo que deambula pelo ciberespaço, não parece colidir com a unicidade dos processos de construção das identidades dos sujeitos ou dos grupos em mundos virtuais.

Pelo contrário, como veremos de seguida, a ‘estratégia’ de miscigenação num processo de colonização do espaço virtual deverá até constituir uma forma de facilitar a construção de novos tipos de relação de poder entre os intervenientes.

O *flâneurismo* Baudelairiano de intersecção com as pré-existências em Second Life® (avatares, objectos, ambientes) pode vir a garantir o sucesso de tácticas de dominação do território, de imposição de códigos visuais e de construção de estruturas hierárquicas mais marcadas. Se assim for, podem estar reunidas as condições no espaço virtual para a institucionalização de novos sistemas de poder simbólico e de estabelecimento de normativas específicas em grupos determinados.

Sistemas de poder que podem resultar da ‘viagem’ de instituições reais ou de indivíduos e grupos até ao mundo virtual, e que podem prefigurar novas formas de ‘colonização’ no ciberespaço representado em três dimensões.

Capítulo IV

Sobre Colonização

A introdução do conceito de ‘colonização’ resulta em primeira instância, como vimos anteriormente, da aparente necessidade de imposição de modelos de representação e de apropriação do espaço que conferem aos ‘residentes’ a desejada sensação de identificação com os outros e com os grupos. Ao mesmo tempo, permite desenvolver padrões de dominação e de poder num mundo que inicialmente se pode revelar hostil para o utilizador recém-chegado.

Mas deriva igualmente dos modelos comunicacionais e metalinguísticos utilizados *online* e que parecem simular padrões de relação interpessoal ancorados na vida real. Os trabalhos realizados sobre a proxémica em mundos virtuais, como os que foram até aqui referidos elaborados por Nick Yee e James Bailenson, por exemplo, confirmam a hipótese de reprodução por parte dos avatares de comportamentos muito semelhantes aos que se verificam entre os utilizadores *offline*, daí resultando o estabelecimento de hierarquias e de relações de poder entre os intervenientes no processo comunicativo, com base, por exemplo, em questões de género e características físicas de pertença a uma etnia.

Para além disso, cremos ser possível estabelecer relações simbólicas entre os processos de colonização do passado e as formas emergentes de apropriação e de domínio do espaço em mundos virtuais como Second Life®.

Parece-nos aqui importante salientar que a utilização do termo ‘colonização’ aplicado ao processo de comunicação, representação e apropriação do espaço virtual, encerra uma associação metafórica com a colonização de outros tempos. As semelhanças detectadas, como veremos adiante, reportam-se a resultados onde se vislumbram algumas afinidades simbólicas, mas ignoram os meios outrora seguidos para atingir os mesmos fins. Ou seja, o racismo, a escravatura, o extermínio e a violência que marcaram muitos dos movimentos colonizadores na realidade, não são objecto de análise nos mundos virtuais por considerarmos que aí parecem ser inexistentes.

Como refere Hall (1999):

*“A diferença entre as ‘máquinas de representação’ da primeira colonização e da colonização virtual está na forma, mais do que na estrutura. Os exploradores do passado forneciam imagens exóticas porque eram fantásticas, jogando com a imaginação dos consumidores na Europa que não as podiam admirar com os seus próprios olhos. A Internet disponibiliza às suas elites imagens que são exóticas porque são hiper-reais, jogando com a sensação de encanto de que o tempo e o espaço podem ser conquistados.”*⁸⁵

A ideia expressa por Hall (1999), tem como base a constatação de que o colonialismo do passado e o que se pode identificar como colonialismo virtual não se manifestarem entre a experiência subjectiva e objectiva, mas entre duas formas diferentes de representação de uma realidade externa. Essa semelhança estrutural pode, precisamente, ser demonstrada pelo facto de que ambos os sistemas de colonização fazem uso de imagens do exterior para reforçar a sua própria coesão interna.

Sem o recurso aos valores simbólicos importados da realidade, parece ser difícil o estabelecimento de formas de poder e de regulação nos mundos virtuais, tal como acontecia com os colonizadores do passado.

“As viagens como as de Frobisher⁸⁶ constituíram negócios intensamente materialistas – investimentos de riscos calculados, aprovisionamentos cuidados, talentos e experiências provadas, uma extensão da ideia de ‘procura da inteligência humana’. Mas os cargueiros transportavam valores que muitas vezes eram coisas pouco práticas, não necessárias para a alimentação diária, abrigo ou sobrevivência – coisas ‘mais ornamentais do que necessárias’, nas palavras de Beste.

Quatro séculos mais tarde, novos pioneiros espalham superficialmente ‘povoadores’ da ‘fronteira electrónica (Rheingold, 1993). (...) Em 1996, por exemplo, quatro fornecedores internacionais de serviços com subsidiárias no sudeste africano, instalaram mais de setenta agências, vendendo largura de banda

⁸⁵ Hall, *Virtual Colonization*, 1999, pp. 51

⁸⁶ Refere-se aqui Hall à viagem de Martin Frobisher, em 1576, desde Inglaterra, e na qual George Beste, cronista de Frobisher, descreveu o detalhe tecnológico que tornou a viagem possível: o navio, a sua tripulação, as suas provisões, e, sobretudo os novos instrumentos de navegação.

para a Namíbia, Lesoto, Botswana, Tanzânia, Moçambique e Zimbabué. (...) Tal como é sabido, a Internet é cada vez mais um ambiente comercial em expansão. Depois da sua idade da inocência enquanto domínio para trocas intelectuais entre uma rede internacional de universidades, a Net assemelha-se hoje a um centro comercial. Mas, ao mesmo tempo, é também identificada com usos desnecessários – o lugar onde uma comunidade virtual oferece ‘a experiência de partilha de um espaço de comunicação com outros utilizadores invisíveis’ (Wilbur, 1997).⁸⁷

A identificação de usos desnecessários a que Hall alude parecem encontrar paralelismo na visão do ciberespaço de William Gibson (1984) que se constitui como *“uma alucinação consensual, uma representação gráfica de dados abstractos nos discos de cada computador do sistema humano.”⁸⁸*

A mudança dos paradigmas crono-espaciais associados aos novos *media*, ou a ausência de limitações de distância e de tempo contemporânea, é habitualmente assumida como responsável por uma mudança essencial na relação entre autores e leitores.

Assim sendo, este facto prefigura um novo papel para a linguagem, uma vez que a constante mistura de comunicação em distâncias vastas mas inconsequentes permite que o assunto seja formado e reformatado permanentemente em palavras. Ou seja, o assunto múltiplo, disseminado e descentrado dos novos *media*, e dos mundos virtuais, toma o lugar do assunto centrado, racional, coerente e autónomo da Modernidade.

Por oposição à comunicação contemporânea, as viagens dos colonizadores de outrora não possuíam nada de instantâneo, embora pudessem configurar instâncias simbólicas alegadamente semelhantes, como refere Hall (1999):

“Não existe nada de instantâneo nas notícias das viagens de Frobenius. As crónicas manuscritas de Beste eram elaboradas a bordo até chegar a um porto, e difundidas boca-a-boca, em jornais e em livros raros e dispendiosos – autor e leitor eram entidades distintas.

⁸⁷ Hall, *Virtual Colonization*, 1999, pp. 40

⁸⁸ Idem

*Mas, ao mesmo tempo, Beste e Frobisher eram parte da criação de um ‘máquina representacional’, segundo Stephen Greenblatt (1991) – a construção e circulação de imagens ao longo de redes de comércio no colonialismo inicial.”*⁸⁹

Existirão algumas semelhanças entre as expedições marítimas e colonizadoras do passado na exploração dos limites de um mundo desconhecido e a expansão da Internet e da sociedade em rede a que aqui associamos uma hipotética colonização virtual?

Se, por um lado (como referimos), as variáveis espaciais e temporais permitem descrever um vasto quadro diferencial entre ambos os processos de colonização, por outro lado, como refere Hall (1999):

*“As experiências pré-modernas de Beste denotam uma misteriosa antecipação do pós-modernismo: a dispersão da representação e a procura de exotismo e de valor puramente social. Ao mesmo tempo, a ‘cultura da Internet’ joga frequentemente com imagens e conceitos medievais, tais como o sonho e a transcendência do corpo e de espaços virtuais labirínticos habitados por feiticeiros e demónios – um mundo que reconstitui a imaginação rica de Rabelais ou Dante (Fisher, 1997; Springer, 1996).”*⁹⁰

Nesse sentido, os mundo virtuais podem reconstruir imaginários públicos e privados que se aproximam da sua herança cultural clássica, como aliás já tínhamos comentado sobre o trabalho de Marie Béatrice Bittarello (2008).

No entanto, e na tentativa de explicar o seu discurso sobre as tendências mais recentes na apropriação dos ambientes virtuais e na construção de comunidades, Hall (1999) faz referência à existência marcada de três visões radicalmente diferentes sobre a Internet, resumindo-as como Utópicas, Utilitárias e Distópicas:

⁸⁹ Hall, *Virtual Colonization*, 1999, pp. 41

⁹⁰ Idem

“O ciberespaço **utópico** é a ‘Nova Babilónia’, a cidade como ‘habitat virtual’ onde o potencial criativo do ambiente urbano é realizado e espalhado globalmente (Carter, 1997). Este paraíso foi inicial e extensivamente promovido por Howard Rheingold (1991, 1993). Para Rheingold, a Realidade Virtual (VR) é transformativa, ‘uma espécie de novo contrato entre humanos e computadores, uma configuração capaz de nos garantir um grande poder, e que talvez nos transforme irrevogavelmente no processo’ (Rheingold, 1991).

A visão **utilitária** do ciberespaço para o presente e o futuro encontra uma ligação entre o ciberespaço utópico através da ‘esfera pública’ de Habermas, que assenta no conceito de uma democracia nova e participativa: ‘o acesso é garantido a todos os cidadãos... uma parte da esfera pública é transportada para cada conversação na qual os indivíduos privados se juntam para formar o corpo público’ (Habermas, 1989). Os visionários utilitários vêem novas possibilidades de governação, com mudanças fundamentais nas relações de poder através da abertura da comunicação mediada por computador enquanto meio de emancipação e de autorização, particularmente para os marginalizados pelas estruturas de poder existentes (Loader, 1997).

Em contraste, a visão **distópica** do futuro é (...) ‘uma zona fora da lei... um campo deliberadamente não-vigiado para a tecnologia’, criado por William Gibson (1984). Esta ficção ciberpunk apresenta o mundo como duas sociedades onde a riqueza dos poderosos e dos saudáveis está escondida, ligada por redes de comunicação, e protegida da megalopólis vasta e sobrelotada (Springer, 1996).

Tanto as visões **utópica** e **distópica** do ciberespaço parecem ser intensamente narcisistas, posicionando-se contra uma considerada apreciação do estatuto da comunicação mediada por computador.

De alguma forma este raciocínio é inerente à natureza da máquina. As noções de indivíduo e de comunidade – ou as formas de comunicação ‘um para todos’ e ‘todos para um’ – dissolvem a economia moral da comunidade já que erradicam o significado de fronteiras: solipsismo, ou a extrema preocupação e indulgência perante as inclinações de cada um, que estão potencialmente embrenhadas na tecnologia’ (Foster, 1997).⁹¹

⁹¹ Hall, *Virtual Colonization*, 1999, pp. 45

A análise de Hall (1999) revela-se de particular interesse numa altura em que o uso da Internet e das comunidades e mundos virtuais começam a tornar evidente que estas tendem a caracterizar-se por instâncias monolinguísticas e homogêneas, invertendo as tendências imaginadas e prometidas de um ‘mundo’ multicultural e desagregado.

Nesse sentido, o carácter difuso e descentralizado da Internet e dos mundos virtuais constitui o ambiente ideal para a fundação de ‘novas fronteiras’ e para a defesa de superioridades étnicas e de género, numa manifestação de redescoberta ou de invenção de numerosas identidades étnicas que é uma das consequências da globalização. (White, 1997; Appadurai, 1996).

A confirmar-se essa hipótese, a(s) cultura(s) nascidas nos mundos virtuais, com todas as suas idiossincrasias, em vez de superar barreiras parecem erguê-las, reforçando os temas do Modernismo em vez de os diluir, e reduzindo a heterogeneidade.

Se assim for, nos mundos virtuais poderá assistir-se à promoção de comunidades fechadas, de enclaves de estilos de vida com as suas regras próprias, que se relacionam apenas com os seus semelhantes.

A construção deste tipo de comunidades de ‘novos colonos’ pode ter como base a postura *flâneurista* que referimos anteriormente de miscigenação com as massas, como estratégia para a construção de sub-culturas mais sólidas e elitistas.

Citando, uma vez mais, Hall (1999):

*“A ‘segunda idade dos media’ começa a parecer-se mais com os processos de colonização anteriores. Existirá, então, alguma diferença entre as formas pré e pós-modernas destas viagens e descobertas, colonização e comércio? O conceito de ‘segunda idade dos media’ invoca que a descentralização se dá na ideia do assunto constituído em linguagem, e disperso pela Internet em formato digital, implicando a conquista de espaço e de tempo. Enquanto os viajantes da primeira colonização navegavam segundo latitude e longitude, percorrendo o mundo como uma projecção do ‘Mercator’ e invocando o tempo e o espaço como dimensões independentes da vontade humana, a colonização virtual cria justaposições simultâneas.”*⁹²

⁹² Hall, *Virtual Colonization*, 1999, pp. 51

Em Second Life®, tal como acontece eventualmente noutros mundos e ambientes virtuais, parece ser possível avançar com a hipótese de existência de uma forma própria de colonizar o espaço.

Se, por um lado, essa colonização resulta de uma força centrípeta que nasce nas organizações do ‘mundo real’, por outro lado pode também ter lugar através da acção de grupos constituídos *online* e que acabam por definir estratégias de implementação dos seus valores e poderes. Como notam Ikegami & Hut (2008):

“Second Life® atraiu fortemente a atenção pública como ferramenta para atingir certos objectivos específicos de ordem económica, política ou educativa de organizações que já existiam na ‘vida real’. As grandes empresas vêem habitualmente Second Life® como um meio para estratégias de relações públicas, publicidade e estudos de mercado; algumas organizações começaram até a utilizar os mundos virtuais para facilitar a comunicação entre os seus funcionários. Organizações públicas, como a NASA, exploram em grande escala as possibilidades dos mundos virtuais como forma de educação do público.

*Apesar de todas estas aplicações práticas terem um grande interesse no uso dos mundos virtuais, elas são sempre dirigidas externamente. Sem qualquer dúvida, elas não são produzidas por organizações ‘indígenas’ que tenham nascido dentro de Second Life®. Como tal, todas estas actividades parecem ser formas de o mundo real **colonizar** os mundos virtuais. O mais interessante é que a maioria destas tentativas de **colonização** não produziram os resultados esperados. Muitas das grandes empresas que se fizeram representar em Second Life® no início de 2007, aí construíram espaços magníficos que quase ninguém visitava.*

Em contraste, os produtores de conteúdos nascidos no mundo virtual têm tido um sucesso inegável. Pequenas lojas dirigidas por donas de casa ou estudantes competem frequentemente com enormes empresas do mundo real, no que à atenção dos avatares residentes diz respeito.

Através de estratégias empíricas (passando a palavra), mesmo as pequenas lojas se tornam rapidamente conhecidas num mundo cheio de redes complexas e muito densas.

E, mais importante, estas lojas conseguem chegar aos avatares por

*perceberem inteiramente quais são as suas necessidades e interesses básicos.”*⁹³

Como referem os autores, ‘num mundo cheio de redes complexas e muito densas’, quem melhor para protagonizar uma hipotética colonização do espaço virtual do que os residentes que percebem ‘inteiramente quais são as necessidades e interesses básicos’ dos avatares?

⁹³ Ikegami & Hut, *Avatares are for real: virtual communities and public spheres*, 2008, pp. 14

IV.1

Nações virtuais: limites culturais e espaciais

Tal como em outros sistemas contemporâneos de *CMC online* (redes sociais, blogues, wikis, fóruns) também nos mundos virtuais se desenvolvem padrões de construção de grupos norteados por elementos identitários muito próprios.

Recuero (2009) reporta-se ao trabalho Reid (1999) onde se “*salienta a emergência de hierarquias e relações de poder nas comunidades virtuais como forma de controlo do sistema social. Apesar da mediação pelo computador, de acordo com a autora, para proporcionar menos inibição nos agrupamentos é preciso criar regras, direitos e responsabilidades para que todos consigam interagir.*”⁹⁴

Essa componente social da era 2.0 parece culminar, nos mundos virtuais, com a criação de novas ‘nações virtuais’ que ultrapassam a ideia de grupo de partilha igualitária de conhecimento e que têm na sua génese o estabelecimento de estruturas hierarquizadas, embora equilibradas, e carregadas de valores simbólicos.

No entanto, o conceito de ‘nação virtual’ enquanto grupo ou comunidade com interesses homogêneos, hierarquizada e simbolicamente identificada, está longe de reunir o consenso dos meios académicos contemporâneos em diversas áreas do conhecimento.

Por um lado, devido à dificuldade no estudo das comunidades, que resulta do facto estas implicarem uma falsa circunscrição e coerência. Frequentemente, os indivíduos pertencem a várias comunidades, que são delimitadas por diferentes barreiras e segundo várias formas. Por outro lado, “*um ênfase analítico no isolamento e na delimitação das comunidades habitualmente encobre interações significativas entre os indivíduos dessa comunidade e das outras, bem como na heterogeneidade da própria comunidade*”⁹⁵, como refere Appadurai (1991). Para Marcus (1995), “*um conceito mais fluído de comunidade encontra-se bem nas explorações etnográficas em situações multi-localizadas com comunidades complexas e espacialmente diversificadas.*”⁹⁶

⁹⁴ Recuero, *Redes Sociais na Internet*, 2009, pp. 89

⁹⁵ Appadurai, *Global ethnoscapas and queries for a transnational anthropology*, 1991, pp. 200

⁹⁶ Marcus, *Ethnography in/of the world system: the emergence of multi-sited ethnography*, 1995, pp. 117

Independentemente das opiniões formadas acerca da construção de comunidades homogéneas *offline*, o estudo das plataformas sociais emergentes *online* tem enriquecido a análise destes processos, ao possibilitar o acompanhamento dos comportamentos dos indivíduos que, por sua vez, transportam sinais evidentes da experiência real.

Como referem Wilson & Peterson (2002):

*“No caso da comunicação mediada pela Internet dentro de um grupo, constituído a partir de um dado interesse ou condição partilhadas, o problema é combinado. Na literatura académica sobre comunicação na Internet, tem-se assistido a um debate contínuo sobre se as comunidades online, virtuais ou mediadas por computador são reais ou imaginadas (Bordieu & Coleman, 1991; Calhoun, 1991; Markham, 1998; Oldenburg, 1989; Rheingold, 1993; Thomsen et al., 1998). Este debate explora a hipótese de este tipo de comunidades serem demasiado efémeras para serem investigadas enquanto comunidades per si, ou da natureza do meio de comunicação as tornar de alguma forma diferentes dos grupos face-a-face tradicionalmente pensados como comunidades.”*⁹⁷

Se considerarmos as ideias expressas por estes autores, parece-nos razoável levantar a hipótese de que as comunidades criadas *online* devem ser analisadas em conjunto com o processo equivalente efectuado *offline*. A defesa de que a construção da comunidade é definida apenas por uma interacção face-a-face, teve como protagonistas académicos que abordaram o desenvolvimento do nacionalismo (como Anderson, 1983) e do transnacionalismo (Basch *et al.*, 1994, Hannerz, 1996), e que não consideravam a realidade de interpenetração dos contextos *online* na formação dessas mesmas comunidades *offline*.

Aparentemente, a utilização de conceitos que abranjam ambas as instâncias (*online* e *offline*) parece ser mais razoável e actual, à semelhança da ideia de ‘sociedade em rede’ de Manuel Castells (1996) que abordámos anteriormente, uma vez que assume as identidades múltiplas e os papéis negociados pelos indivíduos dentro de diferentes contextos sociais, políticos e culturais. Tal como concluem Wilson & Peterson (2002):

⁹⁷ Wilson & Peterson, *The anthropology of online communities*, 2002, pp. 455

“Sugerimos que seja dada uma maior atenção à desconstrução da dicotomia entre online e offline, real e virtual, e individual e colectivo. Uma boa parte da investigação em curso, em particular em comunicação e sociologia, envolve o potencial dos novos media para a construção das comunidades online e os padrões que este processo pode assumir (Agre & Schuler, 1977; Caldwell, 2000; Correll, 1995, Ess & Sudweeks, 2001; Jones, 1998 ; Rheingold, 1993; Schuler, 1996).

Do nosso ponto de vista, e que parece em consonância com a prática e teoria antropológica actual, é que a distinção entre comunidades reais e imaginadas ou virtuais não é muito útil, e que uma aproximação antropológica se ajusta mais à investigação de um continuum de comunidades, identidades e redes existentes – desde as mais coesas às mais difusas – independentemente do modo como os membros da comunidade interagem.”⁹⁸

No entanto, e apesar de poder ser considerada pouco útil academicamente a distinção entre comunidades reais e virtuais, a dificuldade de análise aumenta no momento em que não é possível detectar qual o indivíduo que está por detrás de uma determinada identidade virtual, ou avatar. Nesse caso, a tarefa de cruzamento de informação entre a formação de uma comunidade *online* e a sua correspondência com a realidade assume-se, cultural e metodologicamente, como bastante complexa.

As práticas quotidianas dos indivíduos são uma das questões-chave da cultura, bem como a forma como partilham o que fazem, construindo estruturas e símbolos comuns.

A cultura tem sido, historicamente, analisada e determinada pela localização física dos seus agentes, uma vez que a informação que provinha da localização geográfica permitia saber com quem podíamos comunicar, permitindo um domínio pré-forma(ta)do da envolvente social e cultural. A crescente importância da noção de mobilidade em ambientes emergentes *online* tem vindo a alterar a importância da localização para a comunicação e para a cultura, tendo como resultado um aumento da importância do interesse comum e uma diminuição do papel da localização geográfica no desenvolvimento das comunidades.

⁹⁸ Idem

No entanto, o papel da geografia na formação da cultura é reformulada na investigação dos jogos contemporâneos, como refere Paul (2009):

“Seguir as práticas nos jogos, mais do que seguir as práticas dos jogos, obriga a uma alteração no entendimento da forma como a cultura dos jogos é tratada na literatura académica.

Se os jogos forem considerados como plataformas para o desenvolvimento cultural, mais do que culturas próprias, os investigadores podem começar a analisar os comportamentos que podem ser detectados entre as plataformas, em vez de analisarem mundos particulares isoladamente.

*Essa metodologia oferece o benefício adicional de análise de grupos múltiplos de pessoas em determinados mundos que podiam ser perdidas numa tentativa de ter uma visão totalitária de um mundo, tendo antes como referência uma prática de campo que pode ser seguida em múltiplos mundos.”*⁹⁹

A questão levantada por Paul (2009) colide, aparentemente, com outras opiniões já aqui expressas sobre a existência e necessidade de análise das comunidades em mundos virtuais, das suas idiossincrasias e das sub-culturas que estas formam.

No entanto, e apesar de estudarmos neste trabalho apenas um mundo virtual específico, parece-nos que as questões sócio-culturais que aqui temos vindo a discutir se podem assumir como transversais em tipologias de ambientes ou mundos equivalentes.

Ou seja, a análise da construção e do modo de funcionamento das comunidades em Second Life® parece poder ser extensível a outros mundos virtuais com as mesmas características de abertura, de não-estruturação, com elementos de rede social.

Confirmando essa ideia, já nos parece difícil estabelecer o mesmo tipo de análise entre mundos virtuais como SL™ e MMORPGs, onde a existência de objectivos específicos a atingir, por exemplo, pode conduzir à constituição de comunidades centradas mais na acção e nos seus resultados do que nas afinidades sociais, culturais ou políticas entre os seus membros. Em mundos virtuais como Second Life®, a associação

⁹⁹ Paul, *Culture and Practice: What We Do, Not Just Where We Are*, 2009, pp. 4

entre indivíduos e a consequente construção de comunidades parece efectuar-se tendo como base dois factores fundamentais:

- as afinidades em torno dos objectivos criados *online*, como é o caso das comunidades temáticas (educadores, filósofos, frequentadores de locais dedicados ao sexo, à música ao vivo, à dança, utilizadores de RPGs, entre muitos outros)
- as afinidades em torno de uma proximidade sócio-cultural que, habitualmente, deriva de uma proximidade geográfica na vida real, e onde se desenvolvem sistemas de produção de património comum e de hierarquização bem marcada

Estes factores não serão necessariamente alternativos, uma vez que os indivíduos, através dos seus avatares, podem fazer parte simultaneamente de comunidades temáticas várias ou de comunidades de proximidade cultural, ou seja, de nações virtuais.

No entanto, e como veremos mais adiante, uma das experiências tende a prevalecer na vida virtual do sujeito, mesmo que o movimento de alternância entre essas duas instâncias se possa verificar com frequência. A motivação primeira da existência virtual, sobretudo no caso de esta se aproximar do conceito de nação virtual que tentámos definir, tende a consolidar, a dar consistência ou a ancorar a totalidade da vida *online*.

Ainda que deambulando pelo espaço virtual misturando-se com as massas, qual *flâneur baudelairiano*, o indivíduo representado por um avatar em Second Life® parece tender a valorizar as suas raízes, memórias e património importadas da realidade quer como forma de subsistência e de reconhecimento social, quer como meio de imposição de elementos simbólicos identificativos que induzem conforto à experiência virtual e que, na nossa opinião, também representam uma forma muito própria de colonização virtual.

Uma das questões que mais pode auxiliar a construção deste discurso, diz respeito à análise do património ‘construído’ em mundos virtuais que se destinam à criação de conteúdos, como é o caso de Second Life®.

Relembrando as noções de transnacionalismo, de movimentos migratórios, de diáspora e de movimento que emergiram na discussão académica nos finais do século

XX, a associação entre comunidade e localidade tem vindo a ser cada vez mais questionada. Uma das referências que deu origem a este questionamento contemporâneo, foi o trabalho de Benedict Anderson (1983) que desenvolveu o conceito de ‘comunidade imaginada’ tentando provar o poder e a difusão do nacionalismo no Ocidente, e defendendo que as ligações entre comunidade e localidade se estavam a tornar cada vez mais fracas. Como refere Harrison (2009):

“Seguindo as ideias de Anderson (1983), Cohen (1985) e Appadurai (1996) argumentou-se que a dissolução dos limites espaciais de uma comunidade localizada levou à crescente importância de formas simbólicas e imaginadas de comunidade. Recentes trabalhos sobre comunidades pretenderam explorar as suas formas alternativas, que cresceram em resposta à cisão entre comunidade e localidade. Enquanto algumas destas formas de comunidade são mais vistas como ‘imaginadas’, outras formas, que se manifestam elas próprias através de relações sociais à distância e presenciais e que podem estar ou não centradas num lugar, tornaram-se cada vez mais aparentes.

*Estas formas duais de comunidade ‘imaginada’ e ‘social’ podem desenvolver-se como parte de um processo de mobilidade social, ou até de movimentação física e de diáspora (Clifford, 1997; Basu, 2007). Com base em experiência partilhada, interesses, histórias e experiências comuns, estas novas articulações da comunidade ‘surgem de uma interacção entre elas’ (Amit, 2002b: 18).”*¹⁰⁰

Essas formas de construção de comunidades referidas por Harrison (2009) parecem constituir-se como evidentes na produção patrimonial em Second Life®.

Como veremos adiante neste estudo, e em relação à comunidade portuguesa *online* em SL™, a identificação de memórias conjuntas parece conduzir à transformação de um espaço virtual digital num ‘lugar’, enfatizando a sensação de comunidade e de origens partilhadas. Da mesma forma, os locais que são criados e que identificam a existência de um património parecem estar centrados no desenvolvimento

¹⁰⁰ Harrison, *Excavating Second Life: Cyber-Archaeologies, Heritage and Virtual Communities*, 2009, pp. 92

de uma sensação de enraizamento e na criação de uma memória pública no povoamento virtual. Como salienta Harrison (2009):

*“Enquanto a preservação e a criação de locais de património reconhecido ajudam a tornar SL™ mais parecido com o mundo real, as histórias que estes transportam criam um mito de origem que actua como uma forma de manutenção da sensação de pertença e de partilha e de valores na comunidade virtual, mas também como um aparelho capaz de controlar a comunidade e excluir os que não partilham os mesmos valores.”*¹⁰¹

Tal como para Harrison, também nos parece possível pensar que a criação de conteúdos em Second Life® relacionados com o património de comunidades reais (habitualmente geograficamente localizadas) pode conduzir a processos de partilha, de familiaridade e de controlo e a equilíbrios internos do grupo, mas também de exclusão com todos aqueles que não partilham dos mesmos valores.

O conceito de ‘património’ associado a um mundo virtual como Second Life® onde, à semelhança de muitas outras plataformas e ambientes contemporâneos, existe uma compressão de tempo e de idade que poderia conduzir à ideia de que os elementos simbólicos e ‘físicos’ construídos *online* deveriam ter como base uma história muito recente, com cerca de dois ou três anos, no máximo.

No entanto, *“a imagem predominante do património em SL™ é muito mais enraizada no ‘antigo’ e no ‘grandioso’, e naquilo que é mais conotado com o ‘oficial’, mais do que com o ‘vernáculo’.”*¹⁰²

Da mesma forma, e para além das conotações do património em SL™ antes referidas, parece ser fácil constatar que, em ambientes que possuem objectos que apenas existem virtualmente, o património aparece sempre associado a formas tangíveis, sendo muito difícil detectar formas intangíveis de património dentro das comunidades em Second Life®.

¹⁰¹ Idem

¹⁰² Idem, pp. 94

Este facto, além de algo paradoxal, contraria inclusivamente as tendências mais recentes na forma como arqueólogos e gestores do património lidam com maneiras e com interpretações mais complexas de representar o mundo material, oferecendo leituras alternativas do passado. Como refere Harrison:

“Um levantamento dos locais de património em Second Life® sugere que as funções do património em processos de povoamento virtual são bem mais limitadas que as do mundo real, funcionando antes de mais como estruturas de governação e controlo através do estabelecimento de propriedade (virtual) e de produção de um sentimento de comunidade através de memoriais que produzem uma sensação de ‘enraizamento’ e que materializam a memória social.

Apesar de essas funções serem consistentes com a recente discussão sobre o papel do património nas sociedades ocidentais, penso que demonstram uma tendência preocupante para um discurso ‘oficial’ homogéneo sobre o património, que deixa pouco espaço para o desenvolvimento conceptual de formas alternativas e subalternas de património.” ¹⁰³

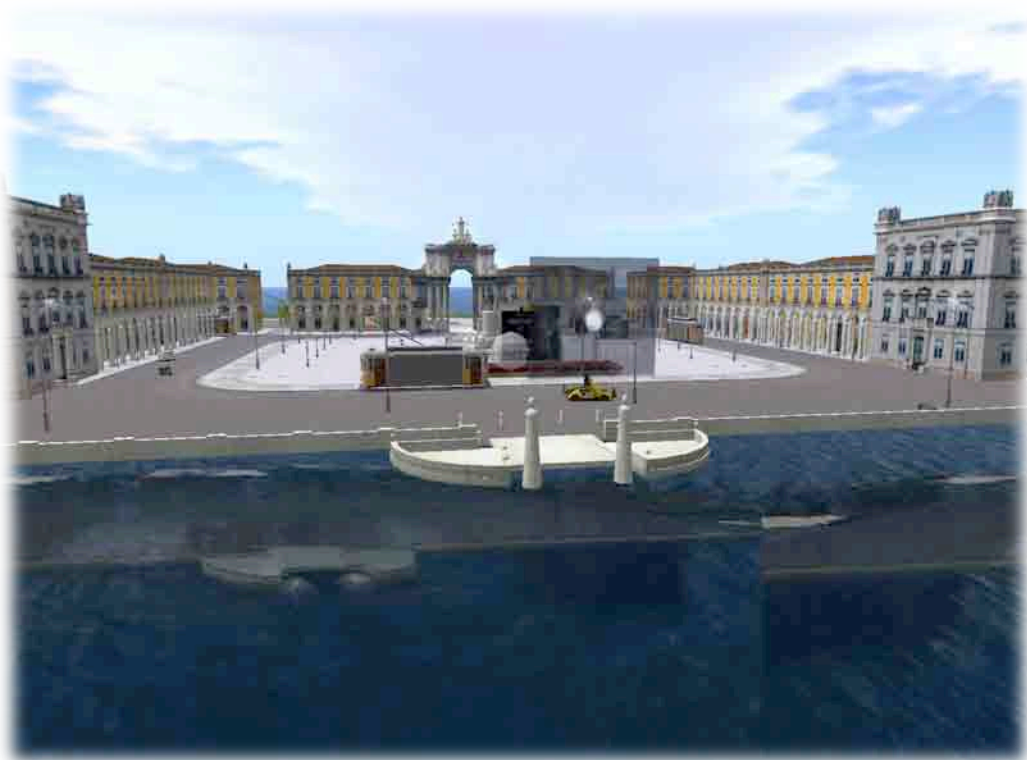


Figura 06: Terreiro do Paço. Reconstituição feita em Second Life® nas ilhas ‘Utopia Portugal’.

¹⁰³ Idem, pp. 95

IV.2

Grupos e Nações: da socialização aos instrumentos de poder

A mimetização do espaço e da comunicação em mundos virtuais anteriormente referidas, parecem transportar-se para a esfera social, dando origem à criação de grupos que se constituem como ‘pequenos estados’, e que se afirmam pelo poder da sua dimensão, da sua mensagem ou da sua originalidade.

Nesse sentido, mais do que grupos criam-se nações com culturas (ou sub-culturas) específicas e que, por definição, ambicionam crescer não apenas com a intenção de alargar o seu espaço de influência e de recrutamento entre os ‘residentes’, mas também com o objectivo de conquistar posições dominantes com privilégios na decisão comum.

No entanto, numa rede descentrada como a Internet ou um mundo virtual como Second Life®, é frequente a constatação de um individualismo em rede, como refere Castells, ou de um colectivismo frágil. Dada a inexistência de um ponto único de controlo, como acontece noutros contextos, é muito difícil que se verifique a regulamentação através de leis e de códigos, potenciando antes a oportunidade para as comunidades definirem os seus standards e valores que transformem comunicações regulamentares a partir de corpos regulamentares.

Como tal, o que está em causa neste processo, e nos mundos virtuais, não é a identificação com uma regulamentação de que fazem parte as leis ‘correctas’ e instituídas por um poder centralizado (no caso de Second Life® estaríamos a falar da empresa Linden Lab), mas sim a possibilidade de existirem novos tipos de relações que ocorrem dentro desses mundos e que poderão dar origem a novas formas de configuração do poder na comunicação entre os indivíduos. Como questionam Lindsay & Zwart (2009):

“Pode afirmar-se que existe uma justificação para um entendimento único da governação em mundos virtuais? Existe uma diversidade de ambientes que pode satisfazer a definição de mundo virtual, cada um deles representando e reflectindo os interesses e as expectativas de uma grande diversidade de utilizadores.

O valor de tais mundos reside na sua diversidade, que deve ser respeitada e encorajada.

Por consequência, qualquer modelo de governação adoptado deve reflectir a importância da rede enquanto organização, respeitando as necessidades do indivíduo para participar numa série de experiências interligadas, que não devem ser fragmentadas ou interrompidas pela interferência de leis domésticas inconsistentes.

Esta análise também reflecte a escolha entre o controlo pelos governos nacionais ou pelos fornecedores de serviços, existindo pouco controlo pelos cidadãos dos mundos virtuais. Os governos nacionais estão em melhores condições para suportar o desenvolvimento dos mundos virtuais criando estruturas consistentes de suporte, e que respeitem as necessidades dos utilizadores e dos fornecedores de serviços, mais do que impondo formas de controlo externas. No entanto, é também desejável clarificar a relação entre o fornecedor de serviços e o cidadão em matérias tão importantes quanto a privacidade, a vigilância, a propriedade intelectual, a transparência das regras e o controlo de acesso segundo a idade. Esta interpretação servirá sobretudo para facilitar o desenvolvimento de comunidades virtuais produtivas, vibrantes, e que incorporem os valores da esfera pública.”¹⁰⁴

As questões abordadas por Lindsay & Zwart (2009) deixam em aberto o modelo de convivência entre a regulamentação instituída pelos governos e pelas empresas fornecedoras de serviços, e a que se produz como fruto da experiência inter e intra grupos *online*. Estes autores sugerem a clarificação das relações entre os *service providers* e o cidadão em matérias essenciais quanto à legalidade do funcionamento dos mundos virtuais.

No entanto, é nossa convicção que o processo de constituição e maturação dos grupos, que parece culminar com a instituição de nações virtuais, favorece, em última instância, a construção de um conjunto de procedimentos e de comportamentos instituídos que acabam por regular as práticas e o poder *online*.

Como vimos anteriormente, uma das características dos mundos virtuais abertos e não-estruturados como Second Life® é a existência de elementos comuns aos das

¹⁰⁴ Lindsay & Zwart, *Governance and the Global Metaverse*, 2009, pp. 180

denominadas redes sociais: a intenção primária de convivência e de partilha de conhecimento e de informação entre os seus membros.

Nesse aspecto, Second Life® é percebido e usufruído como um ‘mundo’, ou uma ‘rede’, na qual se inscreve um grande número de grupos, ou micro-redes, com interesses específicos e que se cruzam através da informação que flui, reproduzindo uma ‘sociedade em rede’. Esta visão a uma macro-escala colide, por outro lado, com a que se pode obter numa outra micro-visão analisando os grupos individualmente.

Aí se detectam as características de grupos mais pequenos com as suas idiossincrasias e as suas formas de funcionamento próprias, que, frequentemente, contrariam a visão global do ‘mundo’ como um todo.

Neste trabalho, como temos vindo a referir, interessa-nos precisamente perceber de que forma estes grupos transformados em nações se auto-regulam, e de que forma constroem os seus instrumentos de poder de uma maneira endógena.

Pelo que nos tem sido dado concluir das reflexões de vários autores, as nações virtuais que protagonizam o movimento colonizador contemporâneo em mundos virtuais que aqui defendemos, sempre tiveram como origem a constituição de grupos (redes) sociais com afinidades de interesse e motivados pela partilha do conhecimento em torno dessas afinidades.

A esta proposta de funcionamento dinâmico horizontal sucede, à medida que o grupo cresce, a marcação de hierarquias sólidas, de apropriação de um território virtual e de representação de um espaço próprio. Nesse justo momento, o grupo afirma-se como estrutura de nação, provavelmente menos complexa do que anteriormente. Se no início da formação do grupo os processos de comunicação e de apropriação do espaço seguem um padrão de liberdade total numa visão utópica e complexa do mundo, num segundo momento essa complexidade parece tender a reduzir-se através da clarificação dos papéis de cada um dos intervenientes e da delimitação de uma estrutura hierárquica clara.

Por outro lado, as estratégias de miscigenação com os milhares de residentes diariamente *online* num mundo virtual como Second Life® tendem a dar lugar à organização de espaços próprios onde os novos colonos se organizam.

Neste aspecto, e paradoxalmente, a proposta de um ‘mundo’ que promove a diversidade e que possibilita o contacto permanente entre indivíduos de todo o Mundo

representados por avatares, criando novos paradigmas comunicacionais graças à ‘morte’ das noções de distância e tempo, parece funcionar por um período limitado da experiência *online*.

Desta dinâmica social que parece justificar a criação e manutenção de grupos (transformados em ‘nações virtuais’) em Second Life®, resulta um dos objectivos primeiros deste trabalho: a análise da comunidade portuguesa nesse mundo virtual, e as suas formas de expressão no que à comunicação, representação e apropriação do espaço diz respeito.

Capítulo V

Sobre Second Life® e a comunidade portuguesa

Como referimos anteriormente, em Novembro de 2002 a empresa californiana Linden Lab lançou no mercado a primeira versão *beta* de Second Life®. Nessa altura, iniciou o processo de aceitação de utilizadores disponíveis e que reunissem condições para testar o novo ambiente (sucessor da primeira versão, Linden World), os habitualmente denominados *beta testers*.

Entre eles encontrava-se Jorge Lima (Eggy Lippmann em Second Life®), aquele que é reconhecidamente considerado como o primeiro português a utilizar Second Life®, à época estudante na Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa.

Entre os anos de 2003 e de 2006, os portugueses utilizadores de Second Life® encontravam-se maioritariamente ligados a instituições de ensino, e motivados pela criação de conteúdos num novo mundo virtual.

Em Dezembro de 2004, a ARCI – Associação Recreativa para a Computação e Informática ¹⁰⁵, deu início ao Projecto Recrear, apoiado pela Fundação Portugal Telecom, visando facilitar a pessoas com graus diferentes de deficiência o acesso a uma comunidade virtual que lhes permitisse uma Ocupação de Tempos Livres com mais qualidade e valorização profissional. Por outro lado, o Projecto visava ainda a adaptação das mais recentes tecnologias de Realidade Virtual às limitações de pessoas com algum nível de deficiência.

¹⁰⁵ A ARCI é uma associação sem fins lucrativos, constituída em Setembro de 2003, e que desenvolve actividades de administração de redes Inter/Intranet (usando a tecnologia Microsoft VPN e ISA Server), de formação pedagógica em Informática, actividades recreativas ligadas à comunicação, criação de *software* personalizado de gestão sobre Internet, desenvolvimento de projectos sobre conteúdos de banda larga, entre outras. Actualmente, a ARCI desenvolve em paralelo com todas as outras, três actividades associadas à introdução e generalização em Portugal de plataformas de realidade virtual: a primeira, de cariz formativo e social, explora as possibilidades de comunicação, de trabalho colaborativo e de *cyberlearning* na plataforma Second Life®; a segunda de carácter cultural e tecnológico, explora uma forma de arte emergente: *machinima*; a terceira relaciona-se com o projecto Recrear em colaboração com a Fundação PT, para o desenvolvimento de actividades de pessoas com sérias deficiências motoras, auditivas ou do foro neurológico na plataforma Second Life®, com o objectivo de estimular as suas capacidades e conseguir superar o isolamento causado pelas patologias. (*online* no endereço: <http://arci.pt>, consultado em Dezembro de 2009).

A ARCI conta com o apoio de associações como a ADVITA (Associação Para o Desenvolvimento de Novas Iniciativas Para a Vida), a Novo Futuro (uma IPSS que acolhe e apoia crianças privadas de apoio familiar), a Fundação PT e a UTAD (Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro), e desempenhou um papel relevante na divulgação de Second Life® em Portugal. Desde 2004, tem promovido iniciativas e fomentado a aprendizagem neste mundo virtual, movimentando centenas de utilizadores.

Conta hoje com 25 ‘ilhas’ em Second Life® em torno do projecto Utopia Portugal, espaços virtuais onde se desenvolvem actividades e que acolhem maioritariamente o público-alvo desta associação.



Figura 07: Mapa de localização das ilhas ‘Utopia Portugal’ em Second Life® em Jan 2010

A referência à ARCI neste contexto tornou-se obrigatória, uma vez que foi através do trabalho desta associação que entre 2004 e 2006 se registaram a maioria dos portugueses em Second Life®. Jorge Lima e Luís Sequeira, outro dos primeiros portugueses registados em 2004, foram consultores da ARCI e *beta testers* de Second Life®, e encontram-se hoje associados à actividade da empresa Beta Technologies ¹⁰⁶, provavelmente a empresa portuguesa com mais sucesso internacional na criação de conteúdos e prestação de serviços relacionados com Second Life®, contando na sua carteira de clientes com grandes empresas portuguesas, estrangeiras e multinacionais que escolheram Second Life® para albergar a sua representação virtual. Em 2006, dois espaços marcaram também decisivamente a presença portuguesa em SL™, permitindo aos cidadãos nacionais recém-chegados aos mundo virtual encontrar comunidades que partilhavam a mesma língua com referências culturais semelhantes: a ‘ilha’ Portugal Lisboa (a que mais tarde se juntou Portugal Porto, e que culminou com o conjunto de ‘ilhas’ denominado Portugal Mainland – PML) dedicada maioritariamente a actividades lúdicas e comerciais, e a ‘ilha’ 100Limites (entretanto desactivada), herdeira do espaço ‘O Caneco’, mais dirigida à organização de tertúlias temáticas e à experimentação.



Figura 08: Jardins Suspensos na ‘ilha’ 100Limites, em Dezembro de 2007 ¹⁰⁷

¹⁰⁶ A Beta Technologies é uma empresa sediada em Lisboa, que conta com a colaboração de dezenas de utilizadores de Second Life® espalhados pelo Mundo que com ela colaboram *online*, e especializados em diversas áreas relacionadas com este mundo virtual. Na sua página na Internet, em <http://betatechnologies.info> (consultada em Dezembro de 2009), descrevem-se da seguinte forma: “**We are Architects of the Virtual World.** One day, perhaps around 2025 or so, we will all work and live in the Matrix — the ultimate experience in social networking over the Internet, which some also call the Metaverse. Physical presence in this brave new world will be replaced by photorealistic simulation, all inside your laptop.”

¹⁰⁷ Fonte: Blogue Discursos do Outro Mundo, *online* em <http://blogs.publico.pt/discursosdooutromundo>

A partir de 2006, o ano que precedeu o enorme crescimento de Second Life® em todo o Mundo, a presença portuguesa em Second Life® passou a contar com diversas universidades que integraram nos seus *curricula* actividades neste mundo virtual. A UTAD – Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, a Universidade de Aveiro e a Universidade do Porto, iniciaram entre 2006 e 2007 projectos curriculares em SL™, mobilizando muitos dos seus alunos para o mundo virtual. Muitas vezes experiências efémeras, mas que deixaram marcas no ‘património’ português ‘construído’ em Second Life®.

A mediatização associada a estes projectos, vistos como altamente inovadores pelos *media*, suscitou a curiosidade de milhares de utilizadores que iniciaram a sua vida virtual em muitos casos efémera. Essa mediatização e a perspectiva de estar perante uma plataforma massificada de utilização dos mundos virtuais para a partilha de conhecimento e para a socialização, levaram a que Portugal alcançasse no ano de 2008 uma posição relevante no ranking mundial dos países com utilizadores registados, chegando a atingir a 9ª posição ¹⁰⁸ quando contabilizado o número de utilizadores activos (e sem tomar em consideração a dimensão do país e a sua população ‘real’).

Este movimento ‘migratório’ massificado teve como protagonistas utilizadores habituais das redes sociais mais em voga, na altura maioritariamente Hi5, MySpace e Facebook, bem como outros utilizadores habituais de MMORPGs ¹⁰⁹, que cremos que viam em SL™ uma plataforma que permitia a construção e a manutenção de uma ‘segunda vida’ digital, através de um ambiente que definia objectivos de vida de uma forma lúdica.

Nessa fase de crescimento acentuado na utilização de Second Life® em Portugal, tal como no resto do mundo, o perfil dos utilizadores alterou-se significativamente. Da comunidade nacional em SL™ passou a fazer parte um conjunto muito mais heterogéneo de residentes, que divergia do utilizador típico até aí associado, como vimos e na sua maioria, a instituições académicas ou a associações e empresas

¹⁰⁸ Dados recolhidos no site da Linden Lab que, até 2008, publicava estatísticas periódicas sobre o número de registos em Second Life® nos diversos países, informação agora inexistente. Os dados foram consultados no blogue Discursos do Outro Mundo, em <http://blogs.publico.pt/discursosdooutromundo>, actualmente *online*.

¹⁰⁹ Acrónimo de *Massively Multi-Player Online Role Play Game*, jogos *online* multi-utilizador em que o jogador desempenha um papel pré-definido na narrativa do jogo.

que mantinham a sua actividade no mundo virtual da Linden Lab. Os ‘novos colonos’ portugueses em Second Life® aparentavam ser utilizadores com perfis muito diversos, desde jovens adolescentes a adultos com actividades profissionais variadas.

Esta hipótese tem como base a observação *online* efectuada duma forma sistemática ao longo dos últimos três anos, e que, na altura, permitiu detectar a presença de portugueses em Second Life® desenvolvendo actividades que, até aí, não eram muito comuns: pequenos negócios de construção de objectos e de prestação de serviços específicos, construção de espaços de lazer (sobretudo discotecas), implementação de áreas de conversação sobre temas específicos (nomeadamente culturais), profusão de espaços de experimentação para a criação de conteúdos *online*, prestação de serviços informativos associados a meios de comunicação (jornais, revistas e televisões).

Este processo acelerado de migração possibilitou a convivência entre utilizadores com motivações muitas vezes divergentes, o que, se por um lado, permitia e fomentava a socialização e a comunicação entre uma comunidade que tinha como elemento comum a sua origem geográfica, por outro lado fazia prever a evidenciação das diferenças entre os participantes com discursos muito heterogéneos.

Este período (depois da instalação de algumas universidades portuguesas, como vimos anteriormente) coincidiu com a realização em Second Life® de inúmeros eventos organizados por portugueses, tais como concertos de música, espectáculos de dança, lançamentos de livros que acompanhavam o mesmo lançamento *offline*, difusão no *metaverse* da Linden Lab de congressos e palestras, etc. Por outro lado, algumas organizações públicas, políticas e privadas apostavam na sua presença em Second Life®, como a campanha eleitoral de António Costa nas eleições para a Câmara Municipal de Lisboa em 2007, a construção da sede e de diversas dependências do Banco Espírito Santo ou a implementação do e-Justice Centre por iniciativa do Ministério da Justiça português.

A partir de 2008, o crescimento do número de registos em Second Life® estabilizou em Portugal, tal como nos outros países, terminando a vulgarmente denominada fase de *cash cow* (ou de crescimento acentuado), tal como se pode verificar

na imagem que se segue ¹¹⁰, e que ilustra as ligações mensais totais em SL™ entre Setembro de 2003 e Março de 2009:

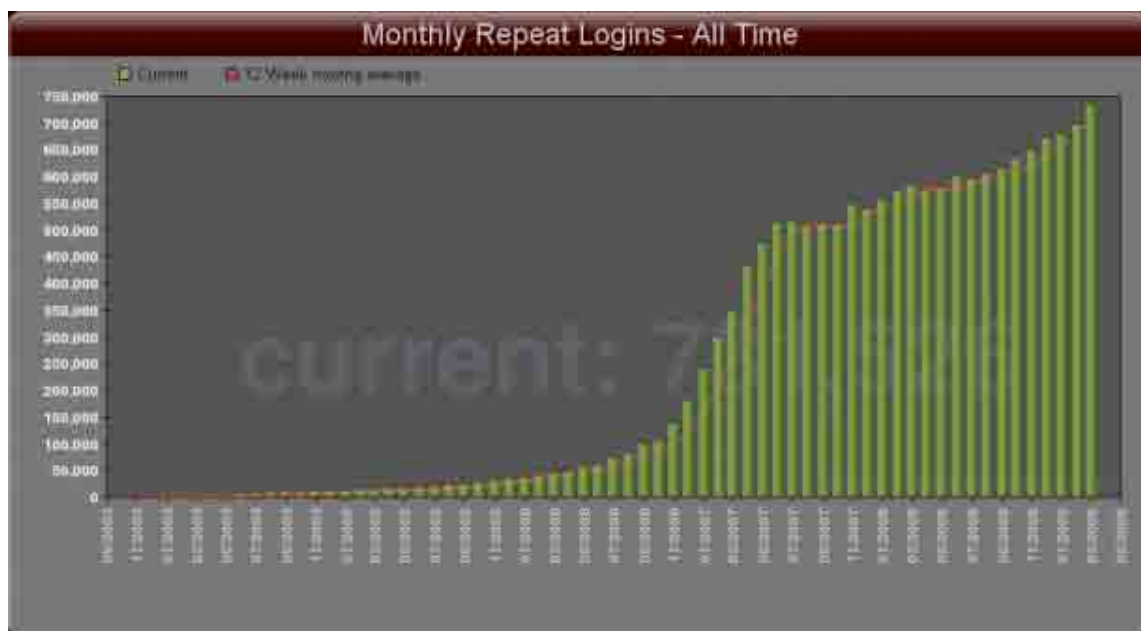


Figura 09: Gráfico representativo do número de *logins* em SL™ entre Set 2003 e Mar 2009

Este fenómeno durante o ano de 2008, ficou a dever-se, na nossa opinião, a razões de vária ordem, relacionadas quer com a conjuntura entretanto criada, quer com factores exógenos que influenciaram o abrandamento de registos em SL™:

- diminuição acentuada da cobertura por parte dos *media* ¹¹¹, uma vez que os temas relacionados com Second Life® deixaram de fazer parte do agendamento por não constituírem novidade para os respectivos públicos-alvo;
- consciencialização por parte dos novos utilizadores do significado e das possibilidades do ambiente Second Life®, que não coincidia com os

¹¹⁰ Os dados foram consultados no blogue Discursos do Outro Mundo, em <http://blogs.publico.pt/discursosdooutromundo>, e têm como origem o *site* de Second Life®: <http://www.secondlife.com>

¹¹¹ Em alguns casos, chegou a verificar-se o abandono de Second Life® por parte de jornalistas especializados que publicavam artigos sobre este mundo virtual, como por exemplo na agência Lusa, no semanário Expresso e na SIC.

objectivos de muitos dos novos residentes, que procuravam encontrar uma plataforma estruturada do tipo RPG;

- desencantamento de um número elevado de utilizadores, que não chegou sequer a perceber qual o interesse de uma plataforma de criação de conteúdos sem objectivos definidos;
- expectativas erradas criadas pelos potenciais residentes, frequentemente associadas a uma cobertura jornalística pouco esclarecedora e, amiúde, tecnicamente incorrecta, e que se centrava apenas nas temáticas mais polémicas e populistas associadas ao novo mundo virtual ¹¹²;
- dificuldades na curva de aprendizagem na utilização do sistema (logo, de sobrevivência num ‘mundo’ novo), nomeadamente na definição e construção do avatar, nos processos de navegação no espaço virtual e na construção de objectos (sobretudo quando estas implicavam o recurso à programação na linguagem proprietária da Linden Lab ¹¹³);
- indisponibilidade de tempo para personalizar as definições básicas do avatar e para a aprendizagem das capacidades mais simples de navegação e de visualização *online*;
- inexistência de identificação com o mundo virtual Second Life®, muito frequentemente devido à existência de primeiras experiências de comunicação infrutíferas ou consideradas pouco interessantes para o utilizador;
- dificuldades operacionais relacionadas com a ausência dos requisitos do sistema para utilizar Second Life®, um facto altamente desmotivador para os novos utilizadores ¹¹⁴;

¹¹² Entre Janeiro e Setembro de 2007, foram publicadas nos diversos *media* portugueses 947 notícias directamente relacionadas com Second Life® (sem contabilizar agências noticiosas). Dados por nós recolhidos e divulgados na comunicação sobre ‘Second Life® nos Media’ durante o Congresso da SOPCOM 2007, graças à colaboração da empresa Cision.

¹¹³ A *Linden Scripting Language (LSL)* é uma linguagem de programação simples que permite definir comportamentos aos objectos em Second Life®, incluindo os avatares e os *HUDs (Head-Up Displays)*.

¹¹⁴ Para utilizar Second Life® é obrigatória a instalação no computador de uma aplicação, existindo versões disponíveis para vários sistemas operativos (Windows, MacOS ou Linux). São necessários alguns requisitos de *hardware*, nomeadamente a existência de placas gráficas actuais e potentes e de memórias RAM e gráfica.

- dificuldades operacionais relacionadas com os processos de protecção dos sistemas informáticos instalados ¹¹⁵, e que se acentuam em locais onde as redes internas se encontram mais defendidas, como é o caso das instituições de ensino que normalmente não permitem a desactivação destas protecções;
- crescimento acentuado da utilização das redes sociais e de *microblogging* baseadas na Web, de acesso mais fácil e imediato, que implicavam um investimento temporal muito menor e que permitiam a comunicação e a socialização de uma forma mais imediata (ainda que abdicando da tridimensionalidade associada aos mundos virtuais);
- possível não entendimento dos novos paradigmas de comunicação que os mundos virtuais proporcionavam, ou provável desinteresse na exploração de novas formas de comunicar *online*.

Desde finais de 2008, a adesão de novos membros a Second Life® tem vindo a processar-se de uma forma menos acentuada do que anteriormente, mas seguindo uma curva de crescimento estável (excepcionalmente quebrada aquando da estreia do filme *Avatar* de James Cameron, tendo-se verificado nesse mês um crescimento mais acentuado). Esta fase tem aparentemente correspondido a um período de maior maturidade na utilização de SL™, uma vez que os residentes mais antigos que aí se mantiveram beneficiam de uma capacidade crítica mais elevada, e que os novos utilizadores para aí se deslocam com um maior conhecimento das idiossincrasias deste mundo virtual.

Entretanto, e no seio da comunidade de cidadãos portugueses que utilizam Second Life®, verificou-se um aumento significativo dos espaços de que são proprietários portugueses, quer com objectivos de implementação de negócios *online*, quer com objectivos puramente lúdicos, culturais ou educativos.

A heterogeneidade da população portuguesa em SL™ parece ter aumentado significativamente, dando origem a uma dispersão mais acentuada em torno dos inúmeros espaços virtuais onde se fala português. Este facto poderá levar à constatação de que a uniformidade da comunidade nacional há cerca de 3 anos deu lugar a uma

¹¹⁵ Para funcionar com Second Life® em redes internas, são necessários alguns procedimentos de desactivação de sistemas de protecção, nomeadamente de *firewalls* e de abertura de portas

diversidade muito maior, fazendo com que, aparentemente, esta se desmultiplicasse em sub-grupos com culturas próprias e, não necessariamente, com sinais identitários comuns.

Em Janeiro de 2010, existiam em Second Life® **10.571** ‘*unique residents*’, e **6.273** ‘*active users*’ portugueses.¹¹⁶ Estes números revelam uma participação significativa de portugueses na ‘vida’ diária no *metaverse* da Linden Lab, e fornece algumas pistas importantes para a definição de um universo de análise a que nos reportaremos mais adiante.

¹¹⁶ Informação prestada via e-mail pela Linden Lab. Para a empresa californiana, ‘*unique residents*’ são todos os residentes, excluindo as *Alts* (abreviatura de ‘*alternate accounts*’, ou seja, avatares criados a partir do mesmo *IP*, informação de residência e *MAC adress*). Este cálculo inclui os indivíduos que não se ligaram no último mês. Por outro lado, ‘*active users*’ são todos os que se ligam ao sistema por períodos superiores a 1 hora. Estes utilizadores podem incluir *Alts*, no caso de essas contas serem também usadas por períodos superiores a 1 hora.

V.1

Formulação do problema

Depois da análise e discussão até aqui efectuadas tendentes a clarificar os conceitos de mundos virtuais e dos processos de comunicação, representação e apropriação do espaço que neles têm lugar, pretendemos agora definir, duma forma mais concreta, quais os problemas formulados a que ambicionamos dar respostas.

Como vimos, através dos processos atrás referidos poderá ser possível prefigurar práticas nos mundos virtuais que conduzem a uma hipotética dinâmica ‘colonizadora’ do ‘mundo’. Esta possibilidade tem como base a ideia de que poderão ser identificados *online* comportamentos por parte dos utilizadores que tendem a construir matrizes de relações de poder simbólico e de hierarquias entre os grupos provenientes de países específicos.

A alternância entre os múltiplos ‘eus’ em mundos virtuais e a reformulação da noção de ‘lugar’ nesses mundos, são também questões nas quais pretendemos centrar a nossa análise, de forma a perceber se existem sinais de significância nos dados recolhidos.

Por outro lado, a análise bibliográfica efectuada sobre estes assuntos permitiu elaborar uma estrutura de análise clara, conducente à definição de uma metodologia apropriada e à recolha de dados *online* em torno das questões consideradas como fundamentais para perceber os fenómenos em estudo.

V.2

Objectivo do estudo

O objectivo central deste estudo é o de confirmar ou de refutar a hipotética existência de uma atitude ‘colonizadora’ no mundo virtual Second Life® por parte da comunidade dos utilizadores portugueses. Para isso, entendemos ser fundamental perceber as idiossincrasias desta comunidade *online* na actualidade.

Este objectivo principal pressupõe ainda a existência dos seguintes objectivos específicos:

- identificar e analisar as práticas comunicacionais *online* entre os portugueses em SL™ nas suas várias dimensões;
- entender e analisar os processos de percepção do espaço virtual em Second Life® e a possível existência de um novo conceito de ‘lugar’ por parte dos utilizadores nacionais;
- identificar e analisar as formas de representação do espaço nas comunidades portuguesas em SL™;
- perceber de que formas os residentes portugueses de apropriam do espaço virtual em Second Life®;
- identificar os possíveis processos de apropriação que confirmem ou não a hipótese de construção de novas relações de um poder simbólico nacional.

Capítulo VI

Metodologia

A metodologia do trabalho de campo realizado neste trabalho, teve como referência alguns trabalhos recentes sobre etnografia em ‘mundos virtuais, em especial o livro *The coming of age in Second Life*, de Tom Boellstorff (2008).

Uma das primeiras opções metodológicas consistiu na decisão de realização do trabalho de campo inteiramente *online*, ou no recurso à recolha de dados parcialmente *offline*. Desta possibilidade resultou a opção de seguir uma metodologia integralmente *online*, por considerar que Second Life®, o mundo virtual em análise, se pode constituir como o contexto mais adequado para perceber as questões em análise.

Como acrescenta Boellstorff (2008):

*“Defender a ideia de que um trabalho de investigação etnográfico deve sempre incorporar a realização de encontros com os residentes no mundo real para definir um ‘contexto’, é a presunção de que os mundos virtuais não representam, eles próprios, contextos (...) Se pretendermos estudar o significado colectivo dos mundos virtuais como colectividades que existem apenas online, então estudá-las no seu próprio meio parece ser a metodologia apropriada, sob pena de não entender como funcionam os mundos virtuais. (...) A minha decisão para investigar inteiramente dentro de Second Life® teve enormes implicações, pondo em prática a minha convicção de que os mundos virtuais são locais legítimos de cultura.”*¹¹⁷

A ideia de reconhecimento da existência de uma cultura própria dentro de mundos virtuais como Second Life® pareceu-nos ser fundamental para a decisão de centrar todo o trabalho de campo no contacto com os residentes *online* (em Second Life® ou na Web).

No caso de Second Life®, concordamos com a ideia de Boellstorff (2008) e acreditamos na existência de uma lógica cultura muito própria e partilhada pelos

¹¹⁷ Boellstorff, *The coming of age in Second Life®*, 2008, pp. 61

‘residentes’, que pode ainda revelar-se como essencial para perceber de que forma essa cultura se reflecte na cultura *offline* dos mesmos actores (os proprietários ‘reais’ dos avatares), num movimento bidireccional de *feedback*.

Mais ainda, acreditamos que no seio dessa cultura específica em Second Life® (resultante de formas próprias de comunicar, de interagir e de representar o espaço) se podem detectar uma série de sub-sistemas culturais disseminados e ajustados aos objectivos e características dos utilizadores.

Este facto torna-se evidente na constatação da existência de inúmeros grupos de interesse que utilizam este mundo virtual para actividades específicas, como por exemplo para leccionar matérias várias ou para por em prática jogos guiados por imaginários importados da literatura de ficção científica.

Ou seja, o facto de estarmos em presença de um mundo virtual aberto e não-estruturado dedicado à criação de conteúdos cria, por si só, a possibilidade de personalização do ambiente, colocando-o ao serviço das actividades com as quais os utilizadores mais se identificam. Como salienta Boellstorff (2008):

“A questão sobre o que conta como cultura nos espaços dos mundos virtuais tem emergido como um tópico convincente para a investigação e assim se manterá num futuro próximo. Parece claro que continuaremos a descobrir uma série de sub-culturas ou de culturas localizadas, tanto dentro como entre mundos virtuais. Continuaremos também a descobrir lógicas culturais mais alargadas que atravessam múltiplos mundos virtuais, considerando tudo o que vai da amizade como modo dominante de socialização até à materialização do avatar. Estas lógicas culturais serão mais abstractas – no sentido em que serão determinadas por mais contextos localizados nos quais têm lugar – mas serão todavia significativas e dignas de estudo.

O conceito de cultura tem sido um ponto chave de discussão ao longo de 100 anos. A cultura foi entendida em termos ‘funcionalistas’, como uma ferramenta para satisfazer necessidades, como uma gramática de conceitos ‘estruturalista’ dando forma à cognição, e de muitas outras formas. Estas e outras definições de cultura estiveram na moda ou foram postas de lado, mas o que hoje podemos observar é uma série de entendimentos sobre o que a cultura pode ser. Estes entendimentos por vezes entram em conflito mas muitas vezes criam

sinergias que enriquecem uma problemática mais vasta. Das várias definições de cultura, uma das contribuições que entendo ser mais útil é a do reconhecimento de que a cultura não é unicamente uma agregação de personalidades e disposições individuais. Tal como a língua alemã não é simples na cabeça de cada indivíduo que fala alemão (nenhum conhece todas as palavras da língua), também a cultura é, genericamente, um fenómeno transindividual que dá forma e que é formado por todos os que participam nela de alguma maneira. A cultura não é apenas o que as pessoas fazem; é também aquilo que elas dizem que fazem, as suas crenças, e as formas de como a acção social é constituída no contexto de tais narrativas e convicções. Todos os demónios da socialização e da individualidade – desde as questões de género às económicas, da religião ao jogo, do amor à saúde – são produtos emergentes de significado, experiência de intersecção.

A antropóloga Marilyn Strathern (1992) resume estas questões referindo que ‘a cultura consiste na forma como as analogias se formam entre as coisas, na forma como certos pensamentos são usados para pensar sobre os outros’.

*Estes debates sobre o que conta como cultura em mundos virtuais são simultaneamente debates sobre o que conta como método para estudar a cultura em mundos virtuais. Estamos ainda num período de formação nesta comunidade de investigação emergente: é imperativo desenvolver diversos paradigmas metodológicos.”*¹¹⁸

A complexidade que resulta da análise e do estudo sobre a cultura em mundos virtuais, indicia a necessidade de criar novos paradigmas metodológicos, como refere o autor, combinando métodos de análise quantitativos e qualitativos. A tentação para utilizar ferramentas possíveis de desenvolver em mundos virtuais e que fazem o acompanhamento da acção dos avatares (*tracking*), por exemplo, traduzindo os resultados em análises puramente quantitativas e muito fáceis de obter, parece constituir um perigo para quem se interessa por entender as idiosincrasias de um continuum cultural transversal à própria virtualidade.

Boellstorff (2008), citando o trabalho ‘*On the Research Value of Large Games: Natural Experiments in Nirrath and Camelot*’ (2006) de Edward Castronova, refere:

¹¹⁸ Boellstorff, *The coming of age in Second Life*®, 2008, pp. 4

“Concretizando as minhas preocupações, será importante considerar o exemplo do trabalho recente do economista Edward Castronova, cuja investigação cito frequentemente. Castronova (2006) apresenta um vasto reportório de dados sobre dois jogos online e desenvolve contribuições fascinantes sobre a coordenação interpessoal. Castronova encontra correctamente nesta metodologia possibilidades que ‘nunca existiram ao longo da história do pensamento social’ e que possuem ‘um incrível poder e valor’ (pp. 183). Tal como o título do artigo indica, Castronova explica este poder e valor defendendo que os jogos online nos permitem conduzir ‘experiências naturais’, explicando que ‘até agora, não era possível considerar o todo da sociedade como objecto de investigação; tal coisa era demasiado grande para caber num laboratório. Agora, no entanto, [...] é possível reproduzir sociedades inteiras e deixá-las operar em paralelo’ (pp. 163).

A contagem é um método, mas não é a única coisa que conta como método. Acredito que é mais produtivo para interpretar o ‘tom’ de Castronova, ao exemplificar o perigo de colaborações metodológicas neste período de formação da investigação da cultura em mundos virtuais. O que é necessário neste momento é alargar a conversação – não a restringir. (...) Diferentes métodos de investigação da cultura produzem diferentes teorizações da cultura, e é vital que não fechemos o campo de entendimento sobre o que a cultura em mundos virtuais pode ser e naquilo que se pode tornar.” ¹¹⁹

Destas preocupações nasceu a decisão de seguirmos uma método de análise qualitativo e quantitativo adaptado às formas de comunicação *online* de Second Life®, e que nos permitisse a compreensão dos fenómenos em análise sobre aspectos culturais da comunidade portuguesa nesse mundo virtual.

Daí a opções tomadas para a recolha e análise de dados efectuadas.

Optámos por iniciar a recolha de dados através de um prolongado período de três anos de observação *online* (descrito na secção seguinte) que nos permitiu desenvolver a capacidade de: a) conhecer o ambiente com profundidade e as formas possíveis de aí navegar, comunicar e interagir com objectos e avatares; b) detectar a existência de grupos dentro do ‘mundo’ virtual, experienciando as suas regras de funcionamento e percebendo a sua cultura e as suas idiossincrasias; c) acompanhar o nascimento,

¹¹⁹ Idem

crescimento e, em alguns casos, a morte de alguns grupos compostos por utilizadores portugueses, que constituem, em última análise, o nosso objecto de estudo; d) observar a construção das identidades virtuais individuais dos portugueses em Second Life®, bem como as dos grupos de que estes fazem parte, e as respectivas normas de comunicação, interacção social e comportamentos; e) seguir, de uma forma actualizada, as iniciativas que têm diariamente lugar no *metaverse* da Linden Lab, construindo uma leitura diversificada e transversal à questão da nacionalidade de origem dos utilizadores.

Numa segunda etapa, procedemos a um estudo exploratório com recurso à organização de grupos focais *online*, com o objectivo de proceder a uma análise qualitativa das temáticas em causa neste trabalho junto dos utilizadores pertencentes ao grupo-alvo deste estudo: utilizadores portugueses em Second Life®. Para isso, como veremos mais adiante, optámos por utilizar um instrumento de recolha e análise qualitativa (os grupos focais) adaptando-o às particularidades do meio *online*, na convicção de ser possível propor uma forma inovadora de interagir com os participantes e de organizar sessões de discussão cujas transcrições automaticamente ficavam gravadas no nosso computador.

A decisão de organizar grupos focais ‘dentro’ de Second Life® teve como suporte a ideia de que seria mais conclusivo para o nosso estudo partilhar o ambiente com os intervenientes neste processo, uma vez que nos permitiria entender, em simultâneo, quais as formas de comunicar *online* num contexto deste tipo. Esta etapa de recolha de dados viria a dar origem a um processo de análise qualitativa, através da construção de uma matriz que segue os grandes eixos que orientam este estudo: comunicação, percepção do espaço, representação do espaço e apropriação do espaço. Essa matriz viria depois a ser tratada graficamente, permitindo uma leitura mais clara das conclusões obtidas, e preparando a etapa seguinte de recolha.

Finalmente, procedemos à elaboração de inquéritos *online* dirigidos ao grupo-alvo do estudo, passíveis de serem respondidos na Web. Esta opção teve como justificação a existência na Web de ferramentas extremamente eficazes na recolha, compilação e tratamento deste tipo de dados. Em vez de conceber um processo específico em Second Life® para o preenchimento dos inquéritos, que seria significativamente moroso e de difícil execução (embora hoje seja já possível através da implementação da já referida tecnologia de ‘*shared media*’ em SL™ a colocação de quaisquer tipos de conteúdos da Web num objecto no espaço virtual), optámos por

proceder a uma ampla divulgação nos espaços virtuais mais frequentados por portugueses da direcção na Web onde se encontrava o questionário/inquérito que gostaríamos de ver preenchido por todos.

Uma vez recolhidos os dados considerados significativos para o universo em causa, procedemos à sua análise, em primeiro lugar de uma forma bivariada relacionando duas variáveis consideradas úteis para a compreensão de um determinado conjunto de ideias, e em segundo lugar de uma forma multivariada na convicção de ser esta a maneira mais adequada para explorar as relações (de interdependência) entre múltiplas variáveis quantitativas podendo aferir quantas seriam as dimensões analíticas obtidas e como estas se correlacionam.

VI.1

Observação: convivendo com os pixéis nacionais

Durante o último trimestre do ano de 2006, foi feita uma experiência de registo e utilização de Second Life® com o objectivo principal de conhecer este mundo de virtual e iniciar um processo de familiarização com as formas de comunicar, de navegar e de interagir *online*. Na época, tínhamos em desenvolvimento algum estudo sobre mundos virtuais, em especial sobre *The Sims Online*, e Second Life® surgiu naturalmente como uma plataforma a explorar.

Este processo de exploração ‘na pele’ de um outro avatar, culminou em 27 de Fevereiro de 2007 com o registo do avatar PalUP Ling com o objectivo de construir uma identidade institucional que desse sequência ao trabalho curricular em curso na Licenciatura em Ciências da Comunicação na Universidade do Porto, e que, simultaneamente, desse início ao processo de observação enquadrado no presente estudo.

O registo foi feito em aula, conjuntamente com um grupo restrito de alunos, num exercício colaborativo que culminaria com o ‘nascimento’ de 6 avatares que possuíam algumas características comuns. As afinidades revelavam-se nos nomes escolhidos, uma vez que todos os participantes escolheram uma primeira parte do nome próprio relacionada com o seu nome real (Pal em referência a Paulo) e finalizando com a sigla UP (de Universidade do Porto). Por outro lado, o apelido escolhido pelos seis participantes, que constava de uma lista de nomes disponibilizada pela Linden Lab e que deveriam (e ainda hoje devem) ser obrigatoriamente usados, foi o Ling.

A fase inicial da ‘vida’ *online* teve como principal objectivo a definição do avatar no que aos seu aspecto físico diz respeito, tendo nós, no papel de docente, optado por uma representação do corpo virtual aproximada da realidade. Essa não foi, de todo, a opção seguida pelo grupo, que diversificou as suas representações virtuais, em alguns casos afastando-as significativamente do seu aspecto ‘real’. Em nenhum dos casos se verificou a escolha de um sexo diferente do real, embora consideremos que, no contexto académico em que nos encontrávamos, os participantes se sentiam (naturalmente) condicionados pelo facto de que todos se conheciam na realidade, pelo que a questão do anonimato não se colocava.

A proposta apresentada aos alunos tinha como objectivo a experimentação do mundo virtual Second Life® durante as aulas presenciais, de forma a perceber as suas particularidades e a possibilitar a comunicação dos conteúdos curriculares utilizando novos paradigmas construídos *online*. Foi ainda sugerido aos alunos que, num âmbito extra-curricular, tentassem explorar este novo ambiente virtual com objectivos próprios, e que nele pudessem desenvolver contactos e algum trabalho relacionado com as suas preferências. Nesse sentido, apenas dois alunos dedicaram mais tempo do que o exigido em âmbito curricular para construir uma história de ‘vida virtual’ própria.

As sessões conjuntas decorreram maioritariamente nas instalações da Universidade, embora tenham existido algumas sessões em horários nocturnos para assistir a eventos específicos. A presença conjunta no mesmo espaço físico e no mesmo espaço virtual, terá condicionado parte da experimentação, uma vez que era possível obter *feedbacks* no espaço da aula que não se processariam caso as sessões fossem ‘à distância’. Esse facto terá conduzido a alguns constrangimentos na comunicação e nos comportamentos dos avatares, sem que, na nossa opinião, a experiência tenha deixado de ser extremamente gratificante por ter sido possível detectar formas de comunicar muito diferentes entre o ‘real’ e o ‘virtual’.

A comunicação teve como base apenas a conversação em texto (nessa época ainda não existia sistemas de comunicação com voz em SL™), e alguns dos participantes revelaram uma enorme predisposição para participar nas discussões em curso, um facto que não se verificava para os mesmos indivíduos nas discussões em aula *offline*. Por essa razão, colocámos como hipótese de que a comunicação no mundo virtual via avatar utilizando texto poderia potenciar a redução de barreiras na discussão em grupo como as que derivam, por exemplo, da inibição resultante da exposição física.

Apenas um dos participantes, durante todo o semestre, não alterou a aparência física do seu avatar, embora tenha sido o que mais participou e contribuiu na partilha conjunta de conhecimentos na turma. Os restantes participantes foram, ao longo das diversas sessões, modificando o seu avatar à medida que dominavam as ferramentas de personalização do mesmo (através, por exemplo, da aquisição de roupas e de outros elementos do ‘corpo’ virtual, como cabelos, olhos, etc).

Dada a inexistência de um espaço virtual dedicado a esta actividade curricular (uma vez que o espaço institucional da Universidade do Porto, como vimos, só seria

disponibilizado no ano de 2008), fazia parte da proposta de experimentação do mundo virtual a escolha de locais de encontro para realizar as ‘aulas virtuais’. Para isso, cada um dos participantes tinha como tarefa descobrir novos espaços de livre acesso, e que achassem interessantes ou adequados às actividades lectivas propostas. Daí emergiu um conjunto de espaços mais frequentemente utilizados pelo grupo, e que tinham mais a ver com a riqueza visual dos ambientes do que com a familiaridade com os proprietários ou com os frequentadores habituais dos mesmos.

Nesta fase, não houve qualquer tentativa propositada de contacto *online* com outros ‘residentes’ portugueses, ainda que os alunos, por sua iniciativa, tenham começado a frequentar espaços de diversão onde se encontravam utilizadores nacionais.

Turma de jornalismo vai às aulas no Second Life

Alunos da Universidade do Porto aprendem em ambiente virtual. A aula foi de biquíni em Bora Bora

André Cunha Freitas

Estudantes da Bora Bora. Espetáculo de dança de rua em Second Life, mas está prestes a ser substituída por uma aula de jornalismo. A turma de jornalismo da Universidade do Porto vai aprender em ambiente virtual. A aula foi de biquíni em Bora Bora.

Portugal, mas não no mundo, onde existem mais de 100 milhões de utilizadores. Para os alunos, desde há um tempo que as aulas de jornalismo do curso de jornalismo da Universidade do Porto são dadas em Second Life. Mas não é só a turma de jornalismo que aprende em ambiente virtual. A turma de jornalismo da Universidade do Porto também aprende em ambiente virtual. A aula foi de biquíni em Bora Bora.

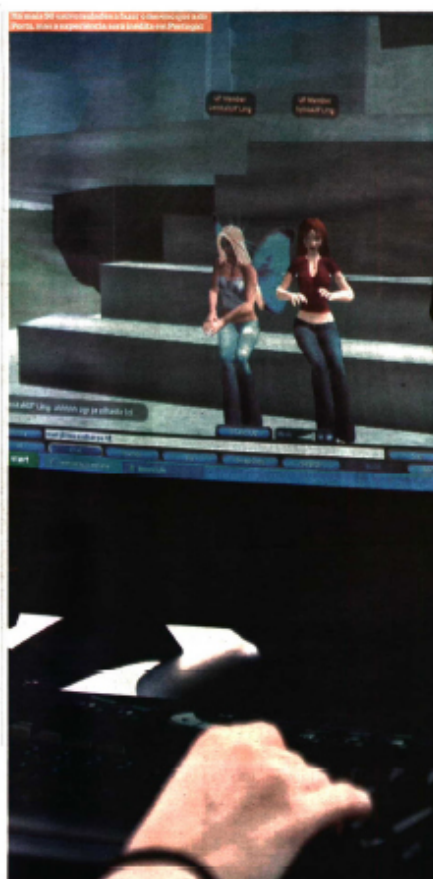


Figura 10: Reportagem no jornal *Público* em Fevereiro de 2007

Esta experiência atraiu a curiosidade do jornal *Público*, que publicou uma extensa entrevista com o grupo sobre a prática curricular em Second Life®, tendo elegido um dos locais mais frequentados durante as aulas (as ilhas de Bora Bora) para

chamar a notícia à primeira página. Esta notícia constituiu na época uma das primeiras referências públicas e com mais notoriedade nos *media* sobre SL™, e deu origem a outros artigos e peças jornalísticas entretanto publicadas noutros jornais, revistas e canais de televisão.

Paralelamente à prática curricular *online* em SL™, o grupo constituído por alunos e professor deram também início a um blogue onde registavam as suas experiências no mundo virtual, construindo uma agenda de eventos que iriam ter lugar *online*, escrevendo artigos sobre visitas efectuadas, etc.

Esse blogue, uma vez terminado o semestre, viria a dar origem ao blogue da nossa autoria (e convidado do jornal *Público*) ‘Discursos do Outro Mundo’, que iniciou a sua publicação a 24 de Julho de 2007, e que conta, até Maio de 2010, com mais de 150.000 visitas. Este blogue, como veremos adiante, congrega muito do trabalho de observação *online* efectuado neste estudo.

Antes de terminado o semestre lectivo de 2006/2007, a experimentação curricular passou a ter lugar num local mais permanente em Second Life®: a ‘ilha’ Portugal Lisboa. Graças à amabilidade e colaboração dos residentes portugueses com os avatares Ronin DeVinna e Violeta Yakan, passou a ser possível organizar as sessões lectivas num ‘lugar’ dotado de infra-estruturas adequadas, uma vez que nos foram disponibilizados objectos que permitiam, por exemplo, a projecção de imagens *online*. Na época, as ferramentas para a comunicação construídas integralmente em Second Life® não abundavam, e a ajuda dos portugueses referidos foi preciosa.

Nesse período, o grupo foi confrontado pela primeira vez com a problemática da representação do espaço no mundo virtual, e teve que tomar opções sobre como deveria ser aquele pequeno recanto (na verdade uma plataforma elevada e pousada sobre uma discoteca) que ‘abrigava’ os nossos avatares. Por opção, solicitámos aos anfitriões a construção de um espaço aberto e transparente, desprovido de decoração e de imagens com algum tipo de conotação. A ideia presente era a de que desfrutaríamos mais da experiência virtual com objectivos curriculares se o espaço representado fosse o mais inócuo possível, e sem associações a qualquer tipo de temática.

A percepção de que muito se passava à nossa volta em Second Life®, e de que o trabalho de observação seria fundamental para o êxito deste estudo, terá nascido nesta fase, em meados de 2007. A decisão de criar e ‘alimentar’ um blogue pareceu-nos ser a

forma mais intuitiva não só de registar muitas das experiências testemunhadas *online* e que se revelaram úteis para a presente reflexão, mas também de partilhar com os outros essas mesmas experiências.

A esta primeira fase de observação resultante do projecto curricular descrito, sucedeu-se a instituição de uma prática de visitas diárias *online* com o objectivo de conhecer os membros da crescente comunidade portuguesa em Second Life®. Foi rapidamente constatada uma grande dispersão dos residentes nacionais pelo ‘mundo’, resultante da existência de objectivos pessoais distintos e acentuada pelas características do próprio mundo virtual que parece favorecer essa dispersão.

A questão então colocada prendia-se com a necessidade de perceber se Second Life® potenciava a união e a proximidade ‘física’ entre os seus residentes, ou se, pelo contrário, favorecia a dispersão e o afastamento entre eles. Dadas as suas idiossincrasias, o mundo virtual parece, paradoxalmente, fornecer aos utilizadores sistemas e processos de desagregação: possibilidade de teletransporte imediato, comunicação assíncrona através de IMs, controlo simplificado da câmara permitindo ‘abandonar’ o ‘corpo’ do avatar e visualizar outros pontos distantes do local da interacção, comunicação através de texto complexa em grandes grupos (dada a velocidade a que flui a informação), possibilidade de movimentação a uma velocidade muito superior à dos avatares com quem se partilha o espaço (por exemplo voando).

Essa dúvida obrigou à frequência sistemática de locais com características diversas, todos eles habitualmente frequentados por cidadãos nacionais.

Numa primeira fase, a entrada institucional em Second Life® de algumas universidades portuguesas permitiu-nos privar com grupos de docentes, de investigadores e de discentes que, motivados pela emergência de um ‘mundo novo’ que apresentava enormes potencialidades para a experimentação e a investigação, se reuniam e organizavam de uma forma regular. Esta prática, em especial em torno do grupo responsável pelo nascimento da ‘ilha’ da Universidade de Aveiro, revelou-se de grande importância para este estudo. A facilidade de contacto com um número significativo de utilizadores que tinha escolhido um mundo virtual para comunicar através dos seus avatares em torno de projectos académicos foi para nós um privilégio e uma crescente fonte de informação sobre as matérias do nosso interesse. A este grupo (que se reunia, pelo menos, uma vez por semana), juntavam-se sempre outros residentes

portugueses interessados nas temáticas relacionadas com os mundos virtuais, e que não se encontravam enquadrados em contextos académicos. O acompanhamento, como observador, do crescimento da ‘ilha’ da Universidade de Aveiro foi uma experiência enriquecedora, ao permitir discutir com vários residentes questões muito básicas que emergem no processo de construção de um ‘lugar’ em SL™, e que, naquele contexto, davam lugar a prolongadas conversas sobre o significado dos objectos que se iam criando. Estávamos, na época, em pleno processo de construção colaborativa pela partilha de ideias sobre tudo, como se de povoadores de um território estranho nos tratássemos.



Figura 11: Vista parcial da ‘ilha’ da Universidade de Aveiro em Second Life®

Estes encontros viriam, aliás, a dar origem à organização de eventos *offline* dedicados a Second Life® e a temáticas com ele relacionados. Nesses encontros, o processo de observação em curso foi complementado com a possibilidade de conhecer pessoalmente os ‘donos’ dos avatares, e de partilhar ideias num contexto real. Este facto, ainda que possa parecer irrelevante, permitiu-nos tomar consciência das distâncias existentes entre a ‘comunidade imaginada’ e a ‘comunidade real’. Foram ocasiões

únicas para confrontar as opiniões formadas sobre os outros utilizadores através dos seus avatares e as que se foram formando fruto da convivência no mundo real. Sem qualquer tipo de juízo de valor associado, detectámos que o envolvimento e a interacção comprovados *online* não tinham uma exacta correspondência *offline*, uma vez que, num contexto presencial, a atenção do indivíduo tende a uma maior dispersão e a uma menor capacidade de concentração em torno de uma conversa.

Nesse sentido, encontramos nos processos de observação *online* sistemas aparentemente muito mais ricos de troca de informação, uma vez que (apesar das características do ambiente poderem favorecer a dispersão, como vimos) os intervenientes se encontram maioritariamente concentrados em frente ao ecrã numa postura de trabalho com a atenção redobrada.

Paralelamente, a observação da comunidade portuguesa em Second Life® foi tendo lugar noutros locais destinados a práticas diversas, como por exemplo os espaços dedicados ao lazer e à socialização. Habitualmente, os frequentadores desses locais não coincidiam com os que povoavam os locais de discussão entre académicos, permitindo-nos confirmar a ideia de que os objectivos dos indivíduos em mundos virtuais não-estruturados como Second Life® são determinantes para as suas práticas *online*.



Figura 12: Vista parcial da ‘ilha’ Portugal - Lisboa em Second Life®

Tal como os objectivos, também as formas de comunicar e de ocupar o espaço pareciam divergir: enquanto que, nos primeiros, a comunicação era mais organizada e centrada e a ocupação do espaço pelos avatares mais regrada, nos segundos a comunicação era mais desorganizada, por vezes caótica, uma vez que nem sempre existia a necessidade de construção de um discurso e os avatares tendiam a dar mais significado à ocupação espacial, sobretudo à proximidade entre eles. Nos ambientes vocacionados para actividades lúdicas ou para o estabelecimento de relações sociais, pareceu-nos existir uma necessidade de utilizar a proxémica mais marcadamente como um elemento complementar da linguagem não-verbal. De igual modo, este tipo de espaços pareceram favorecer a instituição mais acentuada de hierarquias entre os utilizadores presentes que eventualmente correspondiam a uma definição de territórios pessoais.

Pareceu-nos curioso observar, por comparação, a divergência detectada na necessidade de definição hierárquica entre os espaços virtuais ditos ‘académicos’ e os lúdicos. Nos primeiros, a realidade impõe uma estrutura mais hierarquizada que tende a diluir-se na virtualidade através de uma comunicação mais horizontal, mais fluida e mais desejada. Nos segundos, a realidade torna difícil a afirmação e a construção de uma posição de superioridade que, na virtualidade, se obtém mais facilmente através da comunicação por texto ou pela forma de ocupar o espaço.

Sem querermos, com estas reflexões, tipificar os espaços frequentados por portugueses em Second Life®, parece-nos no entanto de extrema importância referir de que forma se desenvolveu todo o trabalho de observação ao longo do tempo em que decorreu. Por isso mesmo, referimos ainda a nossa passagem por espaços criados e geridos por cidadãos nacionais e destinados à organização de eventos culturais, de tertúlias, e acções de formação, entre outras actividades. Habitualmente, este tipo de espaços (como a já desaparecida ‘ilha’ 100Limites) fomentavam a construção de espaços habitacionais para os avatares, vendendo, alugando ou cedendo vivendas onde cada indivíduo podia organizar a sua vida virtual particular.

Neste sentido, este tipo de ambientes tendiam a representar o espaço numa forma mais mimética em relação à realidade, já que pretendiam potenciar o efeito de correspondência entre a vida real e a vida virtual. No entanto, os contributos que fornecem para esta investigação são imensos, e possibilitam constatar uma terceira via de comunicar e de ocupar o espaço diferente das duas que vimos anteriormente. A

comunicação nestes ‘lugares’ enfatiza os elementos transaccionais da informação, e processa-se de uma forma menos marcada por antagonismos ou semelhanças com a realidade. Parece-nos até que aí se podem encontrar processos de comunicação que favorecem a diversidade e que permitem a afirmação dos indivíduos de uma forma mais igualitária. A marcação ou a diluição de hierarquias não parece ser tão clara entre os avatares, pela inexistência da necessidade de consolidar posições de poder bem definidas.

Outro dos espaços frequentados por portugueses e que, na nossa opinião, se enquadra nesta terceira via, é a ‘ilha’ Portucalis, que hoje em dia constitui uma referência na organização de eventos ligados à cultura e à aprendizagem das ferramentas existentes em Second Life®.



Figura 13: Biblioteca e espaço de tertúlia na ‘ilha’ Portucalis em Second Life®

Para além da visita metódica a estes ‘tipos’ de espaços que na época efectuámos durante o trabalho de observação, foi ainda possível encontrar e conversar com inúmeros residentes portugueses que habitualmente não frequentavam as ‘ilhas’ mais marcadamente ‘portuguesas’ em Second Life®. Nesses encontros fortuitos, foi possível

constatar que o aparente ‘distanciamento’ em relação à comunidade portuguesa reunida em torno do tipo de locais atrás citados, parecia ficar a dever-se a uma das seguintes razões (ou a várias combinadas): a) um objectivo específico na utilização de Second Life® para conviver com residentes originários de outros países; b) uma necessidade de alargar o campo de contactos por razões de ordem comercial, para os residentes que desenvolviam modelos de negócio no mundo virtual; c) a inexistência de uma identificação marcada com os referentes culturais transportados pelos portugueses para Second Life®, e uma vontade expressa de afastamento em relação a esses valores e práticas (já conhecidas na realidade); d) uma forma mais acentuada de preservar o anonimato, ocultando a sua origem geográfica real.



Figura 14: Artigo na revista Elle sobre Ana Lutetia, uma das residentes portuguesas em Second Life® com mais sucesso no mundo da Moda online.

Foi frequente encontrar neste grupo de residentes dispersos alguns dos utilizadores mais antigos de Second Life®, que provavelmente se identificavam numa forma mais clara com a visão utópica de construção de um mundo livre e isento de pressões externas. Esse tipo de utilizadores tendia a deambular pelo espaço virtual numa postura mais aproximada da imagem do *flâneur* ou do *data dandy* anteriormente abordados neste estudo, misturando-se com as massas e tentando preservar a sua equidistância face aos projectos existentes onde abundavam utilizadores portugueses.

No entanto, pareceu prevalecer neste sub-grupo de residentes portugueses a necessidade de manter um certo distanciamento por razões meramente profissionais, uma vez que muitos deles se dedicavam a projectos com fins lucrativos no *metaverse*, e que, como tal, pretendiam atingir públicos-alvo que necessitavam de conhecer e com quem precisavam de privar e que não frequentavam os locais tipicamente ‘ocupados’ por portugueses.

Entre finais de 2007 e meados de 2008 teve lugar outro dos processos que tivemos oportunidade de acompanhar de perto, e que enriqueceu numa forma importante o nosso trabalho de observação *online*: o lançamento do concurso de ideias para a ‘construção’ da ‘ilha’ da Universidade do Porto em SL™.

Na qualidade de gestores da referida ‘ilha’, tivemos o privilégio de acompanhar o trabalho de cerca de 60 estudantes da Universidade do Porto organizados em 14 grupos obrigatoriamente multidisciplinares (teriam que pertencer, pelo menos, a duas faculdades distintas). Este processo de concepção e de construção de uma maquete para o espaço institucional da Universidade (já referido e descrito anteriormente), culminou com um período de votação aberta na ‘ilha’ da U.Porto onde se encontravam todas as propostas a concurso. Provavelmente numa proposta inédita até à data, a decisão de qual o projecto a implementar ficou nas mãos de todos os visitantes do espaço aberto da U.Porto que quisessem votar *online*. Mais de uma centena de avatares visitaram a ‘ilha’ e votaram maioritariamente na proposta mais tarde implementada, que representa a Universidade como um aglomerado de caixas transparentes dispostas em torno de um espaço central vazio.

A obrigação de um acompanhamento sistemático e diário neste projecto, permitiu-nos conhecer e conviver com uma grande diversidade de utilizadores (sobretudo estudantes), sem, no entanto, conhecer os indivíduos por detrás dos avatares.

Essa convivência e o debate de ideias sobre a representação do espaço institucional da U.Porto, permitiu detectar formas muito diversas de percepção do mundo virtual e de conceptualização da ideia de ‘lugar’.

Reportamo-nos de novo ao conceito de ‘mito de origem’ enunciado por Harrison (2009), para explicar muitas das propostas de grupos de alunos que transportavam para o espaço virtual ‘locais de património’ parecidos com os do mundo real, aparentemente para manter as ‘sensações de pertença, de partilha e de valores na comunidade virtual’. Algumas das propostas apresentadas pareciam materializar esta ideia de compromisso com a realidade.



Figura 15: Maqueta virtual de uma das propostas ao Concurso de Ideias para a ‘ilha’ da Universidade do Porto em Second Life®

No entanto, e seguindo ainda a ideia de Harrison (2009), esse ‘mito de origem’ pode também servir para ‘controlar a comunidade e excluir os que não partilham os mesmos valores’. Acreditamos que esta ideia pode ser detectada na proposta ilustrada na Imagem 15, onde é bem patente o compromisso espacial e estético com a realidade física, num ambiente que, por definição, potencia a desvinculação com as leis da física e do mundo real.

Dentro do mesmo raciocínio, em 2008 teve início o desenvolvimento da ‘ilha’ Alma em Second Life®, onde começaram a ser produzidos conteúdos muito

directamente relacionados com o património cultural português, nomeadamente com referências à vocação marítima dos descobridores ou à existência do Fado como uma música nacional que representa a nostalgia dos que ficam em terra. Nesse espaço virtual, viriam a desenvolver-se em 2009 projectos institucionais para a Presidência da República e para os CTT, grandemente associados aos avatares Tpglourengo Forcella e Halden Beaumont.¹²⁰



Figura 16: Representação de farol e caravelas na ‘ilha’ Alma

¹²⁰ Halden Beaumont, o avatar de Hugo Almeida, é o português que mais projectos de *machinima* desenvolveu em Second Life®, tendo sido, nos últimos anos, presença habitual com as suas obras em encontros internacionais dedicados a esta forma de arte.



Figura 17: Representação do Palácio de Belém e respectivos jardins na ‘ilha’ Alma

Serão este tipo de propostas consideradas intrusivas no mundo virtual, excluindo, pelo seu excessivo comprometimento visual e funcional com a realidade, todos os que não partilham desses mesmos valores?



Figura 18: Representação do exterior do Castelo de Guimarães na ‘ilha’ Bliss (foto: ana Varghon)

E, nesse sentido, constituirão estas propostas uma forma de colonizar o espaço virtual, na medida em que (em nome da partilha e da sensação de comunidade) impõem linguagens e valores que demarcam territórios e hierarquias?



Figura 19: Representação do interior do Castelo de Guimarães na ‘ilha’ Bliss (foto: ana Varghon)

A estas questões tentaremos mais adiante dar resposta, no decorrer do trabalho de recolha de dados através de discussão em grupos focais e de inquéritos. Neste momento do longo trajecto de observação efectuado, as dúvidas acerca da percepção e representação/apropriação do espaço *online* adensaram-se, uma vez que, por esta altura, decorriam amplos debates na Web em *mailing lists* especializadas sobre a forma de representar os campus universitários em Second Life®.



Figura 20: Imagem do campus virtual da Universidade do Texas em Second Life®

Nesses debates entre indivíduos ligados aos processo educativo em todo o Mundo e utilizadores de Second Life®, as opiniões divergiam sobre a forma de abordar a representação institucional de um espaço universitário no mundo virtual. Uma das opiniões recorrentemente publicadas tinha origem nas universidades norte-americanas que, maioritariamente, viam vantagens na mimetização dos seus campus reais em SL™. Essa reprodução traduzia-se não apenas na representação e apropriação dos espaços, mas também na elaboração de um conjunto de normas comportamentais para os participantes, acentuando as diferenças entre docentes e discentes. Habitualmente, os espaços virtuais das universidades norte-americanas disponibilizavam ao visitante recém-chegado uma nota sobre a utilização dos espaços e as regras comportamentais exigidas nos mesmos, limitando a liberdade de expressão dos indivíduos através dos seus avatares. Por razões de ‘etiqueta’, aos docentes é sugerida a criação de avatares que sigam uma imagem conducente com aquela que é considerada adequada a quem lecciona.

Na observação que efectuámos em outros espaços equivalentes de universidades europeias, verificámos que esta tendência de uniformização comportamental e de autorepresentação não se dá com a mesma frequência. Pelo contrário, a maioria dos espaços universitários visitados pertencentes a instituições europeias começam por fomentar o afastamento em relação ao referido ‘mito de origem’, embora, em muitos casos, se vejam na obrigação de ceder face às resistências dos utilizadores que procuram

mais sensações de conforto e de identificação com o grupo para conseguirem permanecer *online*.

Em 2008, começámos a assistir à vulgarização da organização em Second Life® de eventos que tinham correspondência com outros eventos passados na vida real: conferências académicas, políticas, institucionais, lançamentos de livros, concertos musicais. As crescentes facilidades tecnológicas nos processos de *streaming* de vídeo e áudio (com a criação de micro-empresas dedicadas apenas ao aluguer de servidores para esse efeito) permitiam a generalização de um paradigma de *mixed-reality* que passou a transformar o mundo virtual numa plataforma de exibição de conteúdos que tinham lugar na realidade (favorecendo, por exemplo, sessões de vídeo-conferência através dos avatares).



Figura 21: Apresentação do livro ‘Mundos Virtuais’ do jornalista do jornal Expresso José Antunes (Gaia Bosch em SL™) numa parceria entre a Porto Editora e a Universidade do Porto, realizada na ‘ilha’ da U.Porto em Second Life® em 2008

Esta tendência prolongou-se até à actualidade, como pode ser verificado pela agenda de eventos divulgada em Second Life® diariamente, ou na sua página na Web. No entanto, a nosso ver, e em resultado da observação efectuada, estas acções contam habitualmente com um número reduzido de assistentes na plateia virtual. Tanto por razões de ordem técnica (devido a limitações do número de avatares presentes num

mesmo local que tornam a navegação muito mais demorada) como por razões de mobilização, é comum assistir a eventos *online* com umas (poucas) dezenas de participantes. Acreditamos que o objectivo da organização deste tipo de acções se relaciona mais com o impacto mediático que proporcionam (e pelo seu suposto carácter de inovação) do que com as vantagens que daí advêm, uma vez que atingem públicos-alvo muito pouco significativos.

O processo de observação em curso expandia-se a outros locais emergentes ‘povoados’ por cidadãos nacionais, tendo sido possível constatar que muitos dos locais virtuais nacionais criados durante o *boom* de 2007 tinham já fechado portas, tendo sido substituídos por outros com objectivos e formas de organização diferentes.

Desde 2008 até hoje, consideramos que existe uma aparente tendência para a disseminação de espaços em Second Life® frequentados por portugueses e cada vez mais ancorados em valores e imagens da realidade. No entanto, para além da mera reprodução de um património real construído, estes espaços parecem revelar um maior entendimento das dinâmicas sociais que se produzem no mundo virtual. À semelhança das redes sociais, a constituição de grupos temáticos por entre a comunidade de milhares de portugueses que se ‘ligam’ mensalmente a SL™ parece ser o pilar para o sucesso dos projectos implementados.

Ou seja, em alternância com a tendência para a construção de comunidades mais centradas na acção e nos seus efeitos, as afinidades culturais e sociais parecem ter vindo a determinar os processos mais recentes de associação. Hoje em dia, é relativamente simples ter uma visão genérica da forma como os cidadãos portugueses se organizam em torno de grupos em Second Life®, quais os objectivos desses grupos, e qual o seu *habitat* virtual.

Isto não significa que não existam sobreposições e inter-penetrações dentro e entre os vários grupos e os seus membros, nem sequer que não haja uma forma particular de representar e ocupar o espaço por parte da comunidade portuguesa. Significa, antes sim, que a sobrevivência das identidades virtuais é garantida precisamente pela possibilidade de processar consecutivamente um movimento de alternância (o *cycling through* de Sherry Turkle ¹²¹) entre a acção e os seus resultados e as afinidades culturais e sociais.

¹²¹ Turkle, *A Vida No Ecrã – A Identidade na Era da Internet*, 2005, pp. 55

O papel dos grupos em Second Life®, e entre a comunidade portuguesa em particular, assume assim um papel determinante para o sucesso das acções desenvolvidas nesse ‘mundo’, através da agilização de processos de comunicação síncrona e assíncrona (com conversação via texto, notas e avisos, como vimos anteriormente). Temos vindo a observar de uma forma cada vez mais acentuada a utilização da comunicação via texto não presencial (numa tipologia semelhante às salas de conversação) que possibilitam a partilha de um espaço de socialização sem a componente tridimensional que caracteriza os mundos virtuais. Desta forma, o utilizador pode ‘entrar’ no mundo virtual e conversar com os membros de um dos grupos de que faz parte (neste momento num máximo de 25 impostos pela Linden Lab) sem sequer se movimentar no espaço virtual, ou seja, sem que o seu avatar se ‘mexa’.

Esta constatação poderá também estar relacionada com a recente possibilidade de utilizar dispositivos móveis (telemóveis, PDAs) para estabelecer uma ligação com Second Life®, apesar de estes ainda não permitirem a representação gráfica do ‘mundo’. Na prática, podemos detectar avatares com quem mantemos ligação (como ‘amigos’, tal como numa rede social), sem sabermos se estes têm a possibilidade de visualizar o espaço ou apenas de interagir via texto.

Como vimos, o contexto ‘grupo’ facilita a comunicação *online* em tempo-real, mas também permite a dinamização de todas as iniciativas com ele relacionadas, através do envio de avisos ou de notas em tempo diferido, uma vez que poderão surgir no e-mail do utilizador caso este não esteja *online*. Nessa caso, a dinâmica do grupo em Second Life® aproxima-se mais da que existe nas redes sociais, ou em *wikis* ou fóruns.

Em Dezembro de 2009, contabilizámos a existência dos seguintes grupos em Second Life® relacionados com a palavra Portugal, sem contabilizar os grupos directamente relacionados com instituições de ensino ou com empresas (entre parêntesis o número de membros):

- Portugal Group (8708)
- Portugal Online (1380)
- Tagus (1343)
- Portugal in SL™ (1021)
- República Portuguesa (922)
- Tugas no SL™ (716)

- Clube SL™ Português (587)
- Portugal Night (517)
- Porto (455)
- Comunidade Portuguesa (449)
- Academia Portucalis (422)
- SL™ Portugal (395)
- Portuguese People in SL™ (303)
- Portugal Eventos (298)
- O Caneco (251)
- Máfia Portuguesa (136)
- Alma Club (127)
- Portugal Main Land (81)
- e-Learning3 Academy (69)
- Utopia Portugal (38)

Portugal Group

Members: 8708

Founder: [Violeta Yakan](#)

O Nosso Grupo: Portugal Group

O nosso espaço: Portugal

<http://slurl.com/secondlife/Portugal%20Lisboa/111/17/2>

O Nosso Clube: Portugal Mood Club

Site: www.SLPortugal.com

FORUM: www.SLPortugal.com/Forum

NO SPAM. NO SALES. NO LANDMARKS. NO PUB

YOU WILL BE BANNED WITHOUT WARNING

Brasil, Lisboa, algarve porto FCP sporting SCP benfica SLB land for sale rent offices shops business contest party sex house angola zyngo las vegas

[View Full Profile](#)



Link to this page: <http://world.secondlife.com/group/50a1353c-e8f5-207f-5aa4-1d5298532c7b>

Figura 22: Janela com o perfil do grupo 'Portugal Group' em Second Life®

Obviamente que, por um lado, muitos dos utilizadores contabilizados nestes grupos possuem avatares que estão inactivos há muito tempo (e que eventualmente não voltarão a estar activos), e, por outro lado, muitos dos utilizadores fazem parte de vários grupos em simultâneo. Mais ainda, muitos dos membros destes grupos relacionados

com Portugal podem não ser portugueses, ou existirem vários avatares pertencentes ao mesmo indivíduo dentro de um mesmo grupo.

De qualquer forma, os administradores do ‘Portugal Group’, por exemplo, têm a garantia de que poderão enviar em qualquer momento uma nota ou aviso para 8708 avatares com nomes diferentes anunciando a realização de um evento. Cada um destes membros pode também iniciar um processo de comunicação *online* numa sala de conversação via texto pertencente ao grupo, com maiores probabilidades de estabelecer contacto com outros utilizadores.

Esta dinâmica comunicacional dentro do grupo formado em SL™ nada tem a ver com as características espaciais que este mundo virtual possui e que são objecto importante deste estudo. Ou seja, os grupos poderiam sobreviver propondo apenas este tipo de comunicação síncrona e assíncrona, transformando-se numa rede social que apenas se distinguia por funcionar ‘dentro’ de Second Life®.

O propósito da observação da dinâmica comunicacional dos grupos teve apenas como objectivo constatar a existência de um fluxo importante de informação independente da tridimensionalidade do ‘mundo’ em que estão embebidos. No entanto, podemos constatar que esse fluxo conduz, na maioria das vezes, ao usufruto de um ‘espaço físico’ partilhado virtualmente. A existência do grupo garante parte da sensação de partilha e de afinidade social, mas não se constitui como um elemento suficiente para a permanência dos membros. A outra parte relaciona-se com a componente imersiva de sensação de presença, já aqui analisada, e que envolve a movimentação num espaço virtual.

Os grupos oferecem ainda a possibilidade de comunicar, de uma forma clara e imediata, por vezes, quais as temáticas a que estão associados, bem como qual o sistema hierárquico que o rege e que se transporta para os espaços a que se associa. Os membros dos grupos podem possuir papéis distintos com permissões diferentes, podendo estabelecer uma matriz hierárquica que tem reflexos, sobretudo, na partilha dos espaços.

Confirmando essa hipótese, observámos que em vários grupos associados a espaços ou a ‘ilhas’ específicas em Second Life® é habitual que as acções decorram dinamizadas pelos administradores dos grupos (ou dos espaços, uma vez que estes não têm que ser coincidentes). Uma tertúlia ou um festa numa discoteca numa ‘ilha’ tem, habitualmente e pelo menos, um líder que normalmente desempenha o papel de

moderador, de dinamizador ou de supervisor da acção. Por esta razão, entendemos que o estabelecimento de uma estrutura hierárquica se encontra subjacente à existência do próprio grupo virtual, fazendo com que, desse modo, possam ter lugar processos de exclusão arbitrários e unilaterais.

O percurso seguido ao longo destes três anos na observação e acompanhamento dos ‘pixéis nacionais’ em Second Life®, e aqui sintetizado, leva-nos a colocar hipótese de que o caminho seguido por um novo utilizador, ou a visão que ele tem do mundo virtual, varia entre uma perspectiva romântica e utópica do mesmo e uma ideia mais ‘realista’ de como se ‘vive’ virtualmente. Tal como connosco aconteceu, ao início da ‘viagem’ corresponde a criação de expectativas no usufruto pleno de uma cidadania num ‘mundo’ igualitário e repleto de oportunidades, onde a partilha de informação e de conhecimento se constituem como objectivos primeiros. À medida que a experiência tem lugar, novas rotinas vão sendo criadas, novos léxicos aprendidos e novos objectivos construídos.

Pela observação efectuada e pelos dados recolhidos, é nossa convicção de que, no limite, esses objectivos reformulados se revestem de características hedonistas e de materialização (via avatar) de uma vontade de afirmação individual ou colectiva.

VI.2

Estudo exploratório: grupos focais

A realização de um estudo exploratório teve como objectivo compreender de uma forma mais profunda qual o significado de comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço em mundos virtuais para os ‘residentes’ portugueses em Second Life®.

Para alcançar esse objectivo no âmbito de um estudo exploratório, optámos pela organização de grupos focais via texto, que permitia, através da constituição de grupos de dimensões reduzidas, colocar algumas questões para discussão de forma a ser possível, numa fase posterior, elaborar inquéritos para um universo mais alargado de utilizadores.

Por outro lado, pareceu-nos que a elaboração de um estudo inicial com grupos focais no mundo virtual apresentava algumas vantagens em relação à mesma metodologia quando seguida na realidade, embora não constituísse um fim em si mesmo mas apenas um avanço metodológico.

Como refere Boellstorff (2008):

*“Em Second Life®, as barreiras logísticas para reunir um grupo de pessoas são menos significativas [do que na realidade], mas apesar disso os grupos focais não constituíram a minha metodologia principal. (...) De uma forma diferente das entrevistas, os grupos focais permitiram aos residentes discutir colectivamente temas sobre Second Life®.”*¹²²

Para além disso, algumas funções de SL™ favoreciam a organização deste tipo de encontros, como por exemplo a possibilidade de gravar automaticamente um ficheiro de texto no disco rígido do computador com todas as transcrições das conversas (uma das tarefas mais árduas na organização de grupos focais *offline*), ou a facilidade em organizar um ‘espaço físico’ *online* dedicado aos encontros e oferecer teletransporte aos participantes na hora indicada.

¹²² Boellstorff, *The coming of age in Second Life*, 2008, pp. 78

Sem qualquer tipo de validade estatística, este estudo visou reunir, seguindo os critérios que enunciaremos de seguida, uma amostra significativa do tipo de utilizadores portugueses em SL™, criando um espaço de discussão aberta e que possibilitasse a enunciação de questões importantes para os utilizadores relacionadas com os temas do nosso trabalho.

Para isso, foi definida uma amostra de cerca de 80 utilizadores para dividir em grupos de 6/7 participantes, que colaborariam em sessões com uma duração aproximada de 45 minutos.

A dimensão dos grupos foi inicialmente considerada como a mais adequada para a eficácia da conversação, uma vez que esta se iria processar através de texto, um procedimento que conduz a alguma desorganização em grupos grandes.

De igual forma, a duração programada para as sessões teve em conta o tempo máximo considerado como aceitável para garantir a presença dos participantes que, quando se encontram *online*, se dispersam normalmente por um conjunto de tarefas em simultâneo.

Foi ainda concebido e construído um espaço propositadamente para as sessões de grupos focais na ilha da Universidade do Porto, tendo sido tomadas em consideração: a) uma localização pouco exposta que evitasse a interferência de outros avatares; b) um ‘cenário’ que indiciasse a partilha equitativa do espaço, sem sugerir qualquer tipo de hierarquia no grupo; c) um espaço caracterizado por uma neutralidade visual que transmitisse uma sensação de afastamento em relação a qualquer tipo de ideia ou conceito; d) um local onde fossem claramente explicitados os objectivos das sessões, e onde fosse garantido o anonimato das transcrições, que seriam apenas utilizadas para fins académicos.

Assim sendo, o espaço criado localizava-se debaixo de água, onde foi construída uma plataforma quadrada com oito ‘objectos’ onde os participantes se poderiam sentar, e um painel com o seguinte texto explicativo da sessão:

“Esta sessão decorre apenas em conversação texto e está a ser gravada nesse formato. Estão ainda a ser recolhidas imagens estáticas. Os dados recolhidos destinam-se exclusivamente a um trabalho académico de investigação sobre a comunidade portuguesa em Second Life®. O anonimato de cada avatar

será preservado na conversação pública e privada em futuras publicações. Se não concordares com estas premissas, por favor avisa o moderador no início da sessão. Muito obrigado pela tua presença e participação!”

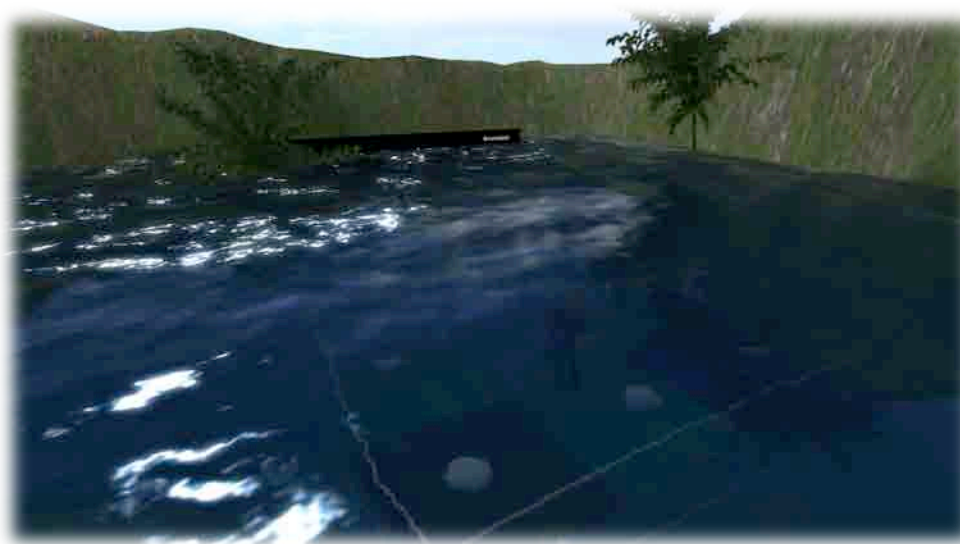


Figura 23: Vista superior do espaço onde decorreram as sessões de grupos focais



Figura 24: Vista do espaço onde decorria uma das sessões de grupos focais

O recrutamento dos participantes nos grupos focais foi feito *online* em Second Life®, através de IMs dirigidas a um universo de 80 avatares portugueses que já conhecíamos da nossa prática em SL™, com a seguinte mensagem:

“Boa tarde! Estou a realizar um trabalho de investigação sobre a comunidade portuguesa em Second Life® e pretendo organizar reuniões de discussão com grupos de 6 a 8 amigos de cada vez. Nesta fase, o trabalho envolve a participação de cerca de 60 avatares 'activos' em Second Life®, e gostava muito que pudesses colaborar nesta minha pesquisa. Tenho programadas sessões de cerca de 30 minutos de discussão que vou moderar, e que vão ter lugar num dos seguintes dias e horários: 10 Nov, terça, 11 Nov - quarta - 17 Nov, terça - 18 Nov, quarta. Sessões às 21:00, às 22:00 ou às 23:00 TMG. As conversas terão lugar num espaço na ilha da Universidade do Porto cujas coordenadas te enviarei oportunamente, e as sessões serão exclusivamente em texto no chat público. Os dados serão gravados e usados apenas para fins académicos, sendo preservado o anonimato dos participantes. Ficarei muito grato se puderes colaborar, e agradeço que me digas via IM qual o dia e hora que mais te convém. Muito obrigado! PalUP Ling”

Este processo de recrutamento teve início cerca de duas semanas antes da realização dos encontros, e foram enviados lembretes via IM aos participantes de três em três dias até à véspera da realização do encontro em que cada um iria participar:

“Serve esta nota para recordar a tua participação na reunião de discussão sobre a comunidade portuguesa na próxima terça-feira, dia 17 de Novembro, às 21:00, que terá lugar no seguinte local: ...

Relembro que esta sessão contará com a participação de um máximo de 8 avatares de portugueses, que tem um tempo de duração estimado de cerca de 30 a 45 minutos, e que se destina a recolher informação para um trabalho de investigação académico (tese de Doutoramento) que estou a desenvolver. A comunicação processar-se-á apenas via chat de texto, e todos os dados recolhidos serão anónimos. Obrigado pela tua colaboração, e até terça! PalUP Ling”

Foi ainda sendo sugerida a cada um dos potenciais participantes a inclusão em grupos específicos, de forma a garantir a pretendida heterogeneidade dos mesmos. Esta sugestão ficou a dever-se a forma como definimos a amostra, tentando abranger vários tipos de utilizadores, cruzando os seguintes critérios: a) a principal motivação para a

utilização actual de SL™; b) a ‘idade’ dos avatares (ou experiência dos utilizadores) neste mundo virtual.

Assim sendo, foram contactados ‘residentes’ portugueses que, aparentemente, tinham, para a sua presença *online*, uma das seguintes motivações principais: a) Negócios; b) Educação/Cultura; c) Lazer. Esta divisão pareceu-nos importante como ponto de partida, tentando assegurar uma diversidade e heterogeneidade em cada grupo que possibilitasse discussões com pontos de vista diferentes. No final, como veremos, detectámos que esta metodologia não produziu os resultados esperados, uma vez que muitos dos utilizadores possuíam mais do que uma motivação em simultâneo, ou que tinham iniciado a sua experiência em Second Life® com um objectivo que, entretanto, se tinha alterado ao longo do tempo. Esse facto fez com que, no momento de realização das reuniões, não fosse de todo relevante para o discurso a motivação actual de cada um.

Mais do que nas transcrições obtidas, essa constatação tornou-se mais evidente no preenchimento de uma Ficha de Participante (ver Apêndice A - Anexo I), onde cada um dos utilizadores respondeu a um conjunto de questões básicas para a obtenção de dados sócio-demográficos desta amostra. Os dados relativos aos 50 participantes que confirmaram e concretizaram a sua presença, foram os seguintes:

Pergunta		Respostas	Média
Idade em SL™	0 a 5 meses	1	2%
	6 a 11 meses	4	8%
	1 a 2 anos	7	14%
	> 2 anos	38	76%
Nacionalidade Portuguesa?	Sim	50	100%
	Não	0	0%
Vive em Portugal?	Sim	46	92%
	Não	4	8%
Idade Real?	18 a 24 anos	4	8%
	25 a 29 anos	6	12%

	30 a 34 anos	10	20%
	35 a 39 anos	8	16%
	40 a 44 anos	9	18%
	45 a 50 anos	10	20%
	> 50 anos	3	6%
Género do avatar igual ao real?	Sim	49	98%
	Não	1	2%
Nome do avatar tem algo a ver com o real?	Sim	24	48%
	Não	26	52%
Aspecto físico do avatar semelhante ao real?	Totalmente	5	10%
	Parcialmente	29	58%
	Não	16	32%
Possui mais avatares em SL™?	Sim	33	66%
	Não	17	34%
Com quantos avatares se relaciona frequentemente?	0 a 30	36	72%
	31 a 60	9	18%
	61 a 100	0	0%
	> 100	5	10%
% de portugueses com quem fala regularmente?	0% a 25%	19	38%
	26% a 50%	11	22%
	51% a 75%	11	22%
	76% a 90%	7	14%
	91% a 100%	2	4%
Em média, quantas vezes ‘entra’ em Second Life®?	Todos os dias	29	58%
	4 dias / semana	12	24%
	2 dias / semana	4	8%
	2 dias / mês	3	6%

	1 dia / mês	2	4%
	< 1 dia / mês	0	0%
Qual a motivação actual para utilizar SL™?	Negócios	9	18%
	Educação/Cultura	18	36%
	Lazer	19	38%
	Outros	0	0%
	N/S, N/R *	4	8%

* A resposta N/S ou N/R corresponde a utilizadores com mais do que uma motivação

Quadro 02: Resumo dos resultados obtidos na respostas à Ficha de Participante nos grupos focais

Nas 7 sessões de cerca de 45 minutos, foram colocadas à discussão entre os participantes diversas questões relacionadas com as temáticas em estudo (ver Apêndice A – Anexo II). Para isso, foram lançadas Questões Introdutórias (destinadas a produzir um efeito de familiarização com os utilizadores), Questões de Transição (para contextualizar a conversação), Questões Centrais (as que mais directamente se relacionavam com a comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço em SL™) e Questões de Fecho (destinadas a fornecer indicações para o futuro).

A conversação em todas as sessões teve a participação de todos os intervenientes, ainda que de forma assimétrica. A opção pela utilização do texto como forma de comunicar revelou-se de extrema importância na organização da sessão e na sua gravação automática, mas potenciou algumas assimetrias dadas as maiores dificuldades de alguns utilizadores em organizar e expor as ideias em tempo útil, sem quebrar o ritmo da sessão e sem prejudicar o raciocínio de outros utilizadores.

Por outro lado, a tarefa de moderação foi grandemente dificultada pela heterogeneidade dos grupos, pela sua dimensão e pelo espaço de tempo que se revelou curto para um maior aprofundamento das questões. Muitas vezes tivemos necessidade de interromper o raciocínio de um interveniente, pela necessidade de abordar um tema distinto, ou para dar voz a um participante menos activo.

A familiaridade que a maioria dos participantes tinha com o sistema (tal como indicia a ‘idade’ dos avatares) foi uma das vantagens detectadas, embora, por vezes,

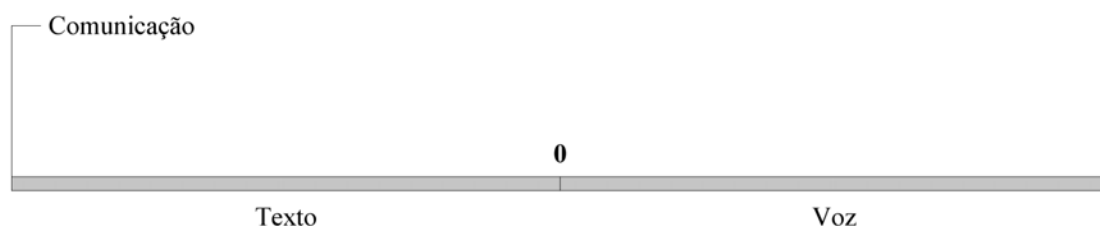
esse conhecimento do mundo virtual levasse a um grau de aprofundamento na análise das questões impossível de obter em sessões de cerca de 45 minutos. No entanto, constatou-se que a duração prevista para as sessões foi a mais indicada, uma vez que passado o tempo previsto os participantes demonstravam já sinais de inquietação e de dispersão com outras tarefas que, eventualmente, tinham em mãos.

A análise qualitativa efectuada teve como base as transcrições automaticamente gravadas por Second Life® em cada uma das sessões, num total de cerca de seis horas e meia de gravação. Destas fazia parte a totalidade das conversas mantidas *online*, que foram posteriormente objecto de uma análise ideográfica que se baseou na leitura exaustivas das transcrições, seguida da identificação recorrente de determinados tipos e tendências de opinião.

Foi ainda elaborada uma análise mais fina dos dados através do recurso à grelha do circepto¹²³, que possibilitou uma representação gráfica dos dados.

De acordo com todos os qualificativos utilizados nas sessões nas respostas às questões constantes do Guião dos Grupos Focais (ver Apêndice I – Anexo II) e por nós anotados, a análise dos dados foi elaborada com base numa técnica que propõe a pesquisa de eixos conceptuais bipolares cuja função é a organização das evocações contraditórias associadas aos conceitos em estudo (comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço em mundos virtuais). O método do circepto permite, a partir de uma grelha circular de eixos conceptuais bipolares, juntar um conjunto de informação muito rico na descrição dos conceitos.

No que à comunicação diz respeito, foi possível identificar a oposição entre duas ideias mais marcantes, neste caso associadas aos meios utilizados para comunicar *online*: o texto e a voz. Esse passou a constituir o primeiro eixo bipolar em análise:



¹²³ Circepto é um termo utilizado por Beirão *et al.* (2007) com base na expressão *circumplex frame* de Fustier&Debrinay, *Un instrument d'étude de motivation*, 1979, pp. 76

Em torno destes dois conceitos/processos, ambos considerados como positivos, foram detectadas as ideias a eles associadas e que transportavam conotações negativas, de acordo com a recorrência com que se verificaram durante a conversação. Seguindo este método foi possível completar os quatro eixos relativos às dimensões em estudo em SLTM:

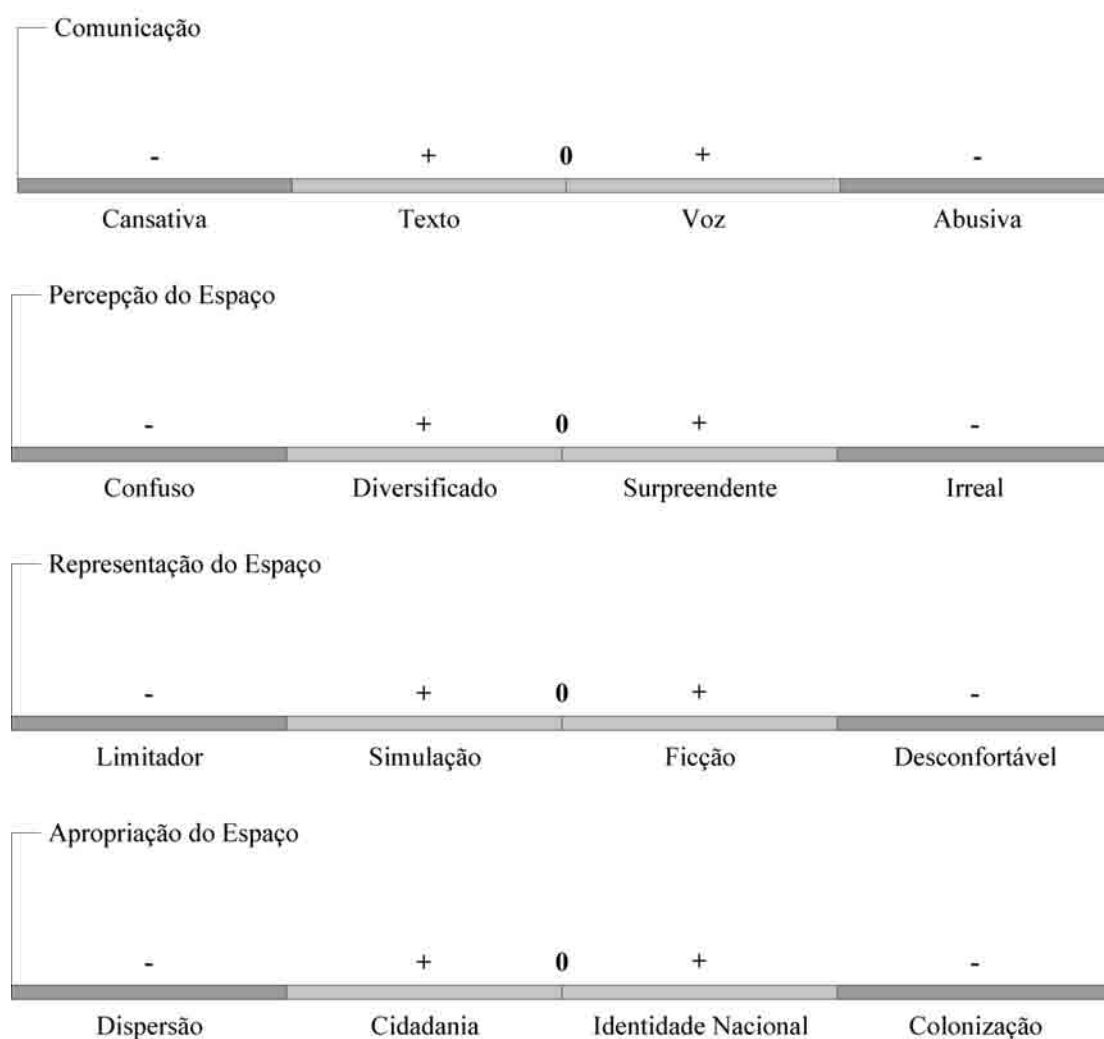


Figura 25: Eixos bipolares obtidos após a análise de qualitativa das transcrições dos grupos focais

Uma vez definidos os eixos bipolares referentes a cada uma das quatro dimensões em análise, foi possível representar graficamente através da grelha do circepto, atrás referida, e que permite a visualização simultânea das interpretações efectuadas:

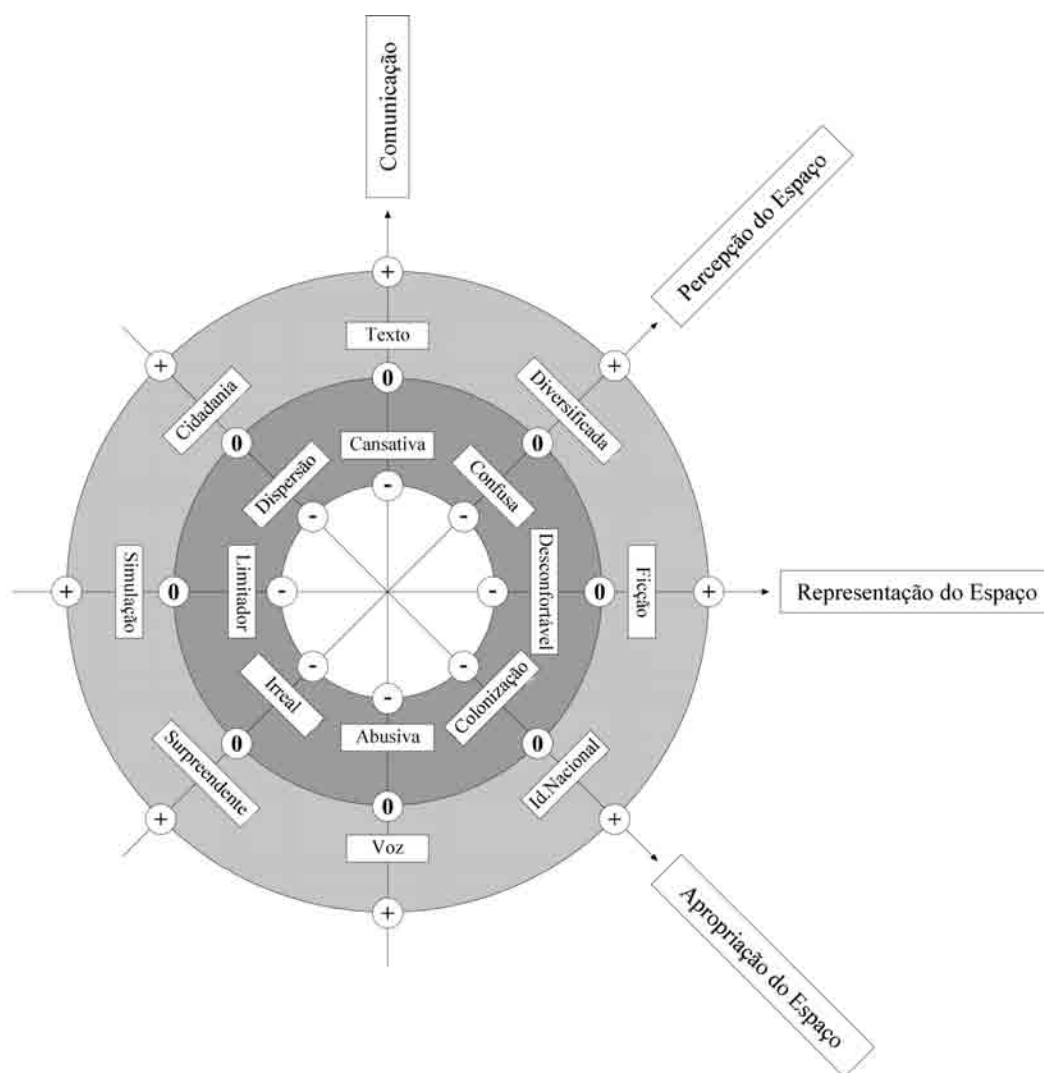


Figura 26: Circepto das quatro dimensões analisadas

Em função das recorrências detectadas transcrições das sessões sobre cada um dos conceitos associados às quatro dimensões em análise, foi possível, no mesmo circepto, indicar graficamente a intensidade da recorrência, obtendo assim um perfil mais conclusivo das quatro dimensões:

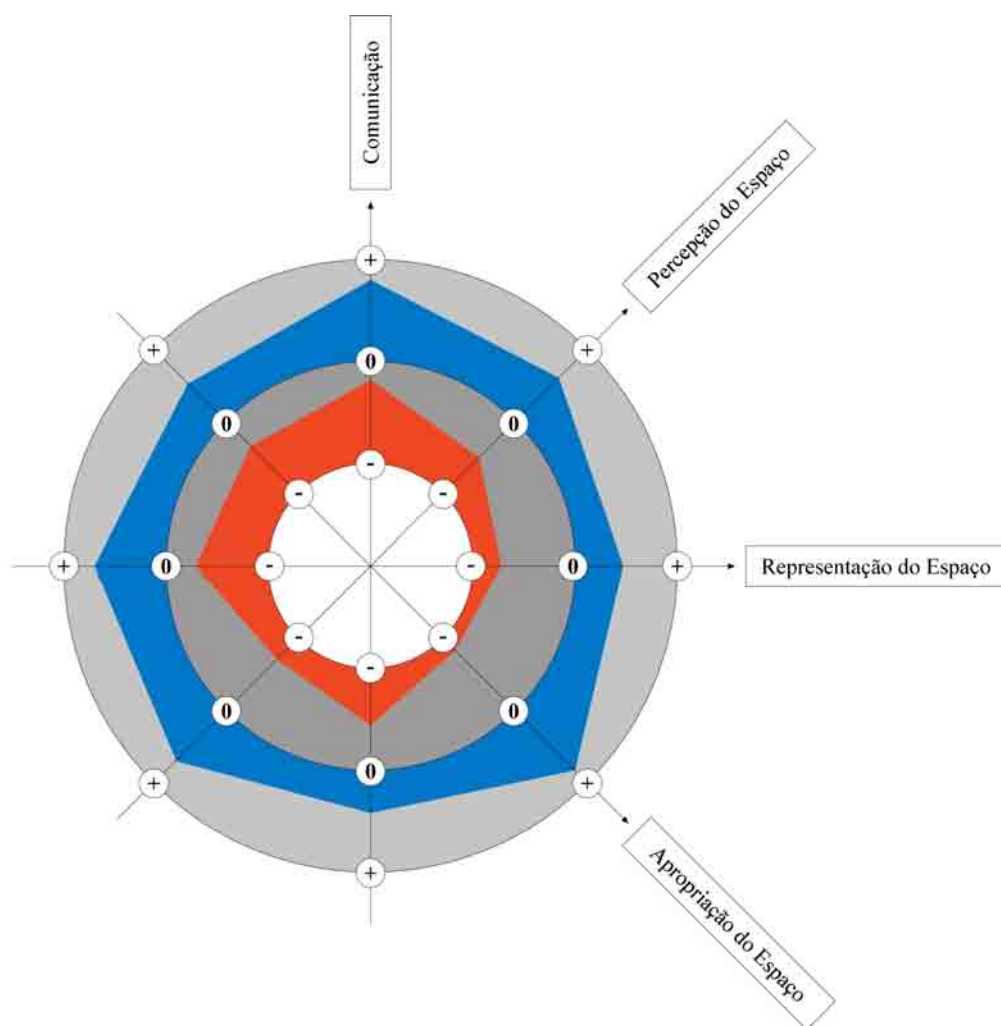


Figura 27: Circepto com o perfil das quatro dimensões analisadas

No circepto da Fig. 23, pode ser visualizado o perfil das quatro dimensões analisadas nos grupos focais, encontrando-se indicadas a azul as associações positivas das recorrências do discurso em cada dimensão, e a vermelho as associações negativas de cada uma delas.

A opção por utilizar esta metodologia para sistematizar os conceitos que emergiram das sessões de grupos focais, prende-se, por um lado, com a necessidade de sintetizar um discurso complexo que decorreu de conversas fluidas e com conteúdos por vezes desconexos, e, por outro lado, com a clarificação das temáticas a abordar na concepção dos inquéritos que descreveremos em seguida.

Através da leitura de uma representação gráfica como o circepto, é possível detectar quais as ideias dominantes nos grupos focais relacionadas com as quatro dimensões em análise.

Convém aqui referir que este procedimento de análise mais fina das transcrições obtidas não altera os conteúdos das próprias transcrições. Ou seja, a limitação principal detectada na utilização de grupos focais *online* como instrumento metodológico prende-se, precisamente, com facto de este procedimento ter decorrido *online*.

Associada à possibilidade de reunir um conjunto significativo de participantes em pouco tempo e à facilidade em gravar os conteúdos das sessões, encontra-se a dificuldade em analisar o discurso devido às idiossincrasias do próprio meio.

A conversação via texto em Second Life® não simplifica a compreensão da comunicação neste tipo de contexto, uma vez que os participantes frequentemente se reportam, através da escrita, a temas que já foram tratados, quanto mais não seja porque a velocidade de pensamento e de escrita de cada um deles é sempre diferente.

Apesar disso, foi possível detectar pontos de convergência de opinião em relação aos temas mais importantes sugeridos para discussão, e que nesta representação gráfica têm uma leitura mais clara e simplificada.

É notória, por exemplo, uma tendência maioritária para considerar positivo o processo de comunicação via texto do que através de voz, sendo que existe também uma associação mais negativa possibilidade de a voz ser um processo abusivo do que ao texto se tornar cansativo.¹²⁴

Outro dos exemplos mais marcados, é a ideia de que, nos processos de apropriação do espaço, existe uma conotação muito mais positiva com o conceito de identidade nacional do que de cidadania, embora a associação negativa ao conceito de

¹²⁴ Das transcrições dos grupos focais:

MR: ...há situações em que usamos a voz e em que poderá haver perda de conteúdo

AL: não considero que a voz seja fundamental neste ambiente

SW: eu gosto da ideia do 'desligar' da realidade o mais possível, por isso prefiro escrever mesmo

AE: sim, voice dá para confs, etc, mas é mais unidireccional

TA: voice é péssimo, n percebo metade do q os outros dizem

TA: ficas-te nas vozes e perdes o contexto todo"

colonização por parte da comunidade portuguesa seja também muito mais acentuada do que a que se detecta quando a associamos à ideia de dispersão.¹²⁵

¹²⁵ Das transcrições dos grupos focais:

“AL: de modo algum [colonização], sou quase emigrante

WW: dar a conhecer a cultura e forma de estar portuguesas sim (...) mas colonização não me parece

TB: para mim a [colonização] tem uma conotação negativa

MR: hmmm... não me sinto colonizadora

SY: bem, pelo facto de estar envolvida em projectos, sinto-me um pouco responsável pela divulgação de Portugal no SL, mas n chego a considerar-me ums colonizadora

SW: não gosto dessa palavra [colonização]

MR: como colonizadora não, mas conquistadora talvez... do meu canto, do meu trabalho, dos meus amigos

AM: Da Wikipedia sobre os Açores “O arranque oficial da COLONIZAÇÃO deus-e pela ilha de Santa Maria, onde a primeira povoação foi oficialmente fundada”. Bem, afinal acho que também usamos “colonizar” como sinonimo de povoar...

MR: mas... usamos a última c uma carga mais negativa, acho

SW: má memória”

VI.3

Inquéritos

A elaboração de inquéritos à comunidade portuguesa em Second Life® sobre os temas deste estudo, teve como base a revisão bibliográfica anteriormente efectuada e a organização e análise prévia dos resultados dos grupos focais, como vimos anteriormente, com o objectivo de testar alguns dos conceitos que deveriam constar deste instrumento de recolha de informação.

Os inquéritos tiveram como destinatários todos os ‘residentes’ com nacionalidade portuguesa em Second Life®, independentemente de residirem na realidade em território nacional. Para abordar as temáticas em estudo, e antes da formulação das perguntas constantes do inquérito, começámos por elaborar uma grelha que sintetizasse as seguintes componentes estruturais: Tema > Tipo de Avaliação > Dimensão > Operacionalização > **Pergunta > Respostas Possíveis**. Esta abordagem permitiu alcançar uma sistematização do inquérito concebendo-o a partir das questões gerais para as particulares, de forma a chegar a um conjunto de perguntas que seguiam uma lógica conceptual mais sólida.

Da parte inicial do inquérito fizeram parte algumas questões que pretendiam recolher dados sócio-demográficos dos inquiridos. A segunda parte teve como referência a grelha atrás mencionada para a elaboração de um guião.

Neste guião, foi considerado um Tema (relacionado com as quatro problemáticas em análise neste estudo), uma forma de Avaliação que cada pergunta acarretava (relacionada com formas de aprendizagem, com práticas de utilização ou com juízos de valor), uma Dimensão (que poderia associar-se com mais evidência a um contexto justificativo grupal, formal, espacial ou temporal) e uma Operacionalização (que corresponde à relação da pergunta com os conceitos até aqui desenvolvidos e enquadrados pelas categorias anteriores).

Desta forma, pensamos ter conseguido uma sistematização que nos permitiu a elaboração dos inquéritos de uma forma mais sustentada e organizada de acordo com os objectivos que tínhamos em mente. A grelha utilizada pode ser descrita da seguinte forma:

Tema	Avaliação	Dimensões	Operacionalização	Questões	Respostas
Comunicação	Cognição	Grupais	Idioma	1	Escala 1-5
	Práticas	Formais	Riqueza de meios	2	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Texto	3	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Voz	3	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Identidades	2	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Comportamentos	1	Escala 1-5
	Juízo	Espaciais	Proxémica	1	Escala 1-5
	Juízo	Temporais	Sincronismo	1	Escala 1-5
Percepção do Espaço	Cognição	Grupais	Mundo	1	Nominal
	Práticas	Grupais	Geografia	1	Nominal
	Juízo	Formais	Simulação	2	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Ficção	2	Escala 1-5
	Juízo	Temporais	Distâncias	1	Escala 1-5
Representação do Espaço	Cognição	Grupais	Imagética	1	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Simulação	2	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Ficção	2	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Materialização	1	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Imaterialização	1	Escala 1-5
	Juízo	Temporais	História	1	Escala 1-5
Apropriação do Espaço	Cognição	Grupais	Identidade Nacional	1	Escala 1-5
	Cognição	Comunicacional	Idioma	1	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Colaboração	1	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Cidadania	1	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Colonização	2	Escala 1-5

Total Questões

35

Quadro 03: Grelha conceptual para a estruturação dos inquéritos *online*

Com base nesta grelha, e tendo em conta que o inquérito seria colocado *online* na Web, foram desenvolvidas perguntas e sugeridos padrões de respostas em escala que garantissem (ou que maximizassem) as probabilidades de preenchimento integral dos inquéritos. Por outras palavras, considerámos, apesar da complexidade e da abrangência dos temas, que seria aconselhável a elaboração de um questionário/inquérito não muito extenso, e motivador para os inquiridos.

Numa primeira fase, foi publicado *online* na Web utilizando a ferramenta Google Forms ¹²⁶ um inquérito-piloto, e convidados via IM alguns residentes para participarem. Este primeiro inquérito publicado, teve como objectivo uma primeira validação estatística antes de eventuais alterações a efectuar para a versão definitiva.

Foi utilizado um *layout* pré-definido em *Google Forms*, uma ferramenta escolhida por diversas razões, a saber: a) facilidade de utilização para a elaboração do inquérito; b) excelentes funções de acompanhamento diário dos resultados; c) possibilidade de manter todos os dados *online* e de fazer exportação periódica em formato *.xls*; d) facilidade de acesso por parte dos inquiridos e boas performances do sistema no registo de dados (rapidez e fiabilidade); e) boa diversidade de *layouts* existente no sistema; f) gratuidade do sistema.

O *layout* escolhido pretendeu ser graficamente neutro, fornecendo aos utilizadores toda a informação prévia necessária para que estes soubessem a que destinava o Inquérito e quais as implicações no preenchimento do mesmo.

¹²⁶ *Google forms* é um tipo de documento possível de ser utilizado em *Google docs* (<http://docs.google.com>) e que permite a elaboração de questionários que são automaticamente colocados *online*, e cujos resultados podem ser visualizados em permanência, através de visualizações gráficas ou da exportação para folha de cálculo.

Inquérito/Questionário sobre Comunicação e Espaço em Second Life®

O presente Inquérito/questionário tem por objectivo recolher informação sobre os utilizadores portugueses de Second Life®, e faz parte do trabalho de campo da tese de Doutoramento sobre 'Comunicação e Representação/Apropriação do Espaço em Mundos Virtuais Online - O caso da comunidade portuguesa em Second Life®' que se encontra a ser desenvolvida por Paulo Frias (aka PalUP Ling) na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, sob a orientação da Prof. Dra. Graça Simões. Os dados recolhidos serão usados APENAS com fins estatísticos, e permanecerão integralmente CONFIDENCIAIS. Obrigado pela colaboração!

* Required

Qual o nome do seu avatar em Second Life®? *
(por favor indique o primeiro e segundo nomes)

Vive em Portugal? *

☐ Sim

☐ Não

Qual a sua idade real? *

50 anos ou mais

O género (sexo) do seu avatar corresponde ao da realidade? *

☐ Sim

☐ Não

☐ Parcialmente

Figura 28: Início do Inquérito colocado *online*

Se Second Life® for visto como um espaço onde convivem cidadãos do 'mundo', será mais valorizada: *

1 2 3 4 5

Dispersão ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Igualdade

Se Second Life® se entender como um espaço que potencia a colonização virtual, tal conceito terá como consequência: *

1 2 3 4 5

Imposição ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ União

Nesse sentido, considera poder existir uma atitude 'colonizadora' por parte da comunidade portuguesa em Second Life®? *

1 2 3 4 5

Não ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sim

Termine fazendo um click abaixo em 'Submit'. Obrigado pela sua participação!

Powered by [Google Docs](#)

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Figura 29: Final do Inquérito colocado *online*

O Inquérito-Piloto foi divulgado junto da comunidade através de IMs, esteve *online* ¹²⁷ entre os dias 18 de Janeiro de 2010 e 22 de Janeiro de 2010, e obteve respostas de 32 utilizadores aleatoriamente. Como veremos no capítulo que se segue, sobre esta amostra foi feita uma análise estatística sumária, de forma a proceder a eventuais correcções antes do lançamento da versão definitiva do Questionário/Inquérito.

¹²⁷ Disponível nas seguintes direcções:
<http://spreadsheets.google.com/viewform?formkey=dEVTU0ZseEZVcGxXS3J1MnctaFNHVVWc6MA>
ou <http://bit.ly/8FawTp>

A versão definitiva esteve disponível *online* ¹²⁸ entre os dias 23 de Janeiro de 2010 e 05 de Fevereiro de 2010, tendo contado com a participação de 205 utilizadores portugueses de Second Life®.

A divulgação e solicitação para o preenchimento dos Inquéritos foram feitas através da colocação de painéis nos locais mais frequentados por portugueses em SL™. Foram ainda contactados os responsáveis por esses espaços, no sentido de sugerir aos ‘residentes’ que participassem no estudo.

Para além disso, durante os períodos de recolha de dados frequentámos diariamente os espaços com mais ‘residentes’ *online* nas horas de mais afluência, para, através de contacto directo, apelarmos ao preenchimento dos inquéritos.

Como vimos anteriormente (ver Capítulo V – ‘Sobre Second Life® e a comunidade portuguesa’), a número de ‘*active residents*’ portugueses em Janeiro de 2010 era de 6273, um número que pode ser considerado como referência para o nosso universo de análise.

Com base nos dados recolhidos nos inquéritos, procedemos a diversas formas de análise explicadas no Capítulo VII, bem como à discussão dos resultados obtidos conducentes à obtenção de conclusões em cada fase, e que, em conjunto, virão a dar origem às conclusões finais deste estudo.

¹²⁸ Disponível nas seguintes direcções:

<http://spreadsheets.google.com/viewform?formkey=dFNJR3FxZkU1N2QyNkI0RmpuRWpfSWc6MA>
ou <http://bit.ly/7ucmv7>

Capítulo VII

Resultados e Discussão dos Inquéritos

Neste capítulo propomo-nos apresentar, analisar e discutir os dados recolhidos através dos Inquéritos efectuados, e que foram já abordados como elemento metodológico fundamental neste estudo.

Da análise e discussão a efectuar resultarão a confirmação ou a refutação das hipóteses anteriormente formuladas sobre os processos de comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço entre a comunidade portuguesa em Second Life®, que sintetisaremos posteriormente no capítulo Conclusões.

Como vimos anteriormente, efectuámos inquéritos-piloto junto de 32 ‘residentes’ portugueses em Second Life®, tendo os inquéritos finais incidido sobre uma população de 205 inquiridos, nos quais pudemos comparar características sócio-demográficas como a idade real dos utilizadores, o seu género na realidade, a correspondência entre o(s) nome(s) do seu avatar e o seu nome real e a correspondência entre as suas características físicas reais e as do avatar que possuem. Comparámos ainda práticas e motivações dos utilizadores portugueses em Second Life®, como a existência de um ou mais avatares por utilizador, a frequência média de assiduidade em SL™, a quantidade de amigos portugueses com que cada utilizador mais se relaciona e as motivações principais de cada um dos inquiridos para utilizar Second Life® (propondo desde logo as seguintes motivações: negócios, educação/cultura, lazer e investigação¹²⁹). Resumindo os dados recolhidos, efectuámos o seguinte quadro, onde podem ser comparados resultados obtidos no inquérito-piloto (nas colunas da esquerda) e no inquérito final (na coluna da direita):

¹²⁹ A motivação ‘investigação’ foi proposta apenas no inquérito final, pela constatação de que a referência a esta actividade *online* era recorrente, nomeadamente nos grupos focais. Poderia ser considerada dentro da motivação educação/cultura, embora nos tenha parecido que merecia uma referência particular, podendo explicar alguns dos fenómenos analisados

Qual a sua idade real?

	Frequência	Percentagem		Frequência	Percentagem
18 a 34 anos	25	78%		94	46%
35 a 49 anos	6	19%		89	43%
≥ 50 anos	1	3%		22	11%

O género (sexo) do seu avatar corresponde ao da realidade?

	Frequência	Percentagem		Frequência	Percentagem
Não	1	3%		5	2%
Parcialmente	0	0%		5	2%
Sim	31	97%		195	96%

O nome do seu avatar (nome próprio e/ou apelido) tem algo a ver com o seu nome real?

	Frequência	Percentagem		Frequência	Percentagem
Não	14	44%		110	54%
Sim	18	56%		95	46%

As características ‘físicas’ do seu avatar assemelham-se às suas na realidade?

	Frequência	Percentagem		Frequência	Percentagem
Não	15	44%		68	33%
Parcialmente	10	34%		102	50%
Sim	7	22%		35	17%

Para além deste, possuí mais avatares em Second Life®?

	Frequência	Percentagem		Frequência	Percentagem
Não	20	63%		116	57%
Sim	12	37%		89	43%

Em média, com que frequência se liga a Second Life®?

	Frequência	Percentagem		Frequência	Percentagem
Todos os dias	7	22%		97	47%
3 dias por semana	4	12%		32	16%

3 dias por mês	3	10%	20	10%
1 dia por mês	4	12%	18	9%
< 1 dia por mês	14	44%	38	18%

Da sua lista de amigos com quem se relaciona em SL™, quantos são portugueses?

	Frequência	Percentagem		Frequência	Percentagem
0% a 25%	10	32%		46	22%
25% a 50%	-	-		27	13%
51% a 90%	14	44%		57	28%
91% a 100%	8	24%		75	36%

Actualmente, quais as suas principais motivações para usar Second Life®?

	Frequência	Percentagem		Frequência	Percentagem
Negócios – Não	22	69%		144	70%
Negócios – Parcialmente	3	10%		22	10%
Negócios - Sim	7	21%		39	20%
Educação / Cultura – Não	11	34%		34	17%
Educação/Cultura - Parcialmente	5	16%		64	31%
Educação / Cultura - Sim	16	50%		107	52%
Lazer – Não	14	44%		53	26%
Lazer - Parcialmente	5	16%		36	17%
Lazer - Sim	13	40%		116	57%
Investigação – Não	-	-		100	49%
Investigação – Parcialmente	-	-		31	15%
Investigação - Sim	-	-		74	36%

Quadro 04: Resultados comparativos dos dados sócio-demográficos e reveladores das práticas e motivações recolhidos nos Inquéritos (fases piloto e final)

O primeiro procedimento efectuado consistiu na validação da identidade dos inquiridos, tendo para isso sido seguidos dois passos: a) verificação da existência do nome dos avatares (pedido no início do inquérito) através do motor de busca de Second Life®; b) verificação da inexistência de respostas de avatares com o mesmo nome. Este procedimento foi feito caso a caso para as amostras dos inquéritos piloto e final, e teve como resultado a confirmação de que todos avatares que responderam se encontram registados em SL™, bem como o facto de que nenhum dos nomes dos avatares estava repetido.

Uma das questões que ficaram em aberto neste procedimento, foi a da possibilidade de mais do que um dos avatares que responderam pertencerem ao mesmo indivíduo na realidade. Essa confirmação revelou-se uma tarefa impossível, uma vez que, no limite, apenas a Linden Lab pode estabelecer uma relação entre o nome do avatar e o seu e-mail ou o IP a partir do qual se registou, dados que também não seriam conclusivos.

Assim sendo, demos como adquirido, neste estudo, que todos os avatares inquiridos pertenciam a utilizadores distintos, e que não foram utilizados avatares alternativos (*alts*).

Por outro lado, foi ainda considerado que as respostas dadas por um determinado avatar identificado foram de facto elaboradas pelo ‘proprietário’ desse avatar, uma vez que, seguindo a nossa metodologia, seria possível responder ao inquérito em nome de um avatar alheio. Este risco calculado teve como base a decisão de não confrontar os utilizadores com a necessidade de identificarem o seu ‘eu’ real, por considerarmos que esse seria um passo que poderia conduzir o nosso estudo ao insucesso.

Pelas práticas que investigámos, não é frequente existir uma associação pública entre avatar e indivíduo, quer ‘dentro’ de Second Life® quer noutras plataformas de socialização na Web relacionadas com SL™.¹³⁰

¹³⁰ *Avatars United* é uma recente rede social destinada a reunir os utilizadores de Second Life®, onde pode existir uma relação declarada e pública entre o indivíduo e o avatar que o representa *online*.

VII.1

Caracterização sócio-demográfica

Depois da apresentação destes dados, alguns aspectos parecem-nos merecedores de referência específica, no sentido de perceber as características sócio-demográficas da amostra final, utilizando a amostra na fase de Inquérito-Piloto apenas para verificação de tendências.

Para isso, procedemos a uma análise bivariada dos dados recolhidos utilizando a aplicação PASW Statistics ¹³¹, e cruzando variáveis sócio-demográficas que entendemos poderem ser explicativas de outras variáveis desta categoria ou que mais se relacionam com as práticas e motivações dos inquiridos.

Idade real do utilizador

Um dos dados considerados essenciais para entender a amostra com que trabalhamos, dizia respeito ao conhecimento de qual a idade real dos inquiridos. Desde logo, as respostas sobre esta matéria revelaram um dado que, habitualmente, é associado a Second Life® e aos mundos virtuais abertos, não-estruturados e dedicados à construção de conteúdos: a faixa etária maioritária parece ser a de utilizadores com mais de 35 anos (na nossa amostra final, os grupos 35-49 anos e mais de 50 anos são responsáveis por cerca de 54% das respostas, valor considerado anormalmente elevado).

¹³² Esta constatação leva-nos a acreditar que a opção pela utilização de mundos virtuais deste tipo se dirige a públicos menos jovens, e que vêem na sua existência virtual uma forma de desenvolver projectos específicos relacionados com as suas actividades

¹³¹ Aplicação anteriormente designada por SPSS, e que, actualmente na sua versão 18, assumiu um novo nome

¹³² A assimetria registada entre as amostras, parece ficar a dever-se a um acaso, uma vez que a amostra aleatória do inquérito-piloto (com 32 inquiridos) apresenta uma percentagem elevada (78%) de indivíduos até aos 34 anos

profissionais ou com os seus interesses pessoais (como veremos adiante na relação com as respostas dadas sobre as principais motivações dos utilizadores).¹³³

Como referimos já anteriormente, os indivíduos mais jovens apresentam alguma tendência para a utilização de plataformas de socialização e de comunicação de mais fácil acesso, quer pelas idiossincrasias de Second Life®, quer pelas características da sua curva de aprendizagem, quer ainda pela rapidez e facilidade de acesso a outros ‘mundos’ baseados na Web. A nossa recolha parece confirmar assim as tendências ilustradas e reportadas pelos estudos elaborados pela empresa KZERO, onde se verifica uma grande concentração de utilizadores jovens na maioria dos considerados ‘mundos virtuais’.¹³⁴

Seguidamente, procederemos à utilização da ‘idade real’ como variável explicativa quando cruzada com as restantes variáveis sócio-demográficas e das que revelam práticas e motivações dos utilizadores portugueses inquiridos em Second Life®, por considerarmos ser esta uma das variáveis que melhor nos pode auxiliar numa definição mais clara do perfil destes residentes virtuais.

Correspondência de género

À questão colocada sobre a correspondência entre o género do avatar e do utilizador que o controla, parece-nos que o facto de a esmagadora maioria de inquiridos (em ambos os inquéritos) ter referido existir uma coincidência entre o seu ‘eu’ virtual e o real pode demonstrar o reconhecimento da riqueza de meios, como refere Wadley *et al.* (2009)¹³⁵, que Second Life® disponibiliza na construção do avatar, e que não favorece o anonimato.¹³⁶ A necessidade de escolha de um ‘género virtual’ representa

¹³³ Salientamos ainda aqui o facto de termos limitado a amostra a um público com uma idade mínima de 18 anos, uma vez que, em Second Life®, existe uma área destinada a utilizadores menores de idade, a *Teen Grid*.

¹³⁴ Ver Capítulo I – Figura 1

¹³⁵ Ver Capítulo II – Sobre Comunicação

¹³⁶ Nesta questão foi colocada a hipótese de resposta de uma correspondência ‘parcial’ uma vez que existem em Second Life® muitos avatares sem sexo definido, ou que, por exemplo, representam animais irracionais onde essa característica não se torna clara

um compromisso definitivo na existência virtual do indivíduo, que pode até tornar-se incapacitante, por exemplo, quando se pretende utilizar o sistema de comunicação por voz.

Por outro lado, este facto pode ainda revelar uma fraca motivação para a experimentação em Second Life®, no que à autorepresentação diz respeito, uma vez que os inquiridos tendem a seguir comportamentos ajustados ao género que melhor conhecem e dominam na realidade. A ser assim, o exercício de exploração figurativa do ‘corpo virtual’ do sexo oposto não aparenta ser, entre a comunidade portuguesa, uma das motivações mais evidentes. Relacionando esta conjectura com a faixa etária predominante, sugerimos que a maioria dos utilizadores inquiridos, independentemente da faixa etária a que pertencem, revelam maior conforto na representação de avatares que possuam o mesmo sexo, o que, por sua vez, também não indicia uma vontade acentuada na procura do anonimato *online* que, como refere Messinger *et al.* (2008), poderia ajudar os utilizadores a ultrapassar inibições sociais e psicológicas.¹³⁷

Estas considerações têm como base a fraca variação detectada nos inquéritos efectuados. Como se pode constatar no Quadro 4, apenas 2% dos inquiridos afirmaram que o género do seu avatar não correspondia ao real, e outros 2% indicaram que esta relação se verificava parcialmente. Na posse destes dados, optámos por não considerar o género como uma variável explicativa, dada a homogeneidade das respostas (96% afirma possuir o mesmo género *online* e *offline*).

Associação ao nome próprio e/ou apelido

O elevado número de inquiridos que afirmou possuir um avatar cujo nome (próprio e/ou apelido) tem algo a ver com o seu nome real, parece ser um facto que merece a nossa atenção na definição do perfil dos inquiridos. Cerca de metade dos utilizadores (em ambos os inquéritos) revelou ter optado por estabelecer uma relação entre o seu nome real e o virtual. No contexto dos mundos virtuais, e de Second Life® em particular, julgamos que este facto se pode ficar a dever, uma vez mais, à vontade de não explorar o anonimato e de relacionar (ainda que de forma indelével) o indivíduo

¹³⁷ Ver Capítulo II – Identidade e auto-representação

real com o seu correspondente virtual. Mas outra possível explicação nos ocorre quando cruzamos esta informação com a faixa etária predominante: os utilizadores portugueses inquiridos em Second Life®, maioritariamente acima dos 35 anos, possuem uma ‘cultura’ de utilização das ‘redes’ (salas de conversação, redes sociais, blogues) que pode favorecer uma atitude de maior transparência e que se transporta para os mundos virtuais.

Quando cruzados os dados recolhidos sobre a definição dos nomes dos avatares e as faixas etárias dos utilizadores, verificamos que, contrariamente à hipótese antes levantada, existe uma maioria de utilizadores mais jovens que estabelece uma relação entre o seu nome real e o nome do seu avatar, eventualmente seguindo o já enunciado processo de autoverificação. Esta constatação parece indiciar que a referida procura do anonimato se pode revelar numa faixa da população portuguesa em SL™ de idade mais avançada.

Nome do avatar e idade real

			Idade Real			Total
			18-34	35-49	>50	
O nome do seu avatar (nome próprio e/ou segundo nome) tem algo a ver com o seu nome real?	Não	f	45	52	13	110
		%	48%	58%	59%	54%
	Sim	f	49	37	9	95
		%	52%	42%	41%	46%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 2.341; \text{N.S.}^{138}$$

Quadro 05: Análise bivariada dos dados considerando a faixa etária dos utilizadores como variável explicativa da correspondência entre os seus nomes reais e os dos avatares que possuem

¹³⁸ Para valores de $p > 0.05$, não rejeitamos a hipótese nula, considerando que as variáveis não são dependentes, mencionando p como Não Significativo (N.S.). Por outro lado, para valores de $p < 0.05$, rejeitamos a hipótese nula, estando perante variáveis dependentes.

Através da análise do Quadro 5, inclinamo-nos para a hipótese de que os indivíduos com idades superiores a 35 anos tendem a não estabelecer tão frequentemente uma relação entre os seus nomes virtual e real, sendo essa tendência mais acentuada nos maiores de 50 anos. Por outro lado, e embora de uma forma não muito marcada, os inquiridos com idades inferiores a 35 anos tendem a associar os nomes na realidade e na virtualidade, revelando uma menor preocupação com a preservação do anonimato *online*. Esta tendência está de acordo com vários estudos (Acquisti&Gross, 2006; Barnes, 2006; Solove, 2007; Gross, 2004) que demonstram existir menos preocupação dos mais jovens com as questões da privacidade *online*.

Correspondência na aparência física

Seguindo o mesmo tipo de raciocínio utilizado para a questão relativa aos nomes utilizados, solicitámos aos inquiridos que explicassem de que forma a aparência física do seu avatar se relacionava com a sua aparência real. Ao analisarmos as respostas dadas, verificámos existir maioritariamente uma correspondência entre ambas: 67% dos inquiridos afirmou existir uma correspondência, se não total pelo menos parcialmente (50%). Estes resultados remetem-nos para as considerações de Messinger *et al.* (2008)¹³⁹ que mencionam os processos de autoverificação e de automelhoramento dos utilizadores na personalização dos seus avatares, e que fazem com que estes se pareçam mais com os seus ‘eus’ reais embora com melhoramentos moderados, em busca de um auto-conceito consistente, estável e congruente que aumente a auto-confiança e o reconhecimento.

Ainda assim, um terço dos inquiridos (33%) revelou não existir qualquer correspondência entre os seus ‘corpos’ real e virtual, pelo que decidimos elaborar uma análise bivariada tentando perceber de que forma este tipo de opções se distribui quando analisada, por exemplo, com a faixa etária:

¹³⁹ Ver Capítulo II – Identidade e auto-representação

Aparência física e idade real

			Idade Real			Total
			18-34	35-49	>50	
As características 'físicas' do seu avatar assemelham-se às suas na realidade?	Não	f	26	32	10	68
		%	28%	36%	46%	33%
	Parcialmente	f	54	40	8	102
		%	57%	45%	36%	50%
	Sim	f	14	17	4	35
		%	15%	19%	18%	17%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 2.341$; N.S.

Quadro 06: Análise bivariada dos dados considerando a faixa etária dos utilizadores como variável explicativa das semelhanças entre a sua aparência física real e a dos seus avatares

Da análise efectuada relativamente às características físicas dos avatares e à sua proximidade com as dos utilizadores cruzando estes dados com as faixas etárias analisadas, parece-nos clara uma tendência – ainda que não muito marcada - para que os utilizadores mais jovens aproximem a sua imagem virtual com a que possuem na realidade, pelo menos parcialmente. Cerca de 72% dos utilizadores com 18 a 34 anos referiu que as suas características físicas virtuais se aproximavam total ou parcialmente com as reais. No entanto, 64% da população entre os 35 e os 49 anos declarou também existir esta proximidade, tal como 54% dos indivíduos com mais de 50 anos.

Estes números permitem-nos levantar a hipótese de que, numa população menos jovem, se pode evidenciar o processo de automelhoramento atrás referido, conducente ao aumento da auto-confiança e do reconhecimento. No entanto, apenas 15% dos inquiridos com 18 a 34 anos referiu uma identificação total entre corpo virtual e real, levantando a hipótese de existência de uma processo de negociação entre estas duas instâncias que, por um lado, não torna evidente a necessidade do automelhoramento, mas que, por outro, não transporta integralmente a autorepresentação para o ecrã. Consideramos pois que, globalmente, o processo de automelhoramento está subjacente à definição das características físicas do avatar, embora se torne mais evidente na

população com mais idade, provavelmente por razões de reconhecimento social e de estabilidade psicológica.

Como conclusão desta breve análise sócio-demográfica dos 205 portugueses por nós inquiridos em Second Life®, é possível resumir algumas das características detectadas que nos ajudam a traçar o perfil dos mesmos:

- A maioria dos utilizadores tem 35 anos ou mais, existindo uma percentagem considerável que tem mais de 50 anos
- A quase totalidade dos inquiridos opta por representar-se no ecrã através de um avatar com o mesmo género daquele que possui na realidade
- Os utilizadores mais jovens estabelecem com mais frequência uma relação entre os seus nomes reais (próprio e/ou apelido) e os nomes escolhidos para os seus avatares
- Os utilizadores com idades mais avançadas, nomeadamente os maiores de 50 anos, tendem a não estabelecer uma correspondência marcada entre a sua aparência física real e a do(s) avatar(es) que criam

VII.2

Práticas e motivações

Complementarmente à análise sócio-demográfica elaborada no início do inquérito, foram colocadas aos residentes portugueses em Second Life® algumas questões relacionadas com as suas práticas e motivações relacionadas com a sua existência virtual.

Entendemos que, previamente à análise que faremos mais adiante sobre os processos de comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço levados a cabo pela comunidade portuguesa, seria produtivo tentar perceber de que forma se podem resumir as suas práticas específicas *online* bem como quais as razões que os levam a participar na vida colectiva construída em Second Life®.

Para isso, perguntámos aos inquiridos se possuíam mais do que um avatar *online*¹⁴⁰, qual era a média de frequência de acesso a SL™, e quais eram as suas principais motivações actuais para aí ‘residirem’. Neste último caso, apresentámos quatro possibilidades de resposta (negócios, educação/cultura, lazer e investigação), por entendermos serem estas as motivações actuais mais frequentes neste mundo virtual no seio da comunidade portuguesa.

No entanto, os conceitos de ‘negócios’, ‘educação/cultura’, ‘lazer’ e ‘investigação’ são, propositadamente, suficientemente abrangentes para poderem incluir práticas muito diversificadas e aqui não especificadas em detalhe.

Número de avatares

A questão colocada no inquérito sobre o número de avatares que cada utilizador português possuía, tinha por objectivo perceber se os 205 inquiridos detinham ou não

¹⁴⁰ A criação de vários avatares em Second Life® por parte de um mesmo utilizador é possível, desde que, a cada um deles, seja associado um endereço de e-mail diferente. Até 2008, a empresa Linden Lab limitava ainda a criação de avatares a partir de um mesmo IP, embora hoje em dia essa condição não seja mais seguida. A limitação relacionada com o IP causava enormes transtornos nas instituições de ensino, que viam limitada a criação de sucessivas contas por parte dos discentes, uma vez que o registo, quando feito nas instalações do estabelecimento de ensino, fornecia sempre o mesmo IP.

mais do que um avatar (ou *alts*, de alternativo) em Second Life®, levantando a hipótese de estarmos na presença de utilizadores com identidades múltiplas geridas, por vezes em simultâneo, no mundo virtual. Esta questão pareceu-nos ser crucial para, mais adiante, entendermos melhor as motivações dos utilizadores, uma vez que colocámos a hipótese de que a criação de mais do que um avatar poderia estar directamente relacionada com as necessidades operacionais de cada utilizador na sua experiência *online*.

Os resultados obtidos permitem verificar que cerca de metade (57%) dos portugueses inquiridos possui apenas um avatar, e os restantes 43% mais do que um.

Tentámos utilizar a idade real dos utilizadores como variável explicativa destes números, tendo obtido os seguintes resultados:

Número de avatares e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
Para além deste, possui mais avatares em Second Life®?	Não	f	59	43	14	116
		%	63%	48%	64%	57%
	Sim	f	35	46	8	89
		%	37%	52%	36%	43%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 4.385$; N.S.

Quadro 07: Análise bivariada dos dados considerando a faixa etária dos utilizadores como variável explicativa do número de avatares criados por cada utilizador

Apesar de a distribuição verificada pelas faixas etárias propostas não se afastar muito dos valores médios anteriormente apresentados, constatámos que os utilizadores mais jovens (até aos 34 anos) e os mais velhos (mais de 50 anos) apresentavam valores muito aproximados, com uma predominância do número de indivíduos que possuem apenas um avatar em Second Life®.

Por outro lado, a amostra de inquiridos com idades entre os 35 e os 49 anos tendia a possuir mais do que um avatar *online* neste mundo virtual. Este facto parece-nos poder indiciar uma maior actividade, envolvimento em projectos diversos ou diferentes motivações por parte dos utilizadores que se situam na faixa etária predominante e mais activa em SL™.

No entanto, considerámos ser desejável confrontar o número de avatares com outra variável explicativa, neste caso a que analisaremos em seguida e que resultou da pergunta sobre qual a frequência de acesso dos inquiridos a Second Life®:

Número de avatares e frequência de acesso

			Em média, com que frequência se liga a Second Life®?					Total
			Todos os dias	3 dias semana	3 dias mês	1 dia mês	menos 1 dia mês	
Para além deste, possui mais avatares em Second Life®?	Não	f	40	17	13	15	31	116
		%	41%	53%	65%	83%	82%	57%
	Sim	f	57	15	7	3	7	89
		%	59%	47%	35%	17%	18%	43%
Total		f	97	32	20	18	38	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 24.939; p < 0.01$$

Quadro 08: Análise bivariada dos dados considerando a frequência de acesso dos utilizadores como variável explicativa do número de avatares criados por cada utilizador

Este quadro permite-nos observar a existência de uma relação directa entre o número de avatares que os utilizadores possuem, e a frequência média de acesso a Second Life®. Como se deduz dos resultados obtidos, os indivíduos que acedem menos vezes tendem claramente a possuir apenas um avatar, enquanto que os que acedem com mais frequência parecem possuir mais do que um avatar. Ou seja, a frequência de acesso a Second Life® constitui-se como variável explicativa do número de avatares criados.

Este facto parece levar a concluir que, para manter a ‘existência’ *online* de mais do que um avatar, é necessário mais tempo. Podemos considerar ser este um resultado

esperado, mas parece-nos importante, mais do que esta simples constatação da relação descrita, reflectir sobre o facto de que 43% de utilizadores (de entre os 205 portugueses inquiridos) possui mais do que um avatar. As razões para que tal suceda não foram investigadas aprofundadamente neste estudo, e podem constituir-se como matéria de grande interesse para estudos posteriores.

Apesar disso, colocámos a hipótese de que os utilizadores podem possuir mais do que um avatar por razões que se prendem com a diversidade de motivações que possuem na sua prática *online*. Mais adiante, na secção ‘Motivações actuais’, apresentaremos os resultados dessa análise e a respectiva discussão dos resultados.

Frequência de acesso

Como já referimos anteriormente, a inclusão desta pergunta no inquérito assumia-se como fundamental para ajudar a perceber numa forma mais clara as práticas dos portugueses inquiridos *online* em SL™. Mais ainda, quando tínhamos já constatado no Quadro 4 que 47% dos utilizadores declararam ‘entrar’ no mundo virtual todos os dias, o que, a nosso ver, constitui por si só motivo de reflexão e análise.

Por essa razão, e tentando também relacionar este facto com as considerações anteriormente feitas neste estudo sobre os processos de imersão e de sensação de presença ¹⁴¹, propusemo-nos analisar os dados que indicavam a frequência com que os utilizadores portugueses acediam a Second Life® tendo como variável explicativa a sua idade real:

Frequência de acesso e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
Em média, com que frequência se liga a Second Life®?	Todos os dias	f	42	43	12	97
		%	45%	48%	55%	47%
	3 dias semana	f	15	14	3	32

¹⁴¹ Ver Capítulo II – Consciência: presença, persistência, ubiquidade, imersão

		%	16%	16%	14%	16%
	3 dias mês	f	5	12	3	20
		%	5%	14%	13%	10%
	1 dia mês	f	8	8	2	18
		%	9%	9%	9%	9%
	menos 1 dia mês	f	24	12	2	38
		%	25%	13%	9%	18%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 8.747$; N.S.

Quadro 09: Análise bivariada dos dados considerando a idade real dos utilizadores como variável explicativa da frequência de acesso a Second Life®

Deste quadro podemos inferir que não existem variações muito significativas no que às médias de frequência de acesso diz respeito, quando explicadas pela idade real dos utilizadores.

No entanto, parece ser possível detectar uma tendência muito ténue para que os indivíduos maiores de 50 anos acedam com mais frequência do que os mais jovens. A resposta de acesso diário apresenta valores com uma diferença de cerca de 10% entre estes dois grupos etários.

Por outro lado, os indivíduos que acedem menos frequentemente (menos que um dia por mês) são maioritariamente os pertencentes ao grupo mais jovem, e minoritariamente os maiores de 50 anos.

Na secção anterior analisámos a relação entre a frequência de acesso e o número de avatares que cada utilizador possui, e que pode ser consultado para entender aqui um pouco melhor a frequência de acessos à luz do número de avatares que cada utilizador possui.

Como esperado, os utilizadores que possuem mais do que um avatar acedem maioritariamente todos os dias a Second Life®, confirmando as hipóteses anteriormente apresentadas.

No entanto, e feita a análise desta forma, podemos também constatar que os utilizadores inquiridos com apenas um avatar apresentam também como valor mais elevado o acesso diário, embora represente apenas 35% da média de frequência.

Apesar disso, 26% deste tipo de utilizadores com apenas um avatar demonstra também aceder menos de um dia por mês.

Estas constatações levam-nos a acreditar que. a) existe uma elevada média de frequência de acesso em utilizadores com um avatar ou com mais do que um avatar; b) muitos dos utilizadores que possuem apenas um avatar acedem com pouca regularidade a Second Life®.

Convivência regular entre portugueses

Para analisar as práticas dos portugueses residentes em Second Life® relacionando-as com uma das hipóteses principais do nosso estudo que consiste na existência de um sentido de comunidade nacional declarado e explícito, pareceu-nos importante perguntar aos inquiridos qual a percentagem de portugueses que possuem na sua lista de amigos e com quem se relacionam regularmente.

Esta questão poderá possibilitar, desde logo, um primeiro nível de análise sobre os padrões de socialização dos residentes nacionais, pelo menos no que à nacionalidade dos seus interlocutores diz respeito.

Dos totais obtidos, como se pode verificar no Quadro 4, constatámos a existência de um grande equilíbrio entre os utilizadores que se relacionavam frequentemente com 0% a 25%, 26% a 50%, 51% a 90% e 91% a 100%.

Numa primeira análise, verificamos que 65% dos inquiridos revelaram relacionar-se com frequência com mais de 50% de portugueses, o que nos leva a supor, pelo menos, que existe uma elevada proximidade entre os membros da comunidade portuguesa em Second Life®.

Uma vez mais, tentámos utilizar algumas variáveis explicativas para esta questão, de forma melhor compreendermos quem são os ‘residentes’ portugueses que mais comunicam com os seus compatriotas em Second Life®. Nesse sentido, começámos por usar a idade real como variável explicativa:

Convivência regular entre portugueses e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?	0% a 25%	f	16	25	5	46
		%	17%	28%	23%	22%
	26% a 50%	f	15	11	1	27
		%	16%	12%	5%	13%
	51% a 90%	f	25	25	7	57
		%	27%	28%	32%	28%
	91% a 100%	f	38	28	9	75
		%	40%	32%	40%	37%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 5.648$; N.S.

Quadro 10: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da convivência regular entre portugueses em Second Life®

A tentativa de explicar a percentagem de contactos portugueses na lista de amigos dos utilizadores, parece não se relacionar com a idade real dos mesmos. Na verdade, os valores obtidos nesta análise indiciam variações pouco nítidas, uma vez que, para cada faixa etária, a percentagem de contactos frequentes com portugueses é muito variável. Inclino-nos pois pela hipótese de não ser possível estabelecer uma relação de dependência importante entre estas variáveis. Retivemos apenas o facto de que 72% dos residentes com mais de 50 anos se relacionam regularmente com mais de 50% de portugueses, o que consideramos um valor significativo. Este facto pode ficar a dever-se também ao menor domínio por parte dos utilizadores mais velhos de outros idiomas, potenciando a convivência *online* estabelecida na sua língua materna.

Tentámos também considerar o número de avatares como variável explicativa para a percentagem de portugueses com quem os inquiridos mais contactam de forma regular, tendo obtido os seguintes resultados:

Convivência regular entre portugueses e número de avatares

			Para além deste, possui mais avatares em Second Life®?		Total
			Não	Sim	
Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?	0% a 25%	f	22	24	46
		%	19%	27%	22%
	26% a 50%	f	12	15	27
		%	10%	17%	13%
	51% a 90%	f	28	29	57
		%	24%	33%	28%
	91% a 100%	f	54	21	75
		%	47%	23%	37%
Total		f	116	89	205
		%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 11.603; p < 0.01$$

Quadro 11: Análise bivariada dos dados considerando o número de avatares como variável explicativa da convivência regular entre portugueses em Second Life®

Ao contrário da utilização da variável ‘idade real’ para explicar o relacionamento regular com outros ‘residentes’ portugueses, parece existir uma relação clara entre a variável ‘número de avatares’ e a ‘convivência regular com portugueses’. Neste caso, a existência de mais do que um avatar ajuda a explicar a percentagem de amigos portugueses com quem os utilizadores inquiridos frequentemente se relacionam. 47% dos utilizadores que não possuem mais do que um avatar, declararam ter entre 91% e 100% contactos frequentes com outros utilizadores portugueses. Pelo contrário, apenas 23% dos utilizadores que possuem mais avatares afirmaram ter semelhante percentagem de contactos com amigos pertencentes à comunidade portuguesa.

Esta constatação leva-nos a crer que muitos dos utilizadores que possuem mais do que um avatar dispersam a sua actividade *online* relacionando-se com utilizadores de outras nacionalidades. Ou seja, colocamos a hipótese de que os avatares alternativos possuem objectivos diferentes que ultrapassam as fronteiras de uma ‘comunidade’ que partilha a mesma língua ou a mesma cultura.

Para além desta possibilidade, pareceu-nos importante verificar se a frequência de acesso a Second Life® por parte dos portugueses poderia também explicar a quantidade de amigos da mesma nacionalidade com quem estes estabelecem relações assíduas, na esperança de encontrar indícios de uma prática comunitária frequente:

Convivência regular entre portugueses e frequência de acesso

			Em média, com que frequência se liga a Second Life®?					Total
			Todos os dias	3 dias semana	3 dias mês	1 dia mês	menos 1 dia mês	
Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?	0% a 25%	f	29	6	6	1	4	46
		%	30%	19%	30%	6%	11%	22%
	26% a 50%	f	18	3	2	0	4	27
		%	19%	9%	10%	0%	10%	13%
	51% a 90%	f	30	11	4	2	10	57
		%	31%	34%	20%	11%	26%	28%
	91% a 100%	f	20	12	8	15	20	75
		%	20%	38%	40%	83%	53%	37%
Total		f	97	32	20	18	38	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 36.376; p < 0.01$$

Quadro 12: Análise bivariada dos dados considerando a frequência de acesso como variável explicativa da convivência regular entre portugueses em Second Life®

Dos dados aqui expostos, poderemos aferir que os utilizadores portugueses inquiridos que acedem com mais frequência a Second Life®, tendem a estabelecer contactos com uma percentagem menor de residentes portugueses. Tal como com a variável explicativa anterior, este facto parece ficar a dever-se à disponibilização de um período de tempo para a experiência *online*, que se divide na convivência com outros utilizadores de origens diversas. Atestando esta hipótese, verificamos que os utilizadores que frequentam o mundo virtual menos assiduamente (apesar de em menor número) tendem a concentrar o seu contacto social por entre a comunidade nacional existente *online*

Tentando sistematizar as hipóteses levantadas e confirmadas pelos valores encontrados no que à percentagem de contactos com outros residentes portugueses diz respeito, concluiríamos, nesta fase, que:

- A idade dos utilizadores parece não explicar as variações das percentagens de relacionamento frequente com outros portugueses
- O facto de os utilizadores portugueses inquiridos possuírem apenas um ou mais do que um avatar, parece explicar essas mesmas percentagens de relacionamento, verificando-se que os indivíduos com mais do que um avatar tendem a relacionar-se com um universo mais diversificado de outros utilizadores fora da comunidade nacional *online*
- A frequência de acesso a Second Life® parece também explicar o contacto mais frequente com outros portugueses, sendo possível detectar que os utilizadores que acedem mais vezes tendem a diversificar a sua lista de contactos, enquanto que os que acedem menos frequentemente se centram mais na comunidade nacional

Na tentativa de proceder a uma análise mais fina do perfil e dos comportamentos dos residentes portugueses, pareceu-nos indicada uma leitura transversal de todas as variáveis até aqui analisadas em função das suas motivações principais para a utilização de Second Life®.

Motivações de uso

Com o propósito de recolher dados sobre as motivações principais e actuais dos utilizadores, propusemos aos inquiridos uma valoração em escala do peso que cada uma das quatro actividades (negócios, educação/cultura, lazer e investigação) tinha na sua ‘vida virtual’.

Como já referimos, e num mundo virtual dedicado à criação de conteúdos, aberto e não-estruturado, as motivações podem ser infinitas, pelo que assumimos o risco da colocação desta questão fechada devido ao trabalho de observação efectuado ao longo dos últimos três anos. No entanto, estamos conscientes de que essa limitação pode contribuir para um maior grau na compreensão da multiplicidade de tarefas a que os

cidadãos virtuais normalmente se dedicam. A definição dos conceitos relacionados com a motivação seguiu, porém, uma estratégia de abertura semântica que possibilitasse a sistematização das razões que levam os portugueses a ‘residirem’ em Second Life® e a compreensão dos seus perfis motivacionais.

Foram propostos aos inquiridos três níveis distintos de vinculação em cada uma das motivações: a) **não** se dedicam; b) dedicam-se **parcialmente**; c) **sim**, dedicam-se.

Numa análise sumária, como se pode verificar no Quadro 4 e que aqui reproduzimos, podemos desde logo constatar que os inquiridos responderam maioritariamente ‘Sim’ às actividades de Educação/Cultura e Lazer, e maioritariamente ‘Não’ às de Negócios e Investigação.

**Actualmente, quais as suas principais motivações
para usar Second Life®?**

	f	%
Negócios – Não	144	70%
Negócios – Parcialmente	22	10%
Negócios - Sim	39	20%
Educação / Cultura – Não	34	17%
Educação/Cultura - Parcialmente	64	31%
Educação / Cultura - Sim	107	52%
Lazer – Não	53	26%
Lazer - Parcialmente	36	17%
Lazer - Sim	116	57%
Investigação – Não	100	49%
Investigação – Parcialmente	31	15%
Investigação - Sim	74	36%

Quadro 13: Resultados comparativos das motivações para utilizar Second Life® recolhidas nos Inquéritos

Se considerarmos em conjunto as respostas que demonstram uma motivação total ('Sim') e 'Parcial', a actividade de Educação/Cultura apresenta um valor de 83% e a de Lazer de 74%. Por outro lado, e seguindo a mesma lógica de associação de respostas, a actividade de Negócios contabiliza apenas 30% e a de Investigação 51%.

Estes números ajudam a criar uma primeira imagem daquilo que os utilizadores portugueses inquiridos consideram ser as suas motivações principais actuais.

No entanto, consideramos ser importante ter em conta, uma vez que as perguntas não foram colocadas em alternativa, que um mesmo utilizador pode ter considerado importantes várias actividades cumulativamente.

Tentando fazer uma interpretação mais rigorosa destes dados, optámos por os analisar à luz de outras variáveis sócio-demográficas e operacionais que possam explicar os resultados obtidos. Iniciámos esse procedimento metodológico utilizando a idade real como variável explicativa para cada uma das motivações:

Motivação (negócios) e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Negócios]	Não	f	70	60	14	144
		%	74%	67%	64%	70%
	Parcialmente	f	11	10	1	22
		%	12%	11%	4%	11%
	Sim	f	13	19	7	39
		%	14%	22%	32%	19.0%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100.0%

$\chi^2 = 4.844$; N.S.

Quadro 14: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da motivação principal (negócios) dos portugueses em Second Life®

Como verificamos no Quadro 12, a idade real dos utilizadores fornece algumas pistas para a explicação da motivação principal dos residentes na área dos negócios em Second Life®. Os utilizadores mais jovens revelam uma tendência ainda mais acentuada para não considerarem esta uma das suas principais motivações,

contrariamente ao que se verifica junto da população mais velha, sobretudo a com idades superiores a 50 anos. 32% destes últimos declarou serem os negócios uma motivação principal para residirem em SL™, uma percentagem relevante quando comparada com a média de 19% para o total da amostra.

Motivação (educação/cultura) e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Educação / Cultura]	Não	f	18	12	4	34
		%	19%	13%	18%	17%
	Parcialmente	f	29	31	4	64
		%	31%	35%	18%	31%
	Sim	f	47	46	14	107
		%	50%	52%	64%	52%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 3.140$; N.S.

Quadro 15: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da motivação principal (educação/cultura) dos portugueses em Second Life®

A cultura/educação aparenta ser uma das motivações em Second Life® que mais unanimemente reúne a opinião dos inquiridos. Mais de metade dos residentes, em todas as faixas etárias, afirmou que esta era uma das suas motivações. No caso dos inquiridos com mais de 50 anos, a percentagem de respostas atingiu os 64%, e os 82% quando acumuladas com as respostas que entendiam ser esta uma motivação parcial. No entanto, quando consideradas em conjunto as respostas ‘Sim’ e ‘Parcialmente’, 81% dos indivíduos com 18 a 34 anos responderam afirmativamente e 87% dos que têm entre 35 e 49 anos fizeram o mesmo. Estes valores indiciam um baixo índice de variação das respostas segundo a idade dos utilizadores, fazendo crer que a Educação e a Cultura constituem uma das principais motivações de toda a amostra.

Motivação (lazer) e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Lazer]	Não	f	19	24	10	53
		%	20%	27%	45%	26%
	Parcialmente	f	14	17	5	36
		%	15%	19%	23%	18%
	Sim	f	61	48	7	116
		%	65%	54%	32%	56%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 8.947.; p < 0.07$$

Quadro 16: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da motivação principal (lazer) dos portugueses em Second Life®

As actividades de lazer *online* em Second Life® entre a comunidade portuguesa, parecem ser consideradas como principais de forma diferente de acordo com a idade real dos utilizadores.

A maioria (65%) dos utilizadores inquiridos mais jovens afirmou ser esta uma das suas motivações principais.

Quando acumulada com a resposta ‘parcialmente’ a percentagem sobe para 80%.

Esta tendência mantém-se na faixa etária dos 35 aos 49 anos, embora não de uma forma tão expressiva (54% afirmaram ‘sim’ e 73% responderam ‘sim’ e ‘parcialmente’).

Os residentes com mais de 50 anos, pelo contrário, revelam atribuir uma menor importância à motivação relacionada com o lazer, já que 45% afirmou que não a considerava principal na sua existência virtual.

Motivação (investigação) e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Investigação]	Não	f	47	42	11	100
		%	50%	47%	50%	49%
	Parcialmente	f	18	11	2	31
		%	19%	12%	9%	15%
	Sim	f	29	36	9	74
		%	31%	41%	41%	36%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 3.393$; N.S.

Quadro 17: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da motivação principal (investigação) dos portugueses em Second Life®

Tal como a Educação/Cultura, também a Investigação aparenta ser uma das motivações mais consensual para a vida dos portugueses em Second Life®. No entanto, no caso destes inquiridos, a Investigação apresenta respostas mais extremadas, dado que poucos utilizadores responderam que se dedicavam ‘parcialmente’ a esta actividade *online*.

Porém, os valores encontrados são semelhantes para a várias faixas etárias, pelo que a idade real dos inquiridos parece não explicar que a Investigação é uma das motivações principais dos portugueses em Second Life®.

Outra das variáveis que, na nossa opinião, poderá ajudar a explicar as questões motivacionais é a frequência com que os utilizadores acedem a Second Life®. No sentido de tentar perceber quais as relações que estabelecem entre estas variáveis, utilizámos a frequência de acesso como variável explicativa de cada uma das motivações:

Motivação (negócios) e frequência de acesso

			Em média, com que frequência se liga a Second Life®?					Total
			Todos os dias	3 dias semana	3 dias mês	1 dia mês	menos 1 dia mês	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Negócios]	Não	f	54	27	14	16	33	144
		%	56%	84%	70%	89%	87%	70%
	Parcialmente	f	14	2	2	0	4	22
		%	14%	6%	10%	0%	10%	11%
	Sim	f	29	3	4	2	1	39
		%	30%	10%	20%	11%	3%	19%
Total		f	97	32	20	18	38	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 23.568.; p < 0.01$$

Quadro 18: Análise bivariada dos dados considerando a frequência de acesso como variável explicativa da motivação principal (negócios) dos portugueses em Second Life®

No Quadro 16 verificamos que os utilizadores que indicaram ter os negócios como uma das principais motivações em Second Life® maioritariamente acedem a SL™ todos os dias.

Destes inquiridos motivados pelos negócios, 30% afirmou também aceder diariamente; se considerarmos as respostas acumuladas de motivação parcial e total, este valor sobe para 44%, não comparável com nenhuma das outras taxas de frequência bastante inferiores (13% acumulados nos utilizadores que acedem menos de um dia por mês).

Da análise destes valores podemos colocar a hipótese de que a dedicação a que o desenvolvimento de um negócio em Second Life® obriga, faz com que os inquiridos que se encontrem nestas condições tenham que ‘entrar’ mais frequentemente no mundo virtual. Mas vejamos se essa relação se mantém com as restantes motivações:

Motivação (educação/cultura) e frequência de acesso

			Em média, com que frequência se liga a Second Life®?					Total
			Todos os dias	3 dias semana	3 dias mês	1 dia mês	menos 1 dia mês	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Educação / Cultura]	Não	f	13	6	2	3	10	34
		%	13%	19%	10%	17%	26%	17%
	Parcialmente	f	30	9	4	3	18	64
		%	31%	28%	20%	17%	47%	31%
	Sim	f	54	17	14	12	10	107
		%	56%	53%	70%	66%	27%	52%
Total		f	97	32	20	18	38	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 15.721; p < 0.05$$

Quadro 19: Análise bivariada dos dados considerando a frequência de acesso como variável explicativa da motivação principal (educação/cultura) dos portugueses em Second Life®

Ao utilizar a frequência de acesso como variável explicativa da educação/cultura como motivação principal dos portugueses inquiridos, somos levados a crer que os utilizadores com este tipo de motivação acedem a SL™ com frequências várias. Os valores encontrados são significativamente elevados para todos os intervalos de frequência, à excepção dos utilizadores que acedem menos de um dia por mês.

Estes dados fazem-nos acreditar, por uma lado, que a variável frequência não explica de forma eficaz as motivações dos utilizadores que se dedicam à educação/cultura.

Mas, por outro lado, podem indiciar que todos os utilizadores que inquiridos que ‘residem’ em SL™ possuem, de alguma forma, uma motivação relacionada com a educação/cultura na sua experiência virtual. Acreditamos ser esta a possibilidade que mais se ajusta à interpretação do Quadro 16, uma vez que a diversidade de eventos culturais ou de iniciativas pedagógicas existentes em Second Life® é imensa e incontornável.

Motivação (lazer) e frequência de acesso

			Em média, com que frequência se liga a Second Life®?					Total
			Todos os dias	3 dias semana	3 dias mês	1 dia mês	menos 1 dia mês	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Lazer]	Não	f	16	8	7	7	15	53
		%	17%	25%	35%	39%	39%	26%
	Parcialmente	f	11	5	3	6	11	36
		%	11%	16%	15%	33%	29%	18%
	Sim	f	70	19	10	5	12	116
		%	72%	59%	50%	28%	32%	56%
Total		f	97	32	20	18	38	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 26.685; p < 0.01$$

Quadro 20: Análise bivariada dos dados considerando a frequência de acesso como variável explicativa da motivação principal (lazer) dos portugueses em Second Life®

Tal como na motivação que analisámos anteriormente (educação/cultura), também os utilizadores que encontram no lazer uma das suas principais motivações para estar *online* em SL™ parecem aceder ao mundo virtual com assiduidades distintas. Possivelmente porque, mais até do que no caso anterior, a motivação lazer seja um conceito bastante abrangente.

No entanto, é de assinalar a elevada percentagem de inquiridos que acede diariamente a Second Life® e que vê no lazer uma das suas preferências. Para além disso, a amostra de utilizadores inquiridos com frequência de acesso diário é a mais significativa do universo analisado, o que faz com que o valor de 72% encontrado se revista de um especial significado.

A interpretação que fazemos depois de analisados estes dados, é a de que quando a motivação principal é o lazer, existe uma tendência forte para que os portugueses acedam com maior frequência ao mundo virtual.

Motivação (investigação) e frequência de acesso

			Em média, com que frequência se liga a Second Life®?					Total
			Todos os dias	3 dias semana	3 dias mês	1 dia mês	menos 1 dia mês	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Investigação]	Não	f	43	10	10	10	27	100
		%	44%	31%	50%	56%	71%	49%
	Parcialmente	f	18	7	1	0	5	31
		%	19%	22%	5%	0%	13%	15%
	Sim	f	36	15	9	8	6	74
		%	37%	47%	45%	44%	16%	36%
Total		f	97	32	20	18	38	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 18.531; p < 0.02$$

Quadro 21: Análise bivariada dos dados considerando a frequência de acesso como variável explicativa da motivação principal (investigação) dos portugueses em Second Life®

No caso de a motivação principal dos utilizadores portugueses que responderam ao inquérito ser a investigação, a variável que indica a frequência de acesso não serve para explicar com clareza a referida motivação. Os indivíduos que indicaram esta motivação, acedem com uma frequência variada e bem distribuída, não possibilitando uma leitura muito significativa.

A excepção parece ser o facto de que os indivíduos menos assíduos, e que acedem menos de um dia por mês, também afirmam não ver na investigação uma das motivações principais para a sua vida virtual. Nessa situação particular, a percentagem encontrada foi mais elevada do que nas restantes combinações.

Finalmente, optámos por tentar perceber se a convivência regular entre portugueses poderia ser explicativa das motivações dos residentes nacionais em Second Life®, por imaginarmos que, com motivações diferentes, os utilizadores tenderiam a ter um universo de contactos também diferente:

Motivação (negócios) e convivência regular entre portugueses

			Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?				Total
			0% a 25%	26% a 50%	51% a 90%	91% a 100%	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Negócios]	Não	f	26	19	38	61	144
		%	57%	70%	67%	81%	70%
	Parcialmente	f	2	6	11	3	22
		%	4%	22%	19%	4%	11%
	Sim	f	18	2	8	11	39
		%	39%	8%	14%	15%	19%
Total		f	46	27	57	75	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 27.968; p < 0.01$$

Quadro 22: Análise bivariada dos dados considerando a convivência regular entre portugueses como variável explicativa da motivação principal (negócios) dos portugueses em Second Life®

Da análise do Quadro 21 julgamos poder colocar a hipótese de que os utilizadores cuja motivação principal em SL™ são os negócios tendem a relacionar-se maioritariamente com *outros residentes não portugueses*.

A relação estreita e mais frequente com a comunidade portuguesa não parece ser, para estes inquiridos, um dado fundamental para as suas práticas *online*, o que pode revelar que uma utilização de Second Life® orientada para o desenvolvimento de negócios carece de uma convivência mais diversificada, provavelmente tentando atingir outros públicos e aumentando as potencialidades do negócio.

Nesse sentido, não parece ser este o perfil de utilizadores que mais favorece a consolidação da comunidade, pela baixa frequência de relação com os outros membros portugueses.

Motivação (educação/cultura) e convivência regular entre portugueses

			Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?				Total
			0% a 25%	26% a 50%	51% a 90%	91% a 100%	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Educação / Cultura]	Não	f	8	2	11	13	34
		%	17%	7%	19%	17%	17%
	Parcialmente	f	17	8	16	23	64
		%	37%	30%	28%	31%	31%
	Sim	f	21	17	30	39	107
		%	46%	63%	53%	52%	52%
Total		f	46	27	57	75	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 3.342$; N.S.

Quadro 23: Análise bivariada dos dados considerando a convivência regular entre portugueses como variável explicativa da motivação principal (educação/cultura) dos portugueses em Second Life®

Quando analisada a convivência regular entre portugueses como variável explicativa para a motivação pela educação/cultura entre os portugueses inquiridos, constatamos que cerca de metade dos utilizadores declara ter essa como motivação principal, independentemente do número de amigos portugueses com quem mais frequentemente se relaciona.

Cerca de metade dos utilizadores quer com poucos amigos portugueses quer os que possuem muitos, indicaram ter como uma das motivações principais a educação/cultura.

Estes valores levam-nos a pensar que, neste grupo, existe uma assinalável relação com a comunidade de portugueses, em especial nos utilizadores que possuem entre 26% e 50%, ainda que muitos dos utilizadores afirmem possuir apenas entre 0% e 50% de amigos com a mesma nacionalidade.

Motivação (lazer) e convivência regular entre portugueses

			Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?				Total
			0% a 25%	26% a 50%	51% a 90%	91% a 100%	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Lazer]	Não	f	12	4	8	29	53
		%	26%	15%	14 %	39%	26%
	Parcialmente	f	7	4	13	12	36
		%	15%	15%	23%	16%	18%
	Sim	f	27	19	36	34	116
		%	59%	70%	63%	45%	56%
Total		f	46	27	57	75	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 13.429; p < 0.04$$

Quadro 24: Análise bivariada dos dados considerando a convivência regular entre portugueses como variável explicativa da motivação principal (lazer) dos portugueses em Second Life®

Pelo que nos é dado observar no Quadro 21, pensamos ser possível afirmar que, tanto ou mais que nas actividades de educação/cultura, os portugueses que revelaram ter nas actividades de lazer uma das suas principais motivações se relacionam maioritariamente com outros residentes portugueses em Second Life®.

A ser assim, julgamos ser claro que as actividades lúdicas entre a comunidade nacional potenciam a sua unidade e o contacto entre os seus membros.

No trabalho de observação que efectuámos, e que referimos no Capítulo VI, também constatámos uma maior concentração de residentes portugueses nos locais onde tinham lugar actividades lúdicas.

Muitas das citações observadas nos grupos focais indiciam também a existência de uma forte componente de socialização em Second Life® entre a comunidade portuguesa

Se, paralelamente, observarmos os dados apresentados no Quadro 15, verificamos ainda que esta tendência se consolida mais fortemente junto de residentes

mais jovens, pelo que é razoável colocar a hipótese da existência de um grupo de portugueses mais jovem que estabelece laços de ligação fortes entre si, em torno de actividades de lazer em Second Life®.

Motivação (investigação) e convivência regular entre portugueses

			Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?				Total
			0% a 25%	26% a 50%	51% a 90%	91% a 100%	
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Investigação]	Não	f	21	14	25	40	100
		%	46%	52%	44%	53%	49%
	Parcialmente	f	9	4	12	6	31
		%	19%	15%	21%	8%	15%
	Sim	f	16	9	20	29	74
		%	35%	33%	35%	39%	36%
Total		f	46	27	57	75	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 5.422$; N.S.

Quadro 25: Análise bivariada dos dados considerando a convivência regular entre portugueses como variável explicativa da motivação principal (investigação) dos portugueses em Second Life®

No caso dos portugueses que possuem uma motivação principal relacionada com a investigação em Second Life®, parece-nos que uma baixa percentagem se relaciona com um número significativos de portugueses.

Aliás, para todos os níveis de relacionamento com os outros cidadãos nacionais, os portugueses que mais investigam *online* parecem diversificar mais os seus contactos no mundo virtual com residentes de outras origens.

Apesar de, no nosso inquérito, não serem majoritários os portugueses que afirmaram ter a investigação como motivação principal, esta hipótese que lançámos pode estar associada à falta de investigação em Second Life® exclusivamente junto da

comunidade portuguesa, o que não obriga os utilizadores (mesmo que investigadores) a constituírem um grupo numeroso de contactos entre os portugueses.

Por outro lado, os eventos relacionados com a investigação online em SL™ realizam-se com muito mais frequência em comunidades académicas heterogéneas.

Conclusões

Do conjunto de dados apresentados e discutidos, através de análises bivariadas, sobre a caracterização sócio-demográfica dos inquiridos e sobre as suas práticas e motivações *online* em Second Life®, parece-nos ser possível sistematizar as seguintes conclusões, tendo em vista a definição de um perfil aproximado dos portugueses no *metaverse* da Linden Lab no que às suas práticas e motivações diz respeito:

- Os utilizadores mais velhos, a partir dos 35 anos, tendem a criar mais do que um avatar em SL™, contrariamente ao que se verifica com a faixa etária mais baixa (até aos 35 anos);
- O número de avatares criado parece estar directamente relacionado com a frequência de acesso, uma vez que os utilizadores que mais frequentemente se ligam a SL™ possuem mais do que um avatar;
- Os utilizadores mais velhos tendem a atingir frequências de acesso mais elevadas do que os mais jovens, tendo também em conta que este facto resulta da tendência para que os primeiros possuam mais avatares do que os segundos e que se dispersem por uma maior multiplicidade de actividades;
- O maior ou menor relacionamento com avatares portugueses em Second Life® parece não estar directamente relacionado com a idade dos mesmos, embora as tendências anteriormente detectadas no número de avatares criados e na frequência de acesso nos levem a crer que os utilizadores mais velhos estabeleçam laços mais fortes com a comunidade portuguesa *online*;
- Os utilizadores que elegem os negócios como uma das suas principais motivações em SL™ parecem fazer parte das faixas etárias superiores (+ 35 anos), acedem com mais frequência a Second Life® do que os mais jovens, e convivem com menos utilizadores portugueses no mundo virtual;

- Os utilizadores que consideram ter como motivação principal a educação/cultura estão distribuídos pelas diversas faixas etárias, sem uma predominância evidente de uma delas. Acedem a Second Life® também de uma forma distribuída, mas convivem mais com a comunidade portuguesa em SL™;
- Os inquiridos que afirmaram verem no lazer uma das suas motivações principais na prática *online* são maioritariamente mais jovens, acedem com mais frequência a este mundo virtual, e são os que mais se relacionam com a comunidade nacional;
- Os utilizadores inquiridos que denotam estar mais motivados por actividades de investigação em Second Life®, dispersam-se significativamente pelas diversas faixas etárias, não havendo predominância de uma delas. No mesmo sentido, este grupo não revela uma grande diversidade de frequência de acesso a SL™, e relaciona-se maioritariamente com residentes de outras nacionalidades.

VII.3

Comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço

A partir do inquérito efectuado junto dos 205 portugueses utilizadores de Second Life® sobre as várias dimensões em análise neste estudo (e anteriormente explicadas na grelha conceptual que apresentámos no Capítulo VI > VI.3 Metodologia), tomámos como referência algumas das 36 questões colocadas.

Através da análise bivariada entre essas respostas recolhidas e os dados fornecidos na parte introdutória do inquérito já analisada na secção anterior, tentámos chegar a um melhor entendimento sobre os quatro temas em que incidimos o estudo e sobre a sua operacionalização.

Depois de termos elencado algumas ideias importantes para a caracterização sócio-demográfica e motivacional da amostra, pretendemos agora cruzar esses dados com as valências que mais directamente dizem respeito à forma de os portugueses comunicarem, perceberem, representarem e se apropriarem do espaço neste mundo virtual.

A escolha das questões de cada um dos quatro grupos temáticos que serão alvo deste tipo de análise, seguiu um critério que resultou do trabalho de observação efectuado, da realização e tratamento dos dados do estudo exploratório através de grupos focais e das análises bivariadas anteriores.

Em cada um dos temas, foram seleccionadas perguntas-chave consideradas mais significativas para ilustrar os fenómenos que melhor ilustrem as práticas nacionais *online* em Second Life®.

Uma vez que, mais adiante, apresentaremos os resultados da análise multivariada dos dados recolhidos e que nos permitirão aferir quais as correlações predominantes entre as várias dimensões / questões, limitaremos a presente análise ao cruzamento entre a informação até aqui tratada e aquela que nos parecer mais explicativa para confirmação ou refutação da hipótese de estarmos perante a utilização de novos paradigmas entre a comunidade portuguesa num mundo virtual aberto e não-estruturado, destinado à criação de conteúdos, e com algumas características comuns às das redes sociais (como vimos no Capítulo I > I.1 – Sobre mundos virtuais).

Comunicação - idioma

A primeira questão colocada no tema Comunicação é agora alvo da nossa análise, por entendermos que pode ser reveladora da importância dada pelos utilizadores portugueses inquiridos à utilização do seu idioma materno na compreensão das mensagens:

P1 - Quando comunica com alguém em Second Life®, acha que a partilha do mesmo idioma e da mesma linguagem são importantes para a compreensão das mensagens?

	f	%
Nada	38	19%
Parcialmente	48	23%
Muito	119	58%
Total	205	100%

Quadro 26: Resultados comparativos da importância dada à partilha do idioma e da linguagem na compreensão das mensagens (P1)

A maioria dos portugueses inquiridos considerou muito importante a partilha do mesmo idioma e da linguagem para compreender as mensagens no processo comunicativo em SL™. Tentámos perceber de que forma esta opinião maioritária se distribui pela população inquirida:

Partilha do mesmo idioma e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P1 Quando comunica com alguém em Second Life®...	Nada	f	25	10	3	38
		%	27%	11%	14%	19%
	Parcialmente	Count	17	28	3	48
		%	18%	32%	14%	23%

	Muito	Count	52	51	16	119
		%	55%	57%	72%	58%
Total		Count	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 11.583; p < 0.03$$

Quadro 27: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta
P1

Como constatámos no quadro anterior, apesar de todas as faixas etárias considerarem importante partilharem o mesmo idioma e a mesma linguagem com os seus interlocutores em Second Life® (todos os escalões com percentagens acima dos 50%), os inquiridos mais velhos com idade superior a 50 anos responderam afirmativamente de uma forma muito mais significativa.

Este facto parece poder relacionar-se com o menor domínio de outros idiomas por parte deste grupo etário, o que o leva a privilegiar a comunicação através da língua portuguesa e de uma linguagem perceptível.

Ainda assim, 89% dos residentes com idades entre os 35 e os 49 anos respondeu que essa partilha era muito importante ou parcialmente importante, contra 73% dos menores de 35 anos. Esta combinação de resultados pode também indiciar que, para além do idioma, a utilização de uma linguagem escrita própria das salas de conversação mais utilizadas pelos mais jovens se pode assumir como um factor de aproximação na compreensão das mensagens.

O recurso a acrónimos e a abreviaturas, corrente na comunicação *online*, nem sempre é percebida pelos utilizadores mais velhos que não dominam códigos específicos de uma geração mais jovem e que derivam amiúde de expressões inglesas.

142

Por outro lado, a compreensão integral das mensagens constitui, num mundo virtual como Second Life® que potencia a comunicação, uma das condições principais

¹⁴² São inúmeros os exemplos de abreviaturas e acrónimos utilizados em SL™ e noutras plataformas de comunicação *online*, muitos deles derivados das expressões em língua inglesa como: ‘btw’ – *by the way*; ‘afk’ – *away from keyboard*; ‘rotfl’ – *rolling on the floor laughing*; ‘imo’ – *in my opinion*, etc

para que se maximize o processo de reconhecimento e a sensação de presença e de pertença a um grupo específico (neste caso com base no idioma).

Outra das variáveis associadas às práticas *online*, e já analisada neste capítulo, que pode auxiliar a compreensão dos resultados nesta pergunta, diz respeito ao número de avatares portugueses com quem os inquiridos mais se relacionam em SL™:

Partilha do mesmo idioma e convivência regular entre portugueses

			Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?				Total
			0% a 25%	26% a 50%	51% a 90%	91% a 100%	
P1 Quando comunica com alguém em Second Life®...	Nada	f	10	5	14	9	38
		%	22%	18%	25%	12%	19%
	Parcialmente	f	12	5	15	16	48
		%	26%	19%	26%	21%	23%
	Muito	f	24	17	28	50	119
		%	52%	63%	49%	67%	58%
Total		f	46	27	57	75	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 5.988$; N.S.

Quadro 28: Análise bivariada dos dados considerando a convivência regular entre portugueses como variável explicativa da pergunta **P1**

Como seria expectável, os portugueses inquiridos que afirmam mais se relacionar com outros cidadãos portugueses também consideram importante a partilha do mesmo idioma e linguagem na compreensão das mensagens.

No entanto, os valores encontrados afirmando ser esta partilha muito importante são significativamente elevados em todos os grupos de ‘residentes’, o que nos leva a pensar que, contrariamente ao que imaginávamos, esta variável não é explicativa da pergunta P1. Independentemente do número de amigos portugueses com quem mais se relacionam, os portugueses em Second Life® reconhecem uma importância crucial na partilha de um idioma para perceberem as mensagens.

Finalmente, tentámos perceber se as motivações para a utilização de SL™ poderiam explicar as respostas a esta pergunta relacionada com os processos comunicativos.

Das quatro motivações até aqui analisadas (negócios, educação/cultura, lazer e investigação), o grupo de portugueses que afirma ter os negócios como motivação principal para usar SL™ foi aquele que demonstrou dar uma importância mais significativa à partilha do idioma na compreensão das mensagens:

Partilha do mesmo idioma e motivação (negócios)

			Atualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Negócios]			Total
			Não	Parcialmente	Sim	
P1 Quando comunica com alguém em Second Life®...	Nada	f	27	7	4	38
		%	19%	32%	10%	19%
	Parcialmente	f	35	6	7	48
		%	24%	28%	18%	23%
	Muito	f	82	9	28	119
		%	57%	40%	72%	58%
Total		f	144	22	39	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 6.639$; N.S.

Quadro 29: Análise bivariada dos dados considerando a motivação (negócios) como variável explicativa da pergunta **P1**

Dos inquiridos que vêm nos negócios uma das suas principais motivações *online*, 72% considera que a partilha do idioma é muito importante para a comunicação, ou, pelo menos, para a compreensão das mensagens.

Esta suposição parece contrariar a hipótese levantada na análise do Quadro 22 da secção anterior, onde levantávamos a hipótese de que os portugueses mais motivados pelos negócios mantinham uma relação mais esporádica com os cidadãos nacionais em SL™.

A ser assim, a questão da partilha do idioma não se deveria constituir como muito importante, como vemos no Quadro 29. Assumiremos então, como conclusão, que a partilha do idioma para os utilizadores mais motivados para os negócios, sendo muito importante, não é impeditiva de que as suas práticas se desenvolvam *online* com uma maioria de utilizadores de outras nacionalidades.

Comunicação - texto

As questões seguintes relacionadas com o processo comunicativo online em Second Life® que elegemos para análise, têm como objectivo entender as particularidades da comunicação através de texto e de voz.

Para isso, começámos por analisar a seguinte pergunta:

P2 – Considera a comunicação através de texto em Second Life®?

	f	%
Confusa	19	9%
Média	54	26%
Objectiva	132	65%
Total	205	100%

Quadro 30: Resultados comparativos da qualificação atribuída à comunicação através de texto em Second Life® (P2)

Os resultados obtidos apontam para uma maioria significativa de utilizadores que considera a comunicação via texto em SL™ como objectiva.

Uma vez mais, tentámos perceber se essa tendência se verificava de igual modo nas diversas faixas etárias de inquiridos:

Qualificação da comunicação por texto e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P2 Considera a comunicação através de TEXTO em Second Life®:	Confusa	f	10	7	2	19
		%	11%	8%	9%	9%
	Média	f	24	25	5	54
		%	25%	28%	23%	26%
	Objectiva	f	60	57	15	132
		%	64%	64%	68%	65%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 0.671; \text{N.S.}$$

Quadro 31: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P2**

Apesar de a tendência geral das respostas dos portugueses inquiridos indicar claramente a opinião de que a comunicação via texto é muito mais Objectiva do que Confusa, parece-nos de assinalar o facto de os utilizadores maiores de 50 anos acentuarem essa qualificação, quando comparados com os mais jovens.

Comunicação - voz

Seguimos a mesma metodologia para a comunicação através de voz em SL™:

P3 – Quando comparada com a comunicação através de texto, a comunicação com voz em Second Life® é mais:

	f	%
Desorganizada	26	13%
Média	43	21%
Rápida	136	66%

Total	205	100%

Quadro 32: Resultados comparativos da qualificação comparativa atribuída à comunicação através de voz em Second Life® (P3)

A questão colocada quanto à comunicação através de voz, estabeleceu como comparação as qualificações anteriormente atribuídas pelos inquiridos à comunicação por voz, de forma a obter uma perspectiva valorativa sustentada noutra realidade que nos pareceu mais fina. Neste caso, os utilizadores salientaram maioritariamente a velocidade permitida pela comunicação com voz, não valorizando o seu eventual carácter desorganizado (muitas vezes referido nos grupos focais).

Quando interpretados estes dados através da idade real como variável explicativa:

Qualificação comparativa da comunicação por voz e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P3 Quando comparada com a comunicação através de texto, a comunicação com voz em Second Life® é mais:	Desorganizada	f	11	10	5	26
		%	12%	11%	23%	13%
	Média	f	18	20	5	43
		%	19%	22%	23%	21%
	Rápida	f	65	59	12	136
		%	69%	67%	54%	66%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 2.818; \text{N.S.}$$

Quadro 33: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P3**

Ao analisarmos os dados recolhidos com esta pergunta, constatamos existir uma variação importante entre o grupo de utilizadores com mais de 50 anos e os outros dois

grupos etários. Pelos resultados obtidos, observamos que, na comparação que fizeram com a comunicação através de texto, os inquiridos mais velhos tendem a valorizar mais a desorganização da comunicação com voz em detrimento da sua eventual rapidez de processos. As outras faixas etárias seguem a mesma tendência, embora não de uma forma tão acentuada.

Dessa análise resulta a possibilidade de que a assimilação e percepção das mensagens com voz se pode tornar mais complexa para os utilizadores maiores de 50 anos do que para os grupos mais novos. O grupo de inquiridos mais jovens, até aos 35 anos, refere até com mais expressividade a rapidez inerente à comunicação por voz do que os restantes, levando a crer que possui uma capacidade de entendimento dos conteúdos onde a velocidade e a sobreposição de mensagens não se assume como um problema de grande relevância.

Numa breve reflexão cruzando os resultados das duas questões anteriormente colocadas, podemos aventar a hipótese que de os utilizadores com mais de 50 anos se inclinam mais para uma comunicação através de texto, por a considerarem mais objectiva e por considerarem o uso da voz um processo mais desorganizado.

Comunicação - identidade

Tentando estabelecer uma relação entre a operacionalização do processo comunicativo em Second Life® e o género e/ou aparência física dos avatares, inquirimos os ‘residentes’ portugueses sobre a motivação que o género e/ou a aparência pode constituir para facilitar a comunicação.

P4 – Considera que o género e/ou a aparência física dos avatares em Second Life® são motivadores para que se estabeleça a comunicação?

	f	%
Nada	52	25%
Parcialmente	50	25%
Muito	103	50%

Total	205	100%

Quadro 34: Resultados comparativos da importância do género e/ou aparência física para a comunicação em Second Life® (P4)

As respostas observadas a esta questão, possibilitam considerar que a grande maioria dos portugueses inquiridos afirma existir uma relação directa entre o género e/ou a aparência física dos avatares e o estabelecimento de comunicação com os outros.

Quando observados os mesmos resultados utilizando a idade real dos inquiridos como variável explicativa:

Comunicação - identidade e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P4 Considera que o género e/ou a aparência física dos avatares em Second Life® são motivadores...	Nada	f	22	23	7	52
		%	23%	26%	32%	25%
	Parcialmente	f	24	22	4	50
		%	26%	26%	18%	25%
	Muito	f	48	44	11	103
		%	51%	49%	50%	50%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 2.818$; N.S.

Quadro 35: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P4**

A tendência global verificada para a totalidade do grupo parece ser seguida quando observadas as várias faixas etárias em que dividimos os inquiridos. A única excepção reside no facto de haver um número mais elevado de utilizadores com mais de 50 anos que considera que o género e/ou aparência física dos avatares seus interlocutores nada têm a ver com a motivação para a comunicação. Pelo contrário,

existe um valor ligeiramente mais baixo do que a média de jovens utilizadores que negam a existência de relação entre género/aparência e comunicação.

Uma vez mais, na análise da comunicação *online* em SL™, detectamos particularidades no grupo etário mais velho, que poderão indiciar conclusões importantes sobre a relação entre a idade real dos utilizadores portugueses de Second Life® e a forma de comunicar no mundo virtual.

Comunicação - comportamentos

Na análise do processo comunicativo entre os portugueses inquiridos em SL™, pareceu-nos de particular interesse aquilatar qual a importância que estes conferem à linguagem não-verbal (gestos e comportamentos) na atribuição de sentido às mensagens.

Para isso, analisámos a seguinte pergunta:

P5 – Os gestos e os comportamentos dos avatares que consigo comunicam em Second Life® são elementos importantes para dar sentido às mensagens?

	f	%
Nada	57	28%
Parcialmente	57	28%
Muito	91	44%
Total	205	100%

Quadro 36: Resultados comparativos da importância da linguagem não-verbal em Second Life® (P5)

As respostas da maioria dos inquiridos permitem perceber que a linguagem não-verbal parece ser considerada importante na percepção das mensagens (44% considera mesmo que este tipo de linguagem é muito importante).

Será esta uma opinião partilhada pelas várias faixas etárias de utilizadores portugueses? Na procura de uma resposta a esta questão, utilizámos a idade real dos inquiridos como variável explicativa:

Comunicação - comportamentos e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P5 Os gestos e comportamentos dos avatares que consigo comunicam em Second Life® são ...	Nada	f	23	27	7	57
		%	24%	30%	32%	28%
	Parcialmente	f	28	25	4	57
		%	30%	28%	18%	28%
	Muito	f	43	37	11	91
		%	46%	42%	50%	44%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 1.931$; N.S.

Quadro 37: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P5**

Os inquiridos com mais de 50 anos, parecem considerar que os gestos e comportamentos dos outros avatares são mais importantes para dar sentido às mensagens do que os utilizadores mais jovens. Apesar de não existirem variações muito significativas entre os grupos etários analisados, parece que é dada uma importância cada vez maior à linguagem não-verbal entre avatares à medida que os utilizadores são mais velhos na realidade.

No caso particular da comunicação não-verbal, detectámos ainda uma relação divergente entre os utilizadores que têm como motivação principal a investigação em SL™, tal como se pode verificar utilizando a motivação como variável explicativa:

Comunicação - comportamentos e motivação (investigação)

			Atualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? [Investigação]			Total
			Não	Parcialmente	Sim	
P5 Os gestos e comportamentos dos avatares que consigo comunicam em Second Life® são ...	Nada	f	31	6	20	57
		%	31%	20%	27%	28%
	Parcialmente	f	26	15	16	57
		%	26%	48%	22%	28%
	Muito	f	43	10	38	91
		%	43%	32%	51%	44%
Total		f	100	31	74	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 8.916$; N.S.

Quadro 38: Análise bivariada dos dados considerando a motivação (investigação) como variável explicativa da pergunta **P5**

Neste caso, mais de metade dos utilizadores que consideraram a investigação uma das motivações principais para usarem SLTM considera também a linguagem não-verbal como um elemento muito importante para dar sentido às mensagens.



Figura 30: Expressões faciais do avatar PalUP Ling, activadas no processo de comunicação através de uma aplicação desenvolvida e à venda em Second Life®

Por comparação com os valores encontrados para os utilizadores com outras motivações e a média global, parece-nos ser a investigação um dos objectivos de ‘vida virtual’ mais sensível à questão da comunicação em Second Life® através dos gestos e dos comportamentos dos avatares.

Colocamos a hipótese de que este resultado possa ter a ver: a) com o objecto de estudo dos investigadores *online*; b) com uma maior atenção por parte destes utilizadores dedicada às manifestações não-verbais dos avatares, que para outros utilizadores podem passar despercebidas; c) com o tipo de interacções que estes ‘residentes’ estabelece tentando potenciar a expressão gestual e comportamental dos seus interlocutores, com o intuito de proceder a avaliações.

Comunicação – proxémica

Com o intuito de avaliar quais as opiniões dos inquiridos sobre a proxémica em SL™, e de que forma ela pode ou não alterar o processo comunicativo, incluímos nos inquéritos a seguinte questão:

P6 – Considera que a proximidade física entre os avatares que comunicam em Second Life® pode ser?

	f	%
Abusiva	18	9%
Neutra	85	41%
Importante	102	50%
Total	205	100%

Quadro 39: Resultados comparativos da importância da proxémica para a comunicação em Second Life® (P6)

Como se depreende do Quadro 39, uma grande maioria dos portugueses inquiridos não considera que a proximidade entre os avatares possa ser considerada abusiva no processo de comunicação em Second Life®.

Tal como referimos no Capítulo I a propósito dos estudos de Yee *et al.* (2007) e de Bailenson & Yee (2005), existe uma transferência de comportamentos da vida real para a o ‘mundo’ virtual e vice versa, no que à proxémica diz respeito. Os autores referem as tendências observadas *online* para uma maior proximidade ‘física’, revelando alguma congruência com o tipo de relações de proximidade que se verificam na ‘vida real’. Como vimos anteriormente a partir dos estudos destes autores, os indivíduos que, num dado grupo, se associam a sinais verbais e não-verbais mais próximos da realidade tendem a ser mais reconhecidas que as que se afastam dessa atitude replicadora. Tal facto ficará a dever-se, segundo os autores, à tendência existente no ‘mundo’ virtual para reconhecer e perceber mais positivamente os avatares que simulam a realidade do que os que não o fazem. Estas considerações poderão ser importantes para a interpretação do Quadro 39, embora as questões relacionadas com a proxémica estejam, habitualmente, associadas a práticas culturais específicas realizadas *offline*. Neste caso, e uma vez que nos debruçamos sobre um universo geograficamente delimitado, não faria sentido a utilização desse ‘filtro’ cultural, embora se registe como de particular interesse um estudo aprofundado deste tema em torno de comunidades *online* em SL™ com origens geográficas diferentes *offline*.

Procurámos entender se estas tendências sobre a comunicação e a proxémica eram explicadas pela idade dos utilizadores reais:

Comunicação – proxémica e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P6 Considera que a proximidade física entre os avatares que comunicam em Second Life® pode ser:	Abusiva	f	10	7	1	18
		%	11%	8%	4%	9%
	Neutra	f	38	36	11	85
		%	40%	40%	50.0%	41%
	Importante	f	46	46	10	102
		%	49%	52%	46%	50%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 1.498$; N.S.

Quadro 40: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta

P6

Os dados obtidos não divergem muito dos resultados globais, embora os inquiridos com mais de 50 anos tendam a considerar menos abusiva a proximidade dos outros avatares do que os dos grupos mais jovens. Por outro lado, esses mesmos utilizadores mais velhos parecem não considerar esta questão tão significativa quanto os outros, uma vez que metade revela que essa proximidade é neutra.

Curiosamente, o grupo que considera ser mais abusiva a proximidade entre os avatares que comunicam em Second Life® é o dos indivíduos com menos de 35 anos, eventualmente menos sensível à replicação no mundo virtual dos comportamentos que praticam *offline*.

Comunicação - sincronismo

Para finalizar as perguntas que elegemos para analisar nesta secção dedicada à Comunicação, decidimos apresentar os resultados relativos à seguinte pergunta:

P7 – Acha que o facto de comunicar com outro avatar ao mesmo tempo e no mesmo lugar em Second Life® é:

	f	%
Irrelevante	30	15%
Neutro	56	27%
Mais Eficaz	119	58%
Total	205	100%

Quadro 41: Resultados comparativos da importância do sincronismo para a comunicação em Second Life® (P7)

Globalmente, a possibilidade de estar a comunicar com outro avatar no mesmo local e ao mesmo parece ser um processo de comunicação mais eficaz para uma grande maioria dos utilizadores inquiridos.

Esta tendência pode reforçar a ideia de que Second Life® é um ambiente com fortes características de imersão, uma vez que cria ilusão de partilha de um espaço e de um tempo, ou, por outras palavras, a sensação de ‘estar lá’.

Quando tentámos entender se esta sensação se processava de igual forma entre as várias faixas etárias, chegámos ao seguinte quadro:

Comunicação – sincronismo e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P7 Acha que o facto de comunicar com outro avatar ao mesmo tempo e no mesmo lugar em Second Life® é:	Irrelevante	f	16	12	2	30
		%	17%	13%	9%	15%
	Neutro	f	29	24	3	56
		%	31%	27%	14%	27%
	Mais eficaz	f	49	53	17	119
		%	52%	60%	77%	58%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 4.853; \text{N.S.}$$

Quadro 42: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P7**

Ao analisarmos o Quadro 42, verificamos que existe uma variação com grande significado entre os três grupos etários analisados. O aumento da idade real dos utilizadores é proporcional ao aumento da eficácia conotada com o sincronismo da comunicação online em SL™. Ou seja, se considerarmos ser esta uma questão que está intimamente ligada à sensação de presença, verificamos que a tendência é a de que os utilizadores mais velhos potenciam os processos de imersão, ao conseguirem apreender os conceitos de ‘tempo’ e de ‘lugar’ virtuais de uma maneira muito mais aproximada da realidade.

Pelo contrário, os indivíduos mais jovens tendem a considerar essa coincidência de espaço e tempo entre dois avatares que comunicam *online* em SL™ como mais irrelevante.

Se, como vimos no Capítulo I, considerarmos a sensação de presença como um sentimento subjectivo que revela uma tendência para a não consciencialização da intermediação tecnológica, podemos avançar que os portugueses inquiridos com mais idade *offline* se aproximam mais frequentemente desse estado psicológico.

Comunicação – Conclusões

Uma vez seleccionadas dos inquéritos efectuados as perguntas relativas à comunicação em Second Life® que entendemos serem mais esclarecedoras para a presente análise, e uma vez publicadas as análises bivariadas julgadas mais apropriadas em função dos resultados obtidos (maioritariamente utilizando a idade real dos inquiridos como variável explicativa), parece-nos adequada a apresentação das seguintes conclusões:

- a partilha de um mesmo idioma como facilitador da comunicação online parece ser mais importante para os indivíduos maiores de 50 anos e para os utilizadores que vêm nos negócios uma das suas principais motivações para usar SL™;
- a percentagem de amigos portugueses com os quais os utilizadores mantêm uma relação frequente, parece não explicar a importância dada à partilha do mesmo idioma e linguagem;
- a comunicação através de texto é considerada pelos utilizadores mais objectiva que confusa, embora os indivíduos com mais de 50 anos tendam a acentuar essa diferença;
- a maioria dos inquiridos considera a comunicação através de voz mais rápida que desorganizada, embora os maiores de 50 anos se inclinem por valorizar mais a desorganização deste tipo de comunicação do que os outros grupos etários;
- o género e/ou a aparência física dos avatares são considerados pela maioria dos utilizadores como muito motivadores para que o processo de comunicação tenha lugar, e esta tendência é mais acentuada na faixa etária com mais de 50 anos;

- a comunicação não-verbal (gestos e comportamentos) é considerada pela maioria como muito importante para dar sentido às mensagens num processo de comunicação *online*, mas essa importância é mais evidente nos utilizadores mais velhos e que têm como motivação principal a investigação;
- a proximidade entre os avatares é considerada como muito importante e pouco abusiva para a grande maioria dos utilizadores, mas essa convicção é expressa de uma forma muito evidente nos indivíduos com mais de 50 anos;
- a comunicação entre avatares de forma síncrona é considerada como mais eficaz do que irrelevante para a maioria dos inquiridos, tendência muito acentuada nos utilizadores mais velhos;
- no que à comunicação em Second Life® diz respeito, os utilizadores portugueses inquiridos com mais de 50 anos aparentam constituir-se como um grupo que, nas diversas dimensões, parece maximizar as tendências dos outros grupos;
- as posições mais extremas da faixa etária de maiores de 50 anos, parecem ficar a dever-se, em alguns casos, a uma menor literacia na comunicação *online*, e em outros casos às idiossincrasias do próprio grupo;

Percepção do espaço – ‘mundo’

Nas questões relativas à percepção do espaço e constantes no inquérito, foram seleccionadas aquelas que, mais claramente, nos podem permitir aferir de que forma os portugueses inquiridos percebem o espaço no mundo virtual.

A primeira questão analisada pretende entender se os inquiridos percebem o ‘ambiente’ em Second Life® como um ‘mundo’:

P8 – Entende Second Life® como um ‘mundo’ onde consegue, por exemplo, dominar as leis da Física ou perceber os seus limites no espaço?

	f	%
Nada	44	21%
Parcialmente	49	24%
Claramente	112	55%
Total	205	100%

Quadro 43: Resultados comparativos da percepção do espaço como um ‘mundo’ em Second Life® (P8)

Como verificamos, a maioria dos inquiridos afirmou entender claramente SL™ como um ‘mundo’, no qual consegue apreender os seus limites espaciais e dominar as leis da Física que aí eventualmente se apliquem. A variável que nos pareceu melhor explicar estes valores, diz respeito à frequência de acesso a Second Life® e avalia com que assiduidade os inquiridos ‘entram’ no mundo virtual:

Percepção do espaço – mundo e frequência de acesso

			Em média, com que frequência se liga a Second Life®?					Total
			Todos os dias	3 dias semana	3 dias mês	1 dia mês	menos 1 dia mês	
P8 Entende Second Life® como um ‘Mundo’ onde consegue...	Nada	f	19	8	3	3	11	44
		%	20%	25%	15%	17%	29%	21%
	Parcialmente	f	22	7	4	5	11	49
		%	23%	22%	20%	28%	29%	24%
	Claramente	f	56	17	13	10	16	112
		%	57%	53%	65%	55%	42%	55%
	Total	f	97	32	20	18	38	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 4.352$; N.S.

Quadro 44: Análise bivariada dos dados considerando a frequência de acesso como variável explicativa da pergunta **P8**

Ao analisarmos se os portugueses inquiridos percebiam Second Life® como um ‘mundo’, e tentando explicar as respostas dadas através da frequência com que acedem ao mundo virtual, verificamos não existir uma predominância forte associada a um grupo de frequência que justifique a questão de percepção abordada.

No entanto, empiricamente seríamos tentados a pensar que os residentes que afirmam aceder mais frequentemente teriam essa percepção de ‘mundo’ de uma forma mais marcada, hipótese que não se confirma nesta comparação.

Existe, no entanto, uma tendência para que os utilizadores que acedem mais frequentemente (todos os dias, três dias por semana e três dias por mês) tenham mais claro esse entendimento de ‘mundo’ em SL™.

Como vimos anteriormente no Capítulo III, o entendimento de um ambiente virtual enquanto ‘mundo’ pode potenciar, por parte dos utilizadores, a construção da ideia de um ‘lugar’ físico e habitável, pela semelhança operacional com a realidade.

Nesse sentido, optámos por analisar as questões relacionadas com a percepção do espaço e associadas à ideia de simulação e de ficção, no sentido de perceber se essa perspectiva nos possibilitaria avaliar se o processo de imersão se estende também à percepção que o utilizador tem do espaço navegável em Second Life®.

Percepção do espaço – simulação

Assim sendo, utilizámos uma questão que relacionava a percepção do espaço com a utilização de SL™ como plataforma de simulação da realidade:

P9 – Se entendêssemos Second Life® como um mundo composto por lugares físicos (cidades, bairros, países...) como o caracterizaria?

	f	%
Desinteressante	28	14%
Neutro	32	20%
Motivador	145	66%

Total	205	100%

Quadro 45: Resultados comparativos da percepção do espaço como uma simulação em Second Life® (P9)

Desde logo, a constatação de que a grande maioria dos inquiridos considera motivadora a percepção do espaço em Second Life® como um mundo físico próximo da realidade, leva-nos a pensar que aquilo que os utilizadores esperam de um mundo virtual é a possibilidade de se reconhecerem em unidades espaciais navegáveis que lhes são familiares.

Apenas 14% dos inquiridos referiu que seria desinteressante entender SL™ como um mundo parecido com a realidade.

Tentámos perceber se a referida ‘motivação’ teria algo a ver com a idade dos utilizadores portugueses:

Percepção do espaço – simulação e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P9 Se entendessemos Second Life® como um mundo composto por lugares físicos ...	Desinteressante	f	15	11	2	28
		%	16%	12%	9%	14%
	Neutro	f	21	17	4	42
		%	22%	19%	18%	20%
	Motivador	f	58	61	16	135
		%	62%	69%	73%	66%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 1.609$; N.S.

Quadro 46: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P9**

A tendência para considerar motivador o entendimento de um ‘mundo’ espacialmente semelhante à realidade, parece aumentar à medida que aumenta a idade

dos utilizadores. Os portugueses inquiridos revelaram claramente que, quanto mais velhos são, mais motivadora consideram a percepção de um espaço de simulação da realidade.

Apesar de as diferenças não serem muito significativas, os mais jovens afirmaram com mais frequência (16%) que essa percepção de um espaço semelhante à realidade seria desinteressante, e os mais idosos (maiores de 50 anos) revelaram essa percepção bastante motivadora (73%).

Nenhuma das outras variáveis sócio-demográficas e motivacionais nos ajudaram a fornecer interpretações mais ricas destes resultados, pelo que optámos por verificar quais os valores obtidos no caso de o espaço ser percebido como uma ficção.

Percepção do espaço – ficção

Na sequência da pergunta anterior, inquirimos os utilizadores sobre a possibilidade de entender SL™ como um mundo ficcional:

P10 – E se víssemos Second Life® como um mundo onde esses lugares (cidades, bairros, países...) não fossem explícitos, como o caracterizaria?

	f	%
Irreal	65	32%
Neutro	63	31%
Surpreendente	77	37%
Total	205	100%

Quadro 47: Resultados comparativos da percepção do espaço como uma ficção em Second Life® (P10)

Os resultados obtidos junto dos portugueses inquiridos nesta questão, demonstram uma divisão quase totalmente equitativa em relação às respostas propostas.

Para os inquiridos, perceber SL™ como um ‘mundo’ ficcional é quase igualmente irreal, neutro e surpreendente.

Optámos por tentar verificar se existe alguma variação destes valores em função da idade real dos utilizadores:

Percepção do espaço – ficção e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P10 E se víssemos Second Life® como um mundo onde esses lugares ...	Irreal	f	33	29	3	65
		%	35%	33%	14%	32%
	Neutro	f	28	27	8	63
		%	30%	30%	36 %	31%
	Surpreendente	f	33	33	11	77
		%	35%	37%	50%	37%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 3.951$; N.S.

Quadro 48: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P10**

Enquanto que, para os utilizadores mais jovens, a opinião sobre o entendimento de Second Life® como um mundo de ficção segue a média verificada para a totalidade da amostra, já para os utilizadores com mais de 50 anos esse facto parece poder revelar-se maioritariamente como surpreendente.

Metade dos inquiridos mais velhos referiu esta interpretação, o que nos leva a levantar a hipótese de que a utilização deste mundo virtual pelos portugueses passa por formas diferentes de perceber o espaço navegável.

Possivelmente, as expectativas criadas na experimentação por parte dos utilizadores maiores de 50 anos apontariam para a percepção de um mundo mais parecido com a realidade. A ser assim, quando confrontados com a ideia e com a

possibilidade de perceberem um espaço ficcional demonstram que esse facto se pode considerar surpreendente.

Por outro lado, não detectámos variações significativas relativamente à media global quando confrontámos esta pergunta com as diversas motivações que maioritariamente guiam os utilizadores portugueses em SL™, pelo que somos levados a propor que essa variação apenas se verifica relativamente a uma faixa etária específica.

Percepção do espaço – conclusões

Uma vez seleccionadas estas perguntas constantes dos inquéritos como as que mais poderiam revelar a forma de os utilizadores portugueses perceberem o espaço em Second Life®, e após termos testado uma série de análises bivariadas com dados sócio-demográficos e motivacionais, cremos ser possível concluir que:

- os utilizadores mais assíduos em Second Life® apresentam uma tendência, ainda que não muito marcada, para perceberem Second Life® como um ‘mundo’ físico onde se conseguem identificar os seus limites espaciais;
- os inquiridos com idades superiores a 50 anos parecem considerar mais motivadora a percepção de SL™ como um espaço onde se potencia a simulação das unidades espaciais da realidade, enquanto que os utilizadores mais jovens aparentam entender com mais frequência essa simulação como desinteressante;
- os portugueses inquiridos maiores de 50 anos foram os únicos que manifestaram, de uma forma significativa, poder ser surpreendente a percepção do mundo virtual como um espaço ficcional, não valorizando a qualificação desse tipo de espaço como irreal.

Representação do espaço - imagética

Na secção seguinte dos inquéritos, os indivíduos que faziam parte da amostra foram inquiridos sobre a temática da representação do espaço, e sobre as diversas formas de operacionalizar essa representação *online*.

Começámos por tentar avaliar se, para estes utilizadores, a utilização em SL™ de imagens familiares na realidade era um factor importante da experiencição:

P11 – Considera importante a existência de imagens que lhe são familiares na realidade quando percorre os espaços em Second Life®?

	f	%
Nada	37	18%
Parcialmente	44	22%
Muito	124	60%
Total	205	100%

Quadro 49: Resultados comparativos da importância da existência de imagens familiares da realidade em Second Life® (P11)

Pelos resultados observados, detectámos que a grande maioria dos inquiridos manifestou ser muito ou parcialmente importante (82% acumulado) a existência de imagens familiares na realidade nos espaços que por eles são percorridos em Second Life®.

Este resultado parece indiciar uma necessidade generalizada de encontrar *online* imagens e simbologias com significado na vida real dos utilizadores, de forma a garantir, durante a experiência no mundo virtual, a existência de um reconhecimento ambiental (ver Capítulo I > Consciência: presença, persistência, ubiquidade, imersão).

Optámos por confrontar estes resultados com a idade real dos utilizadores:

Representação do espaço – imagética e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P11 Considera importante a existência de imagens que lhe são familiares na	Nada	f	10	21	6	37
		%	11%	24%	27%	18%
	Parcialmente	f	15	26	3	44
		%	16%	29%	14%	22%

	Muito	f	69	42	13	124
		%	73%	47%	59%	60%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 15.062; p < 0.05$$

Quadro 50: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta
P11

A grande maioria que considera importante a existência de imagens familiares da realidade no mundo virtual da totalidade da amostra, parece ficar a dever-se à acentuada tendência dos utilizadores mais jovens para valorizarem essa simbologia *online*.

De facto, 73% dos indivíduos entre 18 e 34 anos afirmaram considerar importante a ‘ligação’ com a realidade através da imagem quando *online*, o que nos leva a supor que a necessidade de um reconhecimento ambiental (referida por Heeter, e citada no Capítulo I) tende a ser mais evidente numa faixa etária mais baixa.

Por outro lado, a população inquirida com mais de 50 anos demonstrou uma menor necessidade de reconhecer *online* as imagens reais, já que 27% destes inquiridos consideram este processo nada importante.

Dada a valorização detectada pelos mais jovens a esta questão da imagética, decidimos tentar compreendê-la em função da semelhança entre as características físicas dos avatares e as dos indivíduos reais:

Representação do espaço – imagética e semelhanças entre avatar e utilizador

			As características 'físicas' do seu avatar assemelham-se às suas na realidade?			Total
			Não	Parcialmente	Sim	
P11 Considera importante	Nada	f	20	11	6	37
		%	29%	11%	18%	18%

	Parcialmente	f	12	28	4	44
		%	18%	28%	11%	22%
	Muito	f	36	63	25	124
		%	53%	61%	71%	60%
Total		f	68	102	35	205
		%	100%	100%	100%	100%

$$\chi^2 = 13.030; p < 0.02$$

Quadro 51: Análise bivariada dos dados considerando a semelhança entre avatar e utilizador como variável explicativa da pergunta **P11**

Através da análise do Quadro 51, podemos constatar que a grande maioria dos utilizadores que possuem avatares com características físicas semelhantes às suas na realidade também consideram importante a existência de imagens familiares da realidade no mundo virtual *online*.

Pelo contrário, uma percentagem importante (29%) dos indivíduos que afirmam não possuir avatares fisicamente parecidos consigo na realidade, também não consideram nada importante a existência em Second Life® de imagética associada à realidade.

Esta relação possível de estabelecer entre ‘semelhanças de avatares com utilizadores’ e ‘existência de imagens reais’, parece-nos conduzir à formulação da hipótese de que o processo de auto-reconhecimento que deriva da primeira encontra eco no processo de reconhecimento ambiental associado à segunda.

No caso desta questão sobre a representação do espaço, não detectámos dados dignos de relevo quando analisámos as motivações maioritárias dos utilizadores *online*, uma vez que os grupos existentes responderam de acordo com as médias totais obtidas.

Representação do espaço – simulação

As questões de representação do espaço na sua dimensão formal incluídas no inquérito efectuado, foram por nós consideradas como essenciais para entender de que

forma os utilizadores portugueses de Second Life® imaginam os ‘seus’ espaços representados no ecrã.

Entendemos pois serem estas perguntas fulcrais para a compreensão da existência de um sentimento de ‘comunidade’ e ‘identidade’ nacional, bem como para a introdução à análise dos modos de apropriação desses mesmos espaços.

P12 – Na sua opinião, se for usado como uma plataforma de simulação da realidade, Second Life® é um ambiente?

	f	%
Agressivo	17	8%
Neutro	60	29%
Familiar	128	63%
Total	205	100%

Quadro 52: Resultados comparativos considerando Second Life® como uma plataforma de simulação da realidade (P12)

Na sua esmagadora maioria, os inquiridos consideraram que representar o espaço em SL™ simulando a realidade conduz à criação de um ambiente mais familiar. Por oposição uma minoria de 8% considerou que este processo de representação dará origem a um ambiente agressivo.

Julgamos ser possível daqui aferir que a ‘familiaridade’ a que os inquiridos responderam está directamente relacionada com o conforto induzido pela convivência com um ambiente que dominam e no qual se revêem.



Figura 31: Imagem do exterior do Colégio Militar de Lisboa recriado em Second Life®

Tal como referido no Capítulo III – Sobre Espaço, e em referência ao trabalho de Leach (2002), os processos de mimetização ou simulação em mundos virtuais transcendem a mera imitação de uma realidade física existente offline, e parecem ter mais a ver com um envolvimento emocional com os novos espaços virtuais cibermediados.

Representação do espaço – simulação e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P12 Na sua opinião, se for usado como uma plataforma de simulação...	Agressivo	f	6	9	2	17
		%	6%	10%	9%	8%
	Neutro	f	32	27	1	60
		%	34%	30%	4%	29%
	Familiar	f	56	53	19	128
		%	60%	60%	87%	63%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 8.406$; N.S.

Quadro 53: Análise bivariada dos dados considera a idade real como variável explicativa da pergunta **P12**

A confrontação dos dados globais com a idade real dos inquiridos, permitiu-nos detectar uma tendência muito acentuada (87%) dos indivíduos maiores de 50 anos para entenderem como familiar a representação do espaço virtual em SL™ enquanto simulação da realidade.

No entanto, esta tendência pode ser também aferida nos restantes grupos etários, ainda que de uma forma menos evidente. Ou seja, a idade dos utilizadores parece ajudar a explicar o mencionado ‘envolvimento emocional’ mais presente na população mais idosa que frequenta Second Life® em Portugal.

Os cruzamentos das respostas a esta pergunta que efectuámos com outras variáveis sócio-demográficas e motivacionais, não apresentaram desvios considerados importantes com os resultados observados para a totalidade da amostra.

Representação do espaço – ficção

Por oposição à questão anterior, foi perguntada a opinião dos inquiridos sobre a representação de um espaço ficcional em Second Life®:

P13 – E se Second Life® se afastar muito da realidade, acha que passa a constituir um ambiente:

	f	%
Desconfortável	41	10%
Neutro	54	26%
Aliciante	110	54%
Total	205	100%

Quadro 54: Resultados comparativos considerando Second Life® como uma plataforma de simulação da realidade (P13)

Uma maioria significativa dos inquiridos (54%) afirmou considerar que um afastamento da realidade na representação do espaço poderia constituir um factor

aliciante. Estes resultados, quando analisados em conjunto com os da questão anterior, poderão levantar a hipótese de estarmos perante uma contradição: por um lado os utilizadores portugueses afirmam que a simulação da realidade em SL™ é mais familiar, e por outro declaram que o afastamento em relação a essa realidade é aliciante.

A nosso ver, e da forma que as questões foram colocadas (tendo inclusivamente como referência a análise qualitativa efectuada em grupos focais), as respostas poderão não só não ser contraditórias como encerrar um valor de complementaridade na representação do espaço neste mundo virtual. Ou seja, por um lado é reconhecido o valor emocional do envolvimento com aquilo que é mais familiar, e por outro é valorizada a proposta de representação de espaços ficcionais não ancorados na realidade.

Se no caso da representação mimética do espaço abordada anteriormente encontrámos a variável relacionada com a idade que parecia explicar os valores totais obtidos, no caso da criação de um espaço ficcional as variáveis sócio-demográficas e motivacionais apresentam valores médios muito semelhantes aos valores médios totais, não se constituindo como variáveis explicativas dignas de realce. Daí termos optado por não apresentar, para esta questão, nenhuma análise bivariada com outras variáveis, tomando apenas em consideração os resultados globais obtidos.

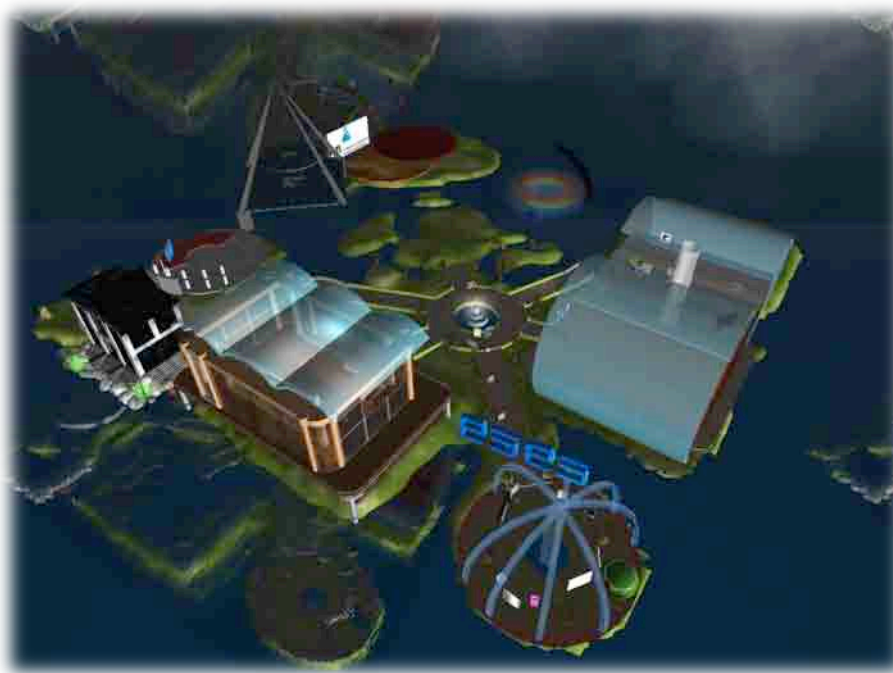


Figura 32: Imagem aérea do espaço da Escola Superior de Santarém em Second Life®

Representação do espaço – história

Outra das questões do inquérito que consideramos fundamental para perceber de que forma os portugueses utilizadores de Second Life® representam o espaço que ‘habitam’ *online*, prende-se com a existência de um vasto património cultural ‘construído’ e replicado da realidade.

Como referimos, o extenso trabalho de observação efectuado permitiu-nos acompanhar em SL™ a ‘edificação’ virtual de monumentos como a Torre de Belém, o Terreiro do Paço, o Palácio de Belém, o Castelo de Guimarães, o Colégio Militar, o Castelo de Almourol, a Ponte 25 de Abril, as casas da Costa Nova, entre muitos outros elementos simbólicos materiais associados à cultura portuguesa e, maioritariamente, conotados com a valorização do ‘antigo’ num mundo virtual com uma história recente (como refere Harrison (2009) – ver Capítulo IV).

Se recordarmos a criação de um ‘mito de origem’, a que alude Harrison, e que garantirá a sensação de presença e de partilha e de valores na comunidade virtual, mas também a existência de um aparelho capaz de controlar a comunidade e excluir os que não partilham dos mesmos valores, pareceu-nos pertinente colocar aos inquiridos uma questão directamente relacionada com a existência de património ‘histórico’ português em Second Life®:

P14 – Acha importante que existam nos espaços em Second Life® referências a patrimónios históricos reais?

	f	%
Nada	14	7%
Parcialmente	30	15%
Muito	161	78%
Total	205	100%

Quadro 55: Resultados comparativos sobre a importância da referência a patrimónios históricos em Second Life® (P14)

Apesar de a questão colocada não fazer especificamente referência a um património histórico ‘real’ e ‘material’ representado *online*, assumimos que esta equação remete os utilizadores para os casos que conhecem e que se centram predominantemente em edificações, sobretudo mais associadas ao património ‘oficial’ do que ao ‘vernáculo’.

Constatamos assim que a grande maioria dos inquiridos (78%) considera importante que existam essas referências históricas nos espaços em Second Life®.

Ao tentarmos explicar estes resultados associando-os com outras variáveis, detectámos ser relevante uma interpretação à luz da idade real dos utilizadores inquiridos.

Representação do espaço – história e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P14 Acha importante que existam nos espaços em Second Life® referências ...	Nada	f	6	5	3	14
		%	6%	6%	14%	7%
	Parcialmente	f	9	19	2	30
		%	10%	21%	9%	15%
	Muito	f	79	65	17	161
		%	84%	73%	77%	78%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	10%	100%	100%

$\chi^2 = 7.270$; N.S.

Quadro 56: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P14**

Ao analisarmos a idade real dos portugueses ‘residentes’ em Second Life® como variável explicativa da importância dada às referências históricas na representação do espaço virtual, verificamos que os inquiridos mais jovens, até aos 35 anos, tendem a valorizar de uma forma notória essa importância, com 94% dos indivíduos a responder ser muito ou parcialmente importante a existência dessas referências.

Por outro lado, os sujeitos com mais de 50 anos responderam que essas referências não são nada importantes mais do que os das outras faixas etárias (14% contra 6%). Estes resultados podem ser entendidos como um pouco contraditórios com as tendências verificadas na pergunta 12 sobre simulação, onde a maioria esmagadora dos utilizadores mais velhos valorizava a sensação de familiaridade com os espaços virtuais. Provavelmente, a noção de familiaridade associada à simulação dos espaços virtuais não se relacionava com a referência a patrimónios históricos, que transportam consigo uma carga semântica a que estes utilizadores mais velhos podem ser mais sensíveis. Por outro lado, parece-nos razoável colocar a hipótese de que os inquiridos mais jovens entendam como desejável a proliferação de referências à realidade e à história por, através delas, se sentirem mais identificados com a comunidade e, eventualmente, verem nessa replicação uma forma de constituição de estruturas hierárquicas associadas. Para reforçar essa hipótese, analisámos as motivações maioritárias dos utilizadores para a sua existência virtual como forma de explicar a tendência dos mais jovens para darem mais importância às referências históricas, e constatámos resultados significativos nos utilizadores que valorizam mais o lazer como actividade regular *online*:

Representação do espaço – história e motivação (lazer)

			Atualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®?			Total
			[Lazer]			
			Não	Parcialmente	Sim	
P14 Acha importante que existam nos espaços em Second Life® referências...	Nada	f	7	1	6	14
		%	13%	3%	5%	7%
	Parcialmente	f	11	8	11	30
		%	21%	22%	10%	15%
	Muito	f	35	27	99	161
		%	66%	75%	85%	78%
Total		f	53	36	116	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 7.270$; N.S.

Quadro 57: Análise bivariada dos dados considerando a motivação (lazer) como variável explicativa da pergunta **P14**

Anteriormente, no Quadro 16, tínhamos já detectado a idade real como explicativa do lazer como motivação principal dos utilizadores portugueses mais jovens em SL™.

Daí que, conforme esperado, seja possível constatar que a tendência expressa no Quadro 56 e que revela uma maior importância dada pelos mais jovens à existência de referências históricas reais nos espaços virtuais, se venha a confirmar junto dos utilizadores que mais se motivam com actividades de lazer em Second Life®.

Esta tendência não é tão marcada nos inquiridos com outras motivações para frequentarem este mundo virtual.



Figura 33: Imagem do espaço Nova Águia em Second Life® inspirado no café Majestic, no Porto

Representação do espaço – conclusões

Depois de elaborada uma análise bivariadas dos dados provenientes das respostas aos inquéritos relativas à representação do espaço em Second Life® e utilizando variáveis sócio-demográficas e motivacionais como variáveis explicativas, parece-nos ser possível avançar com as seguintes conclusões:

- a maioria dos utilizadores referiu como muito importante a existência nos espaços em Second Life® de imagens que lhe são familiares na vida real, sendo que os inquiridos mais jovens tendem a valorizar com mais frequência essa importância;
- os portugueses inquiridos que mais importância dão às imagens reais no espaço virtual, a maioria também afirma existirem semelhanças entre as características físicas do seu avatar e as suas na realidade;
- a maioria dos inquiridos considera que a utilização de Second Life® como um mundo virtual onde se potencia a simulação da realidade dá origem a um ambiente mais familiar, tendo-se verificado que esta opinião é mais clara junto dos portugueses com mais de 50 anos;
- por outro lado, cerca de metade dos inquiridos afirmou que se Second Life® for utilizado como uma plataforma que se afaste muito da realidade esse facto pode revelar-se como aliciante, não tendo sido verificada nenhuma prevalência digna de realce em relação a nenhuma outra variável sócio-demográfica ou motivacional;
- a grande maioria dos portugueses inquiridos considera muito importante a existência em SL™ de referências a património histórico real, tendo ainda sido clara a tendência para que esta opinião seja mais evidente na população mais jovem (entre os 18 e os 35 anos) e entre a população que tem no lazer a sua maior motivação para ‘residir’ no mundo virtual.

Apropriação do espaço – identidade nacional

O último conjunto de questões apresentadas nos inquéritos aos portugueses utilizadores de Second Life® relacionaram-se com as dimensões associadas aos temas ‘Apropriação do Espaço’, e tiveram como objectivo perceber de que forma os ‘residentes’ nacionais em SL™ entendiam a eventual existência de uma identidade de grupo nacional *online* e de que maneira ela se exprimia e operacionalizava diferentes processos de apropriação do espaço virtual.

P15 – Acha importante que em Second Life® exista uma comunidade portuguesa que se diferencie e que construa uma identidade nacional online?

	f	%
Nada	30	15%
Parcialmente	35	17%
Muito	140	68%
Total	205	100%

Quadro 58: Resultados comparativos sobre a importância de uma identidade nacional em Second Life® (P15)

A maioria (68%) dos utilizadores inquiridos afirmou considerar muito importante a existência de uma comunidade portuguesa que se diferencie em SL™, construindo uma identidade nacional.

Apropriação do espaço – identidade nacional e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P15 Acha importante que em Second Life® exista uma comunidade portuguesa que se diferencie...	Nada	f	10	16	4	30
		%	11%	18%	18%	15%
	Parcialmente	f	16	16	3	35
		%	17%	18%	14%	17%
	Muito	f	68	57	15	140
		%	72%	64%	68%	68%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 2.550$; N.S.

Quadro 59: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P15**

Na tentativa de explicar os resultados globais a esta pergunta através da variável que traduz a idade real dos inquiridos, foi possível detectar a existência de uma ligeira variação em relação aos utilizadores mais jovens que consideraram mais importante a existência e a afirmação de uma identidade nacional do que os restantes grupos etários.

Tentámos perceber se a percentagem de amigos portugueses com quem cada utilizador dizia relacionar-se mais frequentemente, poderia explicar a importância da afirmação de uma identidade nacional:

Apropriação do espaço – identidade nacional e percentagem de amigos portugueses

			Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?				Total
			0% a 25%	26% a 50%	51% a 90%	91% a 100%	
P15 Acha importante que em Second Life® exista uma comunidade ...	Nada	f	10	2	8	10	30
		%	22%	7%	14%	13%	15%
	Parcialmente	f	9	3	10	13	35
		%	20%	11%	18%	17%	17%
	Muito	f	27	22	39	52	140
		%	58%	81%	68%	70%	68%
Total		f	46	27	57	75	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 4.711$; N.S.

Quadro 60: Análise bivariada dos dados considerando a percentagem de amigos portugueses como variável explicativa da pergunta **P15**

Dos dados obtidos, julgamos ser possível afirmar que uma percentagem significativa (81%) dos inquiridos que possui entre 26% e 50% de amigos portugueses em SL™ considera muito importante a afirmação de uma identidade nacional *online*. Este resultado parece, no entanto, não nos conduzir a conclusões muito significativas, uma vez que os outros grupos (e nomeadamente os que se encontram nos opostos) não apresenta variações relevantes em relação à média total obtida.

Após verificarmos que nenhum dos grupos de utilizadores com diferentes motivações principais para usar Second Life® explicava os valores do Quadro 58, chegámos à conclusão que a importância que os inquiridos dão à existência de uma comunidade portuguesa em SL™ e à afirmação de uma identidade nacional no *metaverse* se distribui de uma forma semelhante segundo os critérios enumerados.

Ou seja, existe uma maior homogeneidade nas respostas a esta pergunta que parece não possibilitar a detecção de uma variável claramente explicativa.

Apropriação do espaço – idioma

No início deste capítulo, na secção sobre Comunicação, referimos e analisámos a pergunta **P1** que inquiria os portugueses sobre a importância da partilha de um mesmo idioma para a compreensão das mensagens trocadas *online*.

Consideramos também importante a introdução da dimensão comunicativa associada aos processos de apropriação do espaço virtual pelos portugueses, pelo que colocámos a seguinte questão:

P16 – Acha que a utilização da língua portuguesa em Second Life® é importante para a afirmação da comunidade nacional?

	f	%
Nada	29	14%
Parcialmente	29	14%
Muito	147	72%
Total	205	100%

Quadro 61: Resultados comparativos sobre a importância da língua portuguesa para a afirmação da comunidade nacional em Second Life® (P16)

Dos resultados globais poderemos aferir que a grande maioria dos inquiridos considera muito importante a utilização da língua portuguesa na afirmação da comunidade.

Se considerarmos a idade real como explicação para os resultados globais obtidos, obtemos os seguintes valores:

Apropriação do espaço – idioma e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P16 Acha que a utilização da língua portuguesa em Second Life® é importante para ...	Nada	f	13	13	3	29
		%	14%	15%	14%	14%
	Parcialmente	f	10	19	0	29
		%	11%	21%	0%	14%
	Muito	f	71	57	19	147
		%	75%	64%	86%	72%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 8.797$; N.S.

Quadro 62: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P16**

A partir da análise do Quadro 62, parece clara uma maior tendência para que os utilizadores com mais de 50 anos considerem mais importante a utilização da língua portuguesa para a afirmação da comunidade nacional em SL™. Tal constatação tinha sido já verificada na análise da dimensão Comunicação, onde se colocou a hipótese de estes utilizadores, dada a sua idade, não dominarem tão fluentemente outros idiomas.

Se assim fosse, as respostas a esta pergunta não teriam tanto a ver com a construção e afirmação da comunidade, mas sim com uma menor capacidade associada ao perfil destes utilizadores.

No entanto, considerámos também digno de realce o facto de muitos dos utilizadores mais jovens (75%) terem igualmente referido como muito importante o uso da língua materna como reforço da comunidade.

Neste caso, as razões parecem estar mais associadas a uma vontade de assinalar a diferenciação face a outras comunidades existentes em Second Life® do que a uma dificuldade em dominar outros idiomas.

Apropriação do espaço – idioma e percentagem de amigos portugueses

			Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes são portugueses?				Total
			0% a 25%	26% a 50%	51% a 90%	91% a 100%	
P16 Acha que a utilização da língua portuguesa em Second Life® é importante ...	Nada	f	10	5	6	8	29
		%	22%	18%	10%	10%	14%
	Parcialmente	f	11	4	6	8	29
		%	24%	15%	11%	11%	14%
	Muito	f	25	18	45	59	147
		%	54%	67%	79%	79%	72%
Total		f	46	27	57	75	205
		%	100%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 10.642$; N.S.

Quadro 63: Análise bivariada dos dados considerando a percentagem de amigos portugueses como variável explicativa da pergunta **P16**

Como seria previsível, quando utilizámos a variável que refere a percentagem de amigos portugueses em Second Life® para explicar a importância da utilização da língua na afirmação da comunidade nacional *online*, verificámos que a grande maioria dos utilizadores com 51% a 90% e de 91% a 100% de amigos da mesma nacionalidade declarou ser muito importante a utilização da língua portuguesa.

Este facto poderá ficar a dever-se apenas a uma razão de ordem operacional, relacionando a frequência com que os utilizadores em causa se cruzam com outros da mesma nacionalidade.

A ser assim, a importância expressa nesta pergunta pelos inquiridos que convivem com mais amigos portugueses não terá tanto a ver com a afirmação da

comunidade, mas antes com a as necessidades que decorrem das práticas e interacções sociais verificadas *online*.

Depois de analisadas as variáveis motivacionais, não foram detectados valores significativamente divergentes dos da média global, pelo que não considerámos a motivação como explicativa para a importância dada ao idioma no processo de apropriação do espaço.

Apropriação do espaço – colaboração, cidadania, colonização

Ao tentarmos aproximar-nos do conceito de colonização virtual em Second Life® entre a comunidade portuguesa que faz parte dos objectivos principais deste estudo, colocámos aos inquiridos três questões preparatórias de uma pergunta final.

Como resultado da análise qualitativa efectuada nos grupos focais, foi possível elencar uma série de conceitos de operacionalização das práticas sociais entre a comunidade nacional e que se relacionam com a apropriação do espaço virtual.

Nesse sentido, elegemos os conceitos de colaboração, de cidadania e de colonização, propondo, para cada um deles, respostas qualitativas nem sempre coincidentes, mas que direccionavam os inquiridos para o mesmo tipo de postura perante os problemas.

Em seguida, não iremos proceder a uma análise bivariada de cada uma destas três perguntas, embora nos pareça importante registar aqui as respostas obtidas em cada uma delas de forma a melhor compreendermos a pergunta final do inquérito.

P17 – Se Second Life® constituir um espaço de colaboração entre residentes, esse facto terá como consequência principal:

	f	%
Desunião	5	2%
Irrelevante	26	13%
Partilha	174	85%

Total	205	100%

Quadro 64: Resultados comparativos sobre Second Life® como um espaço de colaboração(P17)

P18 – Se Second Life® for visto como um espaço onde convivem cidadão do ‘mundo’, será mais valorizada:

	f	%
Dispersão	5	2%
Irrelevante	27	13%
Igualdade	173	85%
Total	205	100%

Quadro 65: Resultados comparativos sobre Second Life® como um espaço de cidadania (P18)

P19 – Se Second Life® se entender como um espaço que potencia a colonização virtual, tal conceito terá como consequência:

	f	%
Imposição	52	25%
Irrelevante	52	25%
União	101	50%
Total	205	100%

Quadro 66: Resultados comparativos sobre Second Life® como um espaço de colonização virtual (P19)

Os três quadros apresentados, correspondentes aos conceitos de Colaboração, de Cidadania e de Colonização, reflectem a forma como as perguntas foram elaboradas,

colocando sempre num dos limites adjectivos percebidos como positivos para a construção de uma comunidade (e mencionados nos grupos focais) como Partilha, Igualdade e União, respectivamente.

No outro limite foram aplicados adjectivos com conotações menos positivas na concepção de um grupo, como Desunião, Dispersão e Imposição, respectivamente.

Verificou-se uma clara tendência para a escolha dos conceitos que, supostamente, poderiam favorecer a consolidação de uma comunidade nacional *online* quando considerado Second Life® como um espaço de Colaboração e de Cidadania, onde a quase totalidade dos inquiridos se aproximou dos qualificativos mais positivos.

No entanto, quando SL™ foi apresentado como um espaço que poderia potenciar a Colonização, apenas metade dos utilizadores se inclinou pela adjectivação positiva (União), e 25% aproximou-se mesmo da conotação mais negativa (Imposição).

Este facto poderia, na nossa opinião, indiciar que os utilizadores se afastavam da ideia de colonização virtual, considerando que a construção de uma comunidade nacional assenta mais em valores de colaboração e de cidadania.

Para tentar comprovar essa hipótese, formulámos a pergunta final do inquérito:

P20 – Nesse sentido, considera poder existir uma atitude ‘colonizadora’ por parte da comunidade portuguesa em Second Life®?

	f	%
Não	72	35%
Irrelevante	52	25%
Sim	81	40%
Total	205	100%

Quadro 67: Resultados comparativos sobre existência de uma atitude ‘colonizadora’ em Second Life® (P20)

Os portugueses utilizadores de Second Life® que responderam ao inquérito, responderam de uma forma bastante distribuída a esta questão, demonstrando não ser

consensual a existência de uma atitude ‘colonizadora’ por parte da comunidade nacional em SL™.

Para tentarmos compreender melhor o significado destes resultados, utilizámos a idade real dos inquiridos como possível variável explicativa:

Apropriação do espaço – colonização e idade real

			Qual a sua idade real?			Total
			18-34	35-49	+50	
P20 Nesse sentido, considera poder existir uma atitude ‘colonizadora’ ...	Não	f	27	34	11	72
		%	29%	38%	50%	35%
	Parcialmente	f	26	22	4	52
		%	28%	25%	18%	25%
	Sim	f	41	33	7	81
		%	43%	37%	32%	40%
Total		f	94	89	22	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 4.244$; N.S.

Quadro 68: Análise bivariada dos dados considerando a idade real como variável explicativa da pergunta **P20**

Da análise do Quadro 68 resulta a evidência de que metade dos indivíduos pertencentes à faixa etária com mais de 50 anos afirma peremptoriamente que não é provável a existência de uma atitude colonizadora por parte dos portugueses em SL™.

Por outro lado, 43% dos indivíduos com idades entre os 18 e os 34 anos respondeu que a existência dessa atitude é provável (acima da média de 40%).

Mais ainda, parece-nos clara a tendência para uma proporcionalidade inversa nas respostas destes dois grupos, já que a percentagem dos indivíduos mais velhos que respondem Sim se encontra abaixo da média, e a dos indivíduos mais jovens que respondem Não também se situa abaixo do valor médio.

Ou seja, a suposta existência de uma atitude ‘colonizadora’ dos portugueses *online* em Second Life® sugerida na pergunta, tende a ser confirmada pelos mais jovens e refutada pelos mais velhos.

Tal como noutras perguntas que anteriormente descrevemos e que, de alguma forma, se relacionavam com o sentido de comunidade, parece-nos existir uma tendência para que os mais jovens nesta amostra se aproximem mais do sentido de comunidade e da prática ‘colonizadora’.

Apropriação do espaço – colonização e número de avatares

			Para além deste, possui mais avatares em Second Life®?		Total
			Não	Sim	
P20 Nesse sentido, considera poder existir uma atitude ‘colonizadora’...	Não	f	39	33	72
		%	34%	37%	35%
	Parcialmente	f	33	19	52
		%	28%	21%	25%
	Sim	f	44	37	81
		%	38%	42%	40%
Total		f	116	89	205
		%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 1.341$; N.S.

Quadro 69: Análise bivariada dos dados considerando o número de avatares como variável explicativa da pergunta **P20**

Por outro lado, a percentagem de utilizadores que possui mais do que um avatar e que considerou poder existir uma atitude colonizadora é ligeiramente superior à média, o mesmo acontecendo com os mesmos sujeitos na opinião contrária.

Este facto poderá indiciar que os utilizadores que possuem mais do que um avatar são ‘residentes’ mais antigos em Second Life®, e, possivelmente, possuem uma capacidade critica em relação a esta questão mais desenvolvida do que os indivíduos que ‘existem’ virtualmente em SL™ há menos tempo.

Uma vez que as restantes variáveis sócio-demográficas não se apresentaram conclusivas para explicar as respostas, procurámos ainda analisar de que formas as motivações principais dos utilizadores para usarem SL™ poderiam explicar os resultados globais à pergunta final do inquérito.

Das quatro motivações analisadas, apenas os indivíduos que afirmaram ter como motivação principal o Lazer apresentaram valores explicativos:

Apropriação do espaço – colonização e motivações

			Atualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®?			
			[Lazer]			
			Não	Parcialmente	Sim	Total
P20 Nesse sentido, considera poder existir uma atitude ‘colonizadora’...	Não	f	22	13	37	72
		%	41%	36%	32%	35%
	Parcialmente	f	13	12	27	52
		%	25%	33%	23%	25%
	Sim	f	18	11	52	81
		%	34%	31%	45%	40%
Total		f	53	36	116	205
		%	100%	100%	100%	100%

$\chi^2 = 4.058$; N.S.

Quadro 70: Análise bivariada dos dados considerando a motivação principal ‘lazer’ como variável explicativa da pergunta **P20**

No caso dos indivíduos inquiridos que declararam ter no lazer uma das actividades que mais os motivava para utilizarem Second Life®, uma percentagem superior à média (45%) afirmou considerar poder existir uma atitude colonizadora por parte da comunidade portuguesa *online*.

Apesar de as diferenças deste grupo não serem muito significativas em relação às médias globais, parece-nos ser importante considerá-las na medida em que os inquiridos associados maioritariamente às actividades de lazer coincidem com o escalão etário mais baixo da amostra.

Apropriação do espaço – conclusões

As diversas análises bivariadas efectuadas sobre o tema Apropriação do Espaço, permitirão que avancemos com algumas conclusões:

- a grande maioria dos utilizadores inquiridos considerou ser muito importante a existência de uma comunidade portuguesa em Second Life® que se diferencie e que construa uma identidade nacional *online*, com especial incidência na população mais jovem e nos utilizadores que se relacionam mais frequentemente com outros ‘residentes’ portugueses;
- a grande maioria dos indivíduos inquiridos afirmou que a utilização da língua portuguesa em SL™ é muito importante para a afirmação da comunidade nacional *online*;
- os utilizadores com mais de 50 anos manifestaram essa opinião de uma forma mais significativa, embora os inquiridos com idades compreendidas entre os 18 e os 35 anos também o tenham feito de uma forma não tão clara;
- também os ‘residentes’ portugueses em Second Life® que se relacionam com um número superior de outros portugueses, afirmou maioritariamente ser muito importante a utilização do nosso idioma para a afirmação da comunidade;
- a grande maioria dos inquiridos associou os conceitos de ‘partilha’ e de ‘igualdade’ ao entendimento de Second Life® como um espaço de ‘colaboração’ e de ‘cidadania’, respectivamente;
- apenas metade dos utilizadores considerou existir uma associação entre o conceito de ‘união’ e o entendimento de SL™ como um espaço que potencia a ‘colonização’, havendo inclusivamente 25% de indivíduos que o associaram à ideia de ‘imposição’;
- mais de um terço dos inquiridos (40%) afirmou poder existir uma atitude colonizadora por parte da comunidade nacional em Second Life®;
- os indivíduos que mais partilhavam esta opinião eram maioritariamente os mais jovens (18 a 34 anos), que possuíam mais do que um avatar e que declararam ser o lazer uma das suas principais motivações para usar SL™.

Da combinação destas conclusões, parece-nos ser possível colocar a hipótese de que, nos processos de apropriação do espaço em Second Life® por parte dos portugueses, se revela uma atitude de colonização virtual tendente a valorizar um ‘mito de origem’ e a construir espaços virtuais exclusivistas, sobretudo interpretados pelos utilizadores mais jovens que, habitualmente, se concentram em locais destinados a actividades lúdicas.

Tal como referimos no Capítulo IV (Sobre Colonização), nos mundos virtuais como Second Life® poderá assistir-se à promoção de comunidades fechadas, de enclaves de estilos de vida com as suas regras próprias, que se relacionam apenas com os seus semelhantes.

As respostas a este inquérito indicaram e deixaram em aberto algumas pistas que parecem ir no sentido do entendimento de SL™ como uma plataforma favorável à constituição de grupos e comunidades que partilham valores muito próprios, e que podem manifestar-se, por exemplo, através da simulação de espaços, de imagens e de edifícios da vida real.

Como vimos já com algum detalhe, a comunidade portuguesa em Second Life® tem desenvolvido, nos últimos quatro anos, um vasto ‘património’ cultural e virtual que tem como referência uma realidade dominada sobretudo pelos nativos do país de origem. A experimentação e interacções que se processam em novos ‘lugares’ simbólicos e materializados no ecrã, transportam uma carga de significado apenas para um grupo reduzido de ‘residentes’ que é capaz de identificar os lugares reais correspondentes, constituindo por isso mesmo um processo que exclui das relações sociais assíduas os indivíduos provenientes de outros países com culturas e formas de comunicar que são alheias à posição dominante.

Por tudo isto, pensamos que o estudo que temos vindo a realizar tem revelado uma forma particular de comunicar, de perceber, de representar e de se apropriar do espaço virtual em Second Life® por parte dos portugueses, o que poderá conduzir à constatação de que por eles são paulatinamente construídos novos paradigmas comunicacionais e espaciais que potenciam uma postura colonizadora.

Ainda com base nos inquéritos efectuados, apresentaremos em seguida uma análise multivariada dos resultados, que nos permitirá explorar relações de interdependência entre múltiplas variáveis quantitativas.

VII.4

Análise multivariada dos dados

Após a análise bivariada apresentada, optámos por elaborar uma análise multivariada dos dados utilizando a Análise de Componentes Principais (ACP)¹⁴³, que é considerado o método de análise mais adequado quando se pretendem explorar relações de interdependência entre múltiplas variáveis quantitativas.

No nosso caso, as variáveis foram todas tratadas como quantitativas, uma vez que foram operacionalizadas através de escalas de Likert.¹⁴⁴

A partir das 36 perguntas elaboradas nos inquéritos, tentámos aferir quantas componentes, ou dimensões analíticas, seria possível definir tendo como base a matriz de correlações entre todas as perguntas.

A matriz resultante permite entender quais os itens dos quatro temas por nós definidos (comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço) que mais se correlacionam tendo em conta as respostas dadas pelos 205 portugueses inquiridos.

Através deste procedimento, é possível confrontar a nossa grelha de análise com o que acontece quando se definem as dimensões, ou temas, a partir das respostas dadas pelos inquiridos.

Como veremos mais adiante, a Análise de Componentes Principais efectuada sugere 9 componentes principais (de um total de 29) que explicam **63,85%**, verificando-se que a distribuição das variáveis pelas componentes não corresponde exactamente à nossa grelha inicial de análise, já que há claramente uma intersecção de itens de temas distintos.

De acordo com a análise efectuada, poderemos apresentar as componentes principais encontradas da seguinte forma:

¹⁴³ A ACP foi inventada em 1901 por Karl Pearson, e consiste num procedimento matemático que transforma um número de variáveis possivelmente correlacionadas num número mais pequeno de variáveis não correlacionadas denominadas componentes principais.

¹⁴⁴ Escala proposta por Rensis Likert (1932), em que os inquiridos especificam o seu nível que concordância com uma afirmação.

Componentes	Total	% de Variância Explicativa
1. Espaço como Ficção	4.015	13.844
2. Patrimônio e Identidade Nacional	3.352	11.557
3. Espaço como Simulação	2.503	8.631
4. Comunicação com Voz	1.938	6.682
5. Comunicação com Texto	1.650	5.689
6. Comunicação Não-Verbal	1.459	5.030
7. Espaço de Cidadania	1.296	4.469
8. Colonização	1.198	4.132
9. Espaço de Colaboração	1.106	3.813
Total	18.517	63.849

Quadro 71: Análise de Componentes Principais – Totais de Variância Explicativa

O quadro resumo acima apresentado teve como base a definição de componentes principais que derivaram da conjugação de perguntas nem sempre pertencentes aos mesmos temas originalmente definidos na concepção da grelha do inquérito (ver Quadro 03).

Por essa razão, e para uma melhor compreensão das componentes, entendemos ser desejável descrever quais os temas e o tipo de operacionalização associados às perguntas que apresentaram maiores correlações (ver Apêndice B – Inquéritos > Anexo I – Guião):

Componente 1		Tema	Operacionalização
Espaço como Ficção	a	Percepção do Espaço	Ficção
	b	Percepção do Espaço	Ficção
	c	Representação do Espaço	Ficção
	d	Representação do Espaço	Ficção

Componente 2
Património e Identidade Nacional

a
b
c
d

Tema	Operacionalização
Apropriação do Espaço	Identidade Nacional
Representação do Espaço	História
Apropriação do Espaço	Idioma
Representação do Espaço	Imagética

Componente 3
Espaço como Simulação

a
b
c
d
e

Tema	Operacionalização
Representação do Espaço	Simulação
Representação do Espaço	Simulação
Percepção do Espaço	Simulação
Percepção do Espaço	Simulação
Percepção do Espaço	Geografia

Componente 4
Comunicação com Voz

a
b
c

Tema	Operacionalização
Comunicação	Voz
Comunicação	Voz
Comunicação	Voz

Componente 5
Comunicação com Texto

a
b
c

Tema	Operacionalização
Comunicação	Texto
Comunicação	Texto
Comunicação	Texto

Componente 6
Comunicação Não-Verbal

a
b
c

Tema	Operacionalização
Comunicação	Identidades
Comunicação	Comportamentos
Comunicação	Proxémica

Componente 7
Espaço de Cidadania

a
b
c

Tema	Operacionalização
Representação do Espaço	Imaterialidade
Apropriação do Espaço	Cidadania
Representação do Espaço	Materialidade

Componente 8

Tema	Operacionalização

Colonização	a	Apropriação do Espaço	Colonização
	b	Apropriação do Espaço	Colonização

Componente 9		Tema	Operacionalização
Espaço de Colaboração	a	Percepção do Espaço	Mundo
	b	Apropriação do Espaço	Colaboração

Quadro 72: Análise de Componentes Principais – Descrição de Tema e Operacionalização das variáveis correlacionadas em cada Componente

Numa análise combinada destes dos Quadros 71 e 72, constatamos que cerca de 14% da Variância Explicativa diz respeito ao entendimento do Espaço como Ficção (Componente 1), e que envolve a correlação entre quatro questões relacionadas com a Percepção e a Representação do Espaço.

Ou seja, do universo total dos indivíduos inquiridos, cerca de 14% respondeu de forma semelhante a estas quatro perguntas, que, por isso, sugerem uma associação.

Esta constatação sugere que os utilizadores, quando se manifestaram sobre a qualificação de um espaço percebido e representado de forma ficcional, o fizeram de uma forma semelhante, ainda que estivessem perante questões de Temas (dimensões) diferentes.

Seguindo a mesma lógica, cerca de 12% da Variância explica a componente Património e Identidade Nacional (Componente 2), com quatro perguntas relacionadas com os temas Apropriação e Representação do Espaço.

Neste caso, as Operacionalizações são diferentes (Identidade Nacional, História, Idioma e Imagética) o que nos leva a pensar que existe um denominador comum entre estas questões, e que tem provavelmente a ver com o entendimento que os inquiridos possuem das diferentes maneiras de exprimir conceitos online em Second Life® relacionados com a cultura e património nacionais.

Nesta análise multivariada, a Componente 2 será provavelmente a que se aproxima de uma forma mais marcada da tese que defendemos de que a comunidade portuguesa em Second Life® tende a enfatizar valores relacionados com a sua nacionalidade como forma de afirmação colectiva e de construção de uma consciência

de grupo baseada nas suas origens geográficas reais. No entanto, é também de salientar que a esta componente não se encontram associadas dimensões de Apropriação formais (colaboração, cidadania ou colonização), o que não confirma a nossa tese de que esse sentimento de pertença a uma ‘nação virtual’ poderia conduzir a formas particulares de apropriação, nomeadamente através de uma atitude colonizadora.

Tal como na Componente 1, a Componente 3 (responsável por cerca de 9% da Variância Explicativa total) refere-se ao entendimento do Espaço como Simulação, e indicia a existência de um grupo significativo de utilizadores que responderam a cinco questões pertencentes às dimensões Percepção e Representação do Espaço seguindo a mesma tendência.

Uma vez mais, este facto traduz uma forma comum de entender o espaço virtual em Second Life® como um espaço onde a simulação da realidade representa conceitos semelhantes (ver a análise bivariada sobre estes conceitos).

As Componentes 4, 5 e 6 correlacionam variáveis da dimensão Comunicação, dizendo respeito à comunicação por voz, por texto e não-verbal, respectivamente, e são responsáveis, cumulativamente, por cerca de 18% da Variância Explicativa total.

A sua interpretação é idêntica: a maioria dos inquiridos associou de alguma forma as suas respostas em cada uma destas componentes, possibilitando que cada uma delas formasse um conjunto explicativo.

Uma vez que todas dizem respeito ao mesmo tema (ainda que, no caso da Comunicação Não-Verbal, com operacionalizações diferentes), são compreensíveis as interdependências detectadas.

A Componente 7 (Espaço de Cidadania, com cerca de 4.5% de Variância Explicativa) revela a interdependência entre três variáveis dos temas Representação e Apropriação do Espaço, relacionando os conceitos de cidadania, de materialidade e de imaterialidade.

Aparentemente, a recorrência encontrada no tipo de respostas de utilizadores a estas questões prender-se-á com a associação feita, por oposição, às questões da materialização nos mundos virtuais, e que, de alguma forma, os inquiridos relacionaram com a ideia de cidadania.

A Componente 8, associada ao conceito de Colonização, associa apenas duas variáveis do tema Apropriação do Espaço e é responsável por apenas 4% da Variância Explicativa, o que demonstra ter sido detectada uma curta relação entre duas perguntas nas respostas dos inquiridos, ainda por cima pertencentes ao mesmo processo de operacionalização, a Colonização.

À luz da tese por nós inicialmente formulada, seria de esperar que estas questões pudessem criar interdependências com variáveis de outras dimensões, o que não se veio a verificar.

Desse facto achamos poder concluir que a ideia defendida de colonização virtual entre a comunidade portuguesa em Second Life® não encontra uma expressão significativa na análise multivariada dos dados.

Tal como a análise bivariada apresentada no capítulo anterior já indiciava, para os utilizadores portugueses a ideia de colonização nas práticas *online* em SL™ não parece ser relevante, o que nos leva a pensar que novas abordagens a esta temática deveriam ser feitas futuramente, nomeadamente, e como veremos adiante, através da utilização de outras metodologias de recolha e análise dos dados.

A Componente 9 (Espaço de Colaboração), relaciona duas perguntas dos temas Percepção e Apropriação do Espaço, apresenta uma percentagem baixa de Significância Explicativa (3.8%), e está associada aos processos de operacionalização Mundo e Colaboração.

Apesar da interdependência que as duas variáveis revelam, não nos parece ser totalmente clara a relação entre os conceitos, pelo que pomos em causa a sua utilidade para as conclusões deste estudo.

Depois de efectuada uma Análise das Componentes Principais (onde foram detectadas, como vimos, 29 componentes que podem ser consultadas mais adiante no Apêndice C – Análise Multivariada), foi efectuado um último teste de confiança de Alpha de Cronbach ¹⁴⁵, para medir a consistência interna, ou o nível de confiança, dos resultados obtidos através da ACP. Desse teste resultou o seguinte quadro:

¹⁴⁵ Teste proposto por Lee Cronbach em 1951, para testar a consistência interna de testes psicométricos.

	Nº de Perguntas	Alpha de Cronbach
Componente 1	4	0.761
Componente 2	4	0.771
Componente 3	5	0.657
Componente 4	3	0.768
Componente 5	3	0.799
Componente 6	3	0.625
Componente 7	3	0.353
Componente 8	2	0.521
Componente 9	2	0.209

Quadro 73: Quadro de análise da confiança, ou consistência interna, das componentes principais, segundo o teste de Alpha de Cronbach

Por todas as razões atrás apontadas, e pelo facto de que, no teste de Alpha de Cronbach serem aceitáveis valores de confiança superiores a 0.5, inclinamo-nos para a hipótese de considerar nesta análise multivariadas apenas as componentes entre 1 e 6, inclusive, uma vez que as componentes 7, 8 e 9 não apresentam valores de confiança ou não possuem uma percentagem de Variância Estatística digna de realce.

Análise multivariada - conclusões

Da análise multivariada elaborada com os dados obtidos no inquérito aos utilizadores portugueses em Second Life®, resultaram as seguintes conclusões:

- os utilizadores inquiridos tenderam a relacionar claramente as questões relacionadas com o Espaço como Ficção em Second Life® (Componente 1), ou seja, responderam de forma idêntica às quatro perguntas que abordavam a

Percepção e a Representação de conteúdos espaciais afastados da realidade (ver Apêndice B – Inquéritos);

- nesta Componente 1, as variáveis (respostas) com mais peso foram as que se relacionaram com a Percepção do Espaço, o que nos possibilita uma aproximação interpretativa à caracterização da componente, pelo que optámos pela designação ‘Espaço como Ficção’;
- a Componente 2, Património e Identidade Nacional, permitiu constatar que os inquiridos seguiram um padrão de respostas idêntico a quatro perguntas pertencentes às dimensões Apropriação do Espaço e Representação do Espaço, sendo que a pergunta que referia a importância da existência de uma comunidade portuguesa em Second Life® que se diferenciava e que construa uma identidade nacional tenha sido a que mais peso revelou;
- da associação destas perguntas na Componente 2, é possível concluir que as questões relacionadas com a existência de uma comunidade portuguesa, de referências a um património histórico real, de existência de um idioma comum que reforce a afirmação da comunidade e da existência de imagens em SL™ que são familiares na realidade, levaram os inquiridos a responder de uma forma semelhante, atestando a existência de um valor semântico comum que denominamos ‘Património e Identidade Nacional’;
- tal como tinha acontecido na Componente 1, as respostas às cinco perguntas do inquérito que se relacionavam com o Espaço como Simulação em Second Life® (Componente 3) revelaram uma tendência semelhante por parte dos inquiridos;
- as cinco perguntas em causa estavam relacionadas com as dimensões Percepção do Espaço e Representação do Espaço, sendo que as que demonstraram ter maior peso foram as associadas à Representação
- quando questionados sobre a possibilidade de Second Life® constituir uma plataforma de simulação da realidade, os utilizadores demonstraram uma tendência para responder de forma idêntica à percepção de uma geografia em SL™ aproximada da realidade, e à qualificação de espaços físicos semelhantes aos que existem na vida real (cidades, bairros, países,...), o que nos levou a considerar a existência de uma componente específica relacionada com o ‘Espaço como Simulação’;

- comparando a utilização da comunicação com voz em Second Life® com a comunicação via texto, os inquiridos revelaram responder de maneira semelhante às três perguntas da Componente 4 que solicitava aos utilizadores uma opinião sobre o primeiro tipo de comunicação *online*;
- dada a recorrência verificada na forma de responder a estas perguntas, optámos por designar esta componente, cujas perguntas pertenciam ao tema Comunicação, como ‘Comunicação com Voz’;
- de modo idêntico, na Componente 5 foram detectadas três perguntas que propunham aos inquiridos a qualificação da comunicação *online* utilizando apenas o texto, e onde se verificou um padrão semelhante nas respostas permitindo a sua associação;
- desta componente faziam parte apenas questões do tema Comunicação, pelo que decidimos designá-la como ‘Comunicação com Texto’;
- de igual forma, a Componente 6 detectou a existência de três questões, todas elas pertencentes ao tema Comunicação, e relacionadas com a comunicação não-verbal em SL™;
- estas questões solicitavam que os inquiridos valorizassem a importância da aparência física dos avatares, dos seus comportamentos e da proximidade física entre eles para que se desenvolvesse o processo comunicativo *online*;
- a partir dos resultados obtidos nas Componentes 4, 5 e 6, parece-nos possível aferir a existência de um entendimento comum entre os ‘residentes’ inquiridos sobre as formas de comunicar em Second Life®, sendo que a não inclusão de perguntas pertencentes a outros temas nestas componentes pode revelar que não são consideradas importantes as questões relacionadas com o espaço para o processo comunicativo.

Mais adiante, no capítulo Conclusões, tentaremos relacionar as conclusões obtidas através da observação efectuada, dos resultados dos grupos focais, da análise bivariada dos resultados dos inquéritos da correspondente análise multivariada, relacionando-os com as hipóteses até agora defendidas neste estudo.

VII.5

Pistas para futuras investigações

Uma vez apresentada a revisão bibliográfica, a descrição dos procedimentos metodológicos seguidos e a apresentação e análise dos resultados nas várias fases deste estudo, entendemos ser de especial interesse a referência a diversas questões temáticas e metodológicas que poderão vir a ser úteis em futuras investigações neste campo.

Pretendemos aqui, acima de tudo, elencar não apenas algumas áreas temáticas para futuras investigações complementares deste trabalho, como também detectar alguns procedimentos metodológicos que consideramos poderem ser alterados e/ou acrescentados de forma a melhorar a investigação em mundos virtuais, uma área emergente que carece de reflexão sobre novos paradigmas metodológicos, como aliás refere Boellstorff (2008) (ver Capítulo VI – Metodologia).

O trabalho de investigação realizado em torno da comunidade portuguesa em Second Life® (e a defesa da tese de que é possível encontrar neste mundo virtual *online* um enquadramento cultural específico que explica a tendência para a formação de comunidades nacionais com propósitos ‘colonizadores’), seria certamente mais enriquecido se efectuado por comparação com comunidades originárias de outros países/regiões geográficas.

A constatação da existência de uma cultura própria que se exprime simbólica e predominantemente no espaço virtual através de processos de simulação da realidade física, seria mais evidente se comparada com outras formas de afirmação cultural. Através do extenso trabalho de observação efectuado ao longo dos últimos anos, tivemos oportunidade de contactar ‘residentes’ em Second Life® provenientes de outros países, e detectamos que as suas formas próprias de afirmação no *metaverse* também se distinguem, construindo um sentimento de comunidade e de partilha assinaláveis. No entanto, colocamos desde já a hipótese de que se manifestam de formas diferentes das utilizadas pela comunidade portuguesa.

Uma forte comunidade de polacos, por exemplo, frequenta espaços que igualmente favorecem o sentido de comunidade mas também a exclusão dos que não partilham os mesmos referentes, e que, no caso destes utilizadores, se baseiam no idioma (uma vez que a sua língua é quase exclusivamente utilizada pelos cidadãos

polacos), dando origem a locais de partilha de ideias e de comunicação quase exclusivos dessa população.

O caso da importante comunidade brasileira em Second Life® parece-nos ser também paradigmática. Nesse caso, a eleição do idioma como factor de diferenciação não é evidente (uma vez que não é exclusivo), mas é facilmente detectável a exploração da representação física dos avatares (sobretudo em espaços de lazer e de *RPG* existentes), nomeadamente dos avatares femininos. Nos locais mais frequentados por brasileiros em Second Life®, é frequente observar que a representação virtual do corpo segue um processo de simulação em relação aos estereótipos do corpo feminino das brasileiras. E se essa tendência pode, numa primeira análise, parecer irrelevante para a afirmação de uma comunidade, numa análise mais cuidada verifica-se que as relações sociais que se estabelecem nesses ‘lugares’ virtuais privilegiam os indivíduos que possuem avatares com características físicas que se aproximam dos modelos definidos pela própria comunidade.

Estas tendências exclusivistas e segregacionistas parecem existir em diversas comunidades, e traduzem-se não apenas na dimensão comunicacional (através do idioma, de elementos linguísticos próprios ou de uma linguagem não-verbal muito característica), mas também na dimensão da representação tridimensional do corpo e do espaço.

Parece-nos pois que, no seio de uma cultura própria existente em Second Life®, podem ser detectadas sub-culturas ainda mais específicas em grupos que, por vezes, se relacionam com as motivações dos indivíduos que deles fazem parte (bastante notória em RPGs dentro de SL™), mas que, em muitas outras situações, têm a ver com a nacionalidade dos utilizadores.

As questões motivacionais em mundos abertos e não-estruturados como SL™ parecem-nos também serem passíveis de estudos aprofundados e particularizados, uma vez que, como vimos, determinam muitas das práticas e usos que têm lugar no espaço virtual, e que podem também conduzir a processos de construção de grupos herméticos e não colaborativos.

Estas são pois algumas ideias que podem dar origem à formulação de hipóteses que defendam a existência de culturas e sub-culturas no mundo virtual e que se manifestam através da utilização dos seus ‘mitos de origem’ num processo de

segregação mais do que de partilha ou de colaboração. Daí o interesse que detectamos na elaboração de trabalhos de investigação nesta área, comparando comunidades diferentes.

Por outro lado, e assumindo a perspectiva de Boellstorff (2008) que defende que o trabalho de investigação em mundos virtuais deve ser efectuado ‘dentro’ desses mundos (o palco onde melhor se manifestam as suas idiossincrasias e culturas próprias) pensamos que também que se revelaria de grande importância a possibilidade de acompanhar, de uma forma progressiva, todo o processo que conduz à construção de identidades e de comunidades específicas. Esta possibilidade acarretaria um trabalho de observação sistemático e organizado sobre uma determinada amostra, de forma a conseguir entender, em cada momento, as decisões tomadas pelos utilizadores que, em conjunto, constroem as respectivas comunidades. Ao longo deste estudo, deparámo-nos com a dificuldade de construir uma ‘história de vida’ de cada utilizador e/ou grupo dentro do mundo virtual que nos permitisse ter uma leitura do *continuum* que o processo de instauração de uma comunidade nacional representa.

Do ponto de vista metodológico, pensamos que o presente estudo terá contribuído, de alguma forma, para o enriquecimento dos processos de investigação na área das ciências sociais em mundos virtuais.

No entanto, revela também claramente algumas debilidades que, na maioria dos casos, não beneficiam a riqueza e o rigor das conclusões a que poderíamos chegar. Por essa razão, optámos agora por analisar cada uma das fases definidas na metodologia seguida, de forma a propor novas abordagens em futuras situações de investigação.

Antes de mais, parece-nos também importante referir a proliferação de investigadores detectada em Second Life®, nas mais diversas áreas – da antropologia à psicologia, da sociologia às ciências da comunicação – e que nos parece constituir uma forte barreira à participação dos indivíduos que utilizam SL™ e que não se dedicam à investigação (cuja colaboração é habitualmente essencial para o êxito dos projectos). Na verdade, muito frequentemente nos deparamos com a dificuldade em obter informação junto de utilizadores que são sistematicamente solicitados para preencher inquéritos, dar entrevistas ou colaborar em projectos de investigação em sentido mais lato.

O processo de observação efectuado neste estudo seguiu um percurso orientado para o acompanhamento dos portugueses em Second Life®, embora, numa fase inicial, se tenha dispersado por outros locais *online* junto de ‘residentes’ de outras nacionalidades. Se este procedimento, por um lado, permitiu uma visão mais global deste mundo virtual, por outro lado não possibilitou o aprofundamento e a sistematização de algumas questões relacionadas com os portugueses. A nossa sugestão, nesse sentido, será a de elaboração de um guião e de uma calendarização detalhados que permitam a recolha da informação considerada mais relevante para o estudo em causa.

Dadas as características de SL™, a observação *online* exige um controlo e uma organização acrescidos, uma vez que a presença dos indivíduos ou dos ambientes em estudo é muito variável e assimétrica. Mais ainda, no decorrer de um trabalho de carácter científico em mundos virtuais (e em Second Life® em particular), consideramos essencial um domínio bastante avançado dos processos de comunicação, de navegação e de interacção com os outros avatares e objectos, sem o qual será praticamente impossível atingir o entendimento adequado do ambiente e da sua cultura. Muitos dos investigadores em mundos virtuais tendem a descurar os trabalho de observação em favor da teorização, o que, nestes casos, pode constituir um problema grave, uma vez que não são apreendidas correctamente as características essenciais de mundos complexos e com dinâmicas muito específicas.

No início da recolha de informação *online*, optámos pela organização de um estudo exploratório através de grupos focais que, como vimos, nos permitissem debater, explorar e organizar ideias com os utilizadores portugueses, tendo como objectivo a elaboração posterior dos inquéritos.

A organização de grupos focais em Second Life® constituiu, como vimos, um desafio importante na metodologia seguida, por possibilitar um debate aberto com os outros cidadãos embora limitado pelas características do meio. Nesse sentido, constatámos que a tarefa de calendarização e de organização das sessões de grupos focais é essencial para o êxito deste instrumento metodológico, uma vez que as frequências de acesso dos indivíduos que constituem a amostra são muito diversificadas.

Por outro lado, as formas de comunicação *online* disponíveis no mundo virtual podem delimitar o carácter da experiência e os resultados obtidos. Ao tentar adaptar a

metodologia dos grupos focais *offline* à realidade *online* em Second Life®, sugerimos que sejam tidas em conta as formas de comunicação com texto e/ou com som. Por um lado, a conversação através de texto em SL™ permite a gravação automática das transcrições. Mas por outro lado, exige a correcta compreensão dos ritmos da conversação, da compreensão das questões entre o grupo e dos tempos de maturação para a colaboração na sessão.

Nas sessões que efectuámos, como vimos, foram definidos períodos temporais limitados para a realização das conversas. Esses períodos tomaram em consideração a disponibilidade dos participantes e a capacidade de manter uma conversa fluida através de uma moderação adequada ao meio. No entanto, detectaram-se alguns problemas processuais decorrentes da utilização da conversação em texto nos grupos focais, uma vez que a eventual monopolização do discurso por parte de algum participante se revelou mais difícil de controlar.

A sugestão que fazemos para otimizar este procedimento metodológico aponta para uma reflexão profunda sobre o papel do moderador na discussão, que, contrariamente às sessões que decorrem *offline*, tem uma dificuldade acrescida em desempenhar o seu papel através de linhas de texto. A possibilidade de introdução de voz apenas para o moderador é uma das soluções apontadas como possíveis de experimentação, e que poderia contribuir para a obtenção de resultados mais ricos nos grupos focais, embora, nesse cenário, as transcrições automáticas não contivessem as intervenções do moderador.

Embora tenhamos detectado uma adequação correcta dos conceitos provenientes da revisão bibliográfica efectuada ao contexto dos grupos, a análise qualitativa efectuada a partir dos resultados obtidos nesses mesmos grupos focais foi compreensivelmente afectada pela forma como as sessões decorreram e, por consequência, pelo conteúdo das transcrições. A definição de eixos bipolares apresentou vantagens significativas na concepção posterior dos inquéritos, embora nos pareça que, caso as discussões prévias tivessem sido mais ricas, as polaridades semânticas também seriam mais claras e mais bem entendidas pelos utilizadores na fase de inquéritos.

A elaboração dos inquéritos e a utilização dos modelos seguidos pareceu-nos ajustada, bem como a sua divulgação *online*, como demonstra a forte taxa de participação verificada. Salientamos, no entanto, o esforço efectuado em Second Life®

durante dias sucessivos apelando individualmente aos residentes portugueses que se encontravam *online* para participarem no inquérito, o que nos leva a crer que, habitualmente, a disponibilidade dos utilizadores em SL™ para colaborar em inquéritos não é muito significativa. Este facto exige, por parte dos investigadores, a definição de estratégias específicas de divulgação dos seus trabalhos e de recrutamento de participantes de acordo com os públicos-alvo.

Deparámo-nos ainda com algumas dificuldades uma vez mais resultantes das particularidades do meio, e que se prendem com a dificuldade de recolha de dados sócio-demográficos da amostra. A já referida tendência dos utilizadores para seguirem nos mundos virtuais um modelo de compromisso na divulgação da sua identidade real, não permitiu que optássemos pela solicitação de muita informação relativa à vida real dos inquiridos, sob pena de diminuirmos drasticamente a taxa de participação.

Dados como os relativos à literacia dos inquiridos, ao seu género ou à sua profissão na realidade, são exemplos de perguntas que não considerámos por entendermos poderem limitar o número de respostas, mas que seriam importantes analisar num estudo deste tipo. Apontamos pois como desejável uma reflexão mais profunda sobre os dados passíveis de serem recolhidos junto dos ‘residentes’ em mundos virtuais, enriquecendo os estudos sem enfraquecer as taxas de participação.

Por outro lado, entendemos ainda de ser de assinalar a inexistência do conhecimento do ‘tempo de vida’ dos inquiridos em Second Life®, o que resulta na impossibilidade de saber se a maioria dos utilizadores que colaborou são muito ou pouco experimentados neste mundo virtual. Da mesma forma, não foi efectuado um levantamento dos inquiridos que também utilizam outros mundos virtuais (e quais), um facto que poderá ser explicativo das respostas compiladas. Sugerimos pois que, em futuros estudos, estes dados sejam alvo de uma maior atenção de forma a enriquecer o significado da análise.

Os modelos utilizados nas análises bivariada e multivariada dos dados recolhidos no inquérito revelaram ajustar-se a um estudo deste tipo, possibilitando chegar a um conjunto de conclusões que parecem servir os propósitos da análise, ou seja, confirmar ou refutar as teses inicialmente formuladas. Mais ainda, estes modelos permitiram detectar alguns fenómenos ou tendências que inicialmente não tinham sido equacionados, e que nos parecem poder enriquecer o estudo. No entanto, devido à

dimensão da amostra e à forma como as questões estavam organizadas, verificou-se a existência de um número maior do que o desejado de correlações não significativas estatisticamente, pelo que sugerimos que, antes duma eventual publicação do inquérito final, seja feita uma análise estatística mais profunda com os dados recolhidos numa versão piloto, de forma a possibilitar a correcção de alguns detalhes que por vezes se constituem como fraquezas do estudo.

Finalmente, e resumindo muitas das preocupações anteriormente detalhadas, parece-nos essencial para a investigação em Second Life® a compreensão dos ‘ritmos de vida’ que aí se verificam, em particular no seio dos grupos que se pretendem estudar. Como vimos ao longo deste estudo, as noções de tempo e de espaço diferem muito das da vida real e mesmo das experimentadas na Web, por exemplo, pelo que consideramos ser essencial um entendimento o mais completo possível das idiossincrasias do(s) mundo(s) em análise, sob pena de não ser possível perceber devidamente o objecto de estudo.

CONCLUSÃO

Na tentativa de sistematizar as ideias resultantes do presente estudo, procederemos de seguida à apresentação das conclusões globais deste trabalho, tendo como referência os objectivos que se pretendiam alcançar e a intenção de confirmar ou refutar a tese inicialmente formulada.

Como vimos, o nosso objecto de estudo foi Second Life®, um mundo virtual aberto e com objectivos não-estruturados, com conteúdos gerados integralmente pelos utilizadores, que possui elementos dos ambientes imersivos dos jogos 3D e das redes sociais usados através de avatares.

Foi analisada com detalhe a comunidade portuguesa aí que se mantém activa, tendo como objectivo perceber como se apropriam os múltiplos ‘eus’ de Second Life®, e como aí reconstroem as noções de ‘espaço’ e de ‘lugar’.

Pretendemos ainda perceber se, através da comunicação e da apropriação do espaço nesse mundo virtual, se podem detectar padrões de dominação e de instituição de relações de poder simbólico que configurem metaforicamente uma ‘colonização virtual’ por parte dos ‘residentes’ portugueses.

Ou seja, tivemos sempre como propósito orientador a descoberta de quais os processos de comunicação, comportamentais e de dominação do espaço que caracterizam a comunidade portuguesa em Second Life®.

Inicialmente, pareceu-nos indicada uma reflexão final sobre a construção e manutenção das identidades virtuais dos indivíduos, fazendo uso das ideias desenvolvidas na revisão bibliográfica e comparando-as com os resultados finais alcançados após a realização do estudo exploratório e dos inquéritos *online*.

Como vimos, a concepção do avatar e a sua aparência reflecte a forma como o sujeito projecta a sua auto-imagem no espaço virtual. Por outro lado, essa projecção segue processos de automelhoramento e de autoverificação que possibilitam o desenvolvimento de sensações de presença (pessoal, social e ambiental) e de pertença.

Depois de analisada a realidade dos utilizadores portugueses, podemos concluir que esses processos são possíveis de detectar, embora se manifestem de formas distintas entre a população ‘residente’ em Second Life®. A análise efectuada através dos grupos

etários definidos, permitiu-nos concluir que existe uma forma diferente dos utilizadores portugueses projectarem a sua imagem via avatar de acordo com a idade real que afirmam possuir. A maioria dos portugueses tem idade igual ou superior a 35 anos, sendo que existe uma percentagem significativa de maiores de 50 anos, e associa quase integralmente o seu género real com o do seu avatar. Os mais velhos confirmam a tendência de um automelhoramento na aparência física do seu avatar típica nos mundos virtuais, e que indicia uma necessidade de validação e de aceitação no seio do grupo. Por sua vez, os mais jovens potenciam a autoverificação ao associarem com mais frequência o seu nome real ao dos seus avatares, revelando uma menor preocupação com questões de anonimato.

Duma forma geral, cerca de metade dos utilizadores revelou possuir mais do que um avatar, confirmando a ideia de ser possível a manutenção múltiplas identidades em Second Life® criadas em função dos diferentes objectivos definidos por cada indivíduo para as suas experiências *online*, sendo que essa tendência se acentua nos utilizadores mais velhos. Uma pluralidade de identidades que possibilita também a utilização de processos diversos de automelhoramento e de autoverificação de acordo com o avatar utilizado. Estas ideias encontram-se associadas à grande percentagem de utilizadores portugueses detectada e que utiliza SL™ todos os dias. A frequência de acesso ao mundo virtual é, aliás, outra das variáveis mais associadas aos utilizadores mais velhos, contrariando a ideia comum de que este tipo de plataformas, pelo seu carácter imersivo, atraem com mais facilidade os mais jovens.

Ao lembrarmos a ideia de que Second Life® se pretende constituir como um mundo virtual sem barreiras entre o pensamento e acção, e que a experiência em espaços míticos é útil porque funciona como um ensaio que ajuda a vida real disponibilizando uma riqueza de meios assinalável, parece ser possível entender a tendência para que a maioria dos utilizadores portugueses mais jovens vejam no lazer a sua principal motivação para usar este mundo virtual.

Por outro lado, as possibilidades de comunicação síncrona e assíncrona facilitadas em Second Life® podem facilitar fenómenos de dominação e potenciar a hierarquização. Estas ideias não seguem a tendência esperada junto dos utilizadores portugueses, uma vez que são os utilizadores mais velhos que mais valorizam a partilha *online* de um mesmo idioma, a utilização do texto por ser mais objectiva, e a não utilização da voz por ser mais desorganizada. Essa mesma faixa etária dos utilizadores

portugueses tende a valorizar mais a proximidade entre os avatares e o género/aparência dos mesmos para o enriquecimento do processo comunicativo. Estas tendências parecem contrariar a ideia de que é junto dos ‘residentes’ mais jovens que mais se expressam os fenómenos de dominação e de instituição de hierarquias.

No entanto, esta constatação apenas se traduz na dimensão comunicacional entre os portugueses, uma vez que, quando analisadas as questões relacionadas com a percepção e representação do espaço, os utilizadores mais velhos se mostram mais abertos à representação de espaços ficcionais, enquanto que os mais jovens se inclinam mais para a opinião de que as imagens provenientes da vida real são muito importantes no metaverso e de que são também muito importantes as referências a um património histórico real.

São pois os utilizadores mais jovens (e maioritariamente com objectivos associados ao lazer) dentro da comunidade portuguesa que parecem aludir à importância do contexto, ou, por outras palavras, à percepção de um espaço virtual que sugere a vida real e não uma ideia de ‘espaço de liberdade’, reforçando a noção de ‘lugar’ através da utilização clara de um ‘mito de origem’. Esta ideia é ainda reforçada pela importância atribuída à referência frequente a um património real material, conotado com valores institucionais desvalorizando a experiência vernacular real.

Esta conclusão parece contrariar a ideia comum de que os jovens utilizadores tendem a dar mais importância à experimentação e à exploração de novos paradigmas, numa atitude menos conservadora e menos ancorada na realidade. Pelos dados que recolhemos, essa ideia não se confirma, antes sugerindo que a utilização dos mais jovens desta plataforma indicia uma redução da heterogeneidade ou da diversidade da população, construindo sistemas de valorização e de dominação pessoal e grupal com base em hierarquias.

Complementarmente, a associação possível de ser feita entre os processos de colonização do passado e a metáfora da ‘colonização virtual’, onde existe a noção de que o espaço e o tempo podem ser controlados e onde se fomenta a implementação de sistemas simbólicos de instauração de poder, parece sair reforçada com a constatação de que a grande maioria dos portugueses assume ser muito importante a existência de uma comunidade portuguesa que se diferencie e que construa uma identidade nacional própria.

Mais ainda se verificou uma tendência marcada dos utilizadores portugueses mais jovens ao afirmarem poder existir uma atitude colonizadora por parte da comunidade portuguesa em Second Life®, utilizadores esses que declararam também encontrar no lazer a sua principal motivação para utilizar o mundo virtual.

Finalmente, e através da análise multivariada, foi possível destacar a conclusão de que os inquiridos seguiram um padrão de respostas idêntico às perguntas que referiam a importância da existência de uma comunidade portuguesa em Second Life® que se diferenciava das outras e que construísse uma identidade nacional, através da presença de imagens reais e de alusões ao património nacional real.

Em resumo, concluímos através deste estudo ser possível confirmar a hipótese inicialmente formulada de, em Second Life®, existir entre os portugueses uma forma muito específica de estes comunicarem e, sobretudo, de perceberem, representarem e se apropriarem do espaço virtual.

Esta especificidade ‘nacional’ aponta claramente para a valorização da língua portuguesa e do património construído (sobretudo o mais ‘antigo’ e ‘oficial’, conotado com o poder instituído) que conduzem à reconstrução do conceito de ‘lugar’ e à homogeneidade do grupo. Essa especificidade acentua-se junto da população mais jovem e que mais se motiva com actividades de lazer, sendo os portugueses mais velhos menos sensíveis a este quadro de valores.

A ideia inicialmente avançada de que estes dados apontam para uma atitude ‘colonizadora’ em Second Life® parece pois plausível, tendo sido amplamente mencionada pelos portugueses mais jovens, sendo assim possível associar este estudo à existência de ‘novos colonos’ (e podendo esta metáfora ser conotada com os ‘novos’ mundos e com os residentes mais ‘novos’).

BIBLIOGRAFIA

Albertsen, Niels & Diken, Bülent. "Artworks' Networks: Field, System or Mediators?" *Theory, Culture & Society* 21.3 (2004): 35-58.

Anderson, Benedict. *Comunidades Imaginadas - Reflexões Sobre a Origem e a Expansão do Nacionalismo*. 2ª ed. Lisboa: Edições 70, 1991.

Bardzell, Shaowen & Odom, William. "The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds: An Ethnography of a Second Life Community." *Space and Culture* 11 (2008): 239-259.

Barlow, John Perry. "Declaração da Independência do Ciberespaço". Davos, 1996. Recurso online: <<http://www.dhnet.org.br/ciber/textos/barlow.htm>>. Consultado em 20 Fev 2008.

Beau, Frank. *Culture d'univers*. 1ª ed. Limoges: fyp Éditions, 2007.

Becerra, Enrique P. & Stutts, Mary Ann. "Ugly Duckling by Day, Super Model by Night: The Influence of Body Image on the Use of Virtual Worlds." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 1-19.

Beirão, Ana; Lencastre, Paulo; Dionísio, Pedro. *Brands, mascots and children: a qualitative approach*. 4th European Marketing Congress, Paris (2005): 1-18.

Bell, David. *Cyberculture Theorists - Manuel Castells and Donna Haraway*. 1ª ed. Londres: Routledge, 2007.

Bell, Mark & Consalvo, Mia. "Culture and Virtual Worlds: The Not-Quite-New Experiences We Study." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.3 (2009): 1-5.

Bell, Mark W. "Toward a Definition of "Virtual Worlds"." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-5.

Benedikt, Michael L. "Cityspace, Cyberspace, and the Spatiology of Information." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-22.

Bittarello, Maria Beatrice. "Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-18.

Bloom, Paul; Peterson, Mary A.; Nadel, Lynn & Garrett, Merrill F., *Language and*

- Space*. 1ª ed. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999.
- Bloomfield, Robert. "World of Bizcraft." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.3 (2009): 3-35.
- Boellstorff, Tom. *Coming of Age in Second Life*. 1ª ed. Princeton: Princeton University Press, 2008.
- Boellstorff, Tom. "Method and the Virtual: Anecdote, Analogy, Culture." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.3 (2009): 3-7.
- Boostrom, Robert. "The Social Construction of Virtual Reality and the Stigmatized Identity of the Newbie." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 1-19.
- Cardoso, Gustavo *et al.* *A Sociedade Em Rede Em Portugal*. 1ª ed. Porto: Campo das Letras, 2005.
- Castells, Manuel; Tubella, Imma; Sancho, Teresa & Roca, Meritxell. *La Transición a la Sociedad Red*. Ed. Editorial UOC. 1ª ed. Barcelona: Ariel, 2007.
- Castronova, Edward *et al.* "As Real as Real? Macroeconomic Behavior in a Large-Scale Virtual World." *New Media & Society* 11 (2009): 685-707.
- Coyne, Richard. *Designing Information Technology in the Postmodern Age: From Method to Metaphor*. MIT Press, 1995.
- Coyne, Richard "The Culture of the Not Yet." *E-Futures: Designing for a Digital World* 2002: 45-48.
- Damer, Bruce. "Meeting in the Ether: A Brief History of Virtual Worlds as a Medium for User-Created Events." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-17.
- Dechow, Douglas R. "Surveillance, Consumers, and Virtual Worlds." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 2-4.
- Dijk, Teun A. van. "Multidisciplinary Cda: A Plea for Diversity." *Critical Discourse Analysis*. 1ª ed. Londres: SAGE Publications 2001. 1-26.
- Elam, Mark. "Living Dangerously with Bruno Latour in a Hybrid World." *Theory, Culture & Society* 16.4 (1999): 1-24.
- Elliott, James. "Help – Somebody Robbed My Second Life Avatar!" *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-11.

- Flusser, Vilém. *The Shape of Things - a Philosophy of Design*. Trad. Anthony Mathews. Londres: Reaktion Books, 1999.
- Garnham, Nicholas. "Habermas and the Public Sphere." *Global Media and Communication* 3 (2007): 201-214.
- Gee, James Paul. "Games, Learning, and 21st Century Survival Skills." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.1 (2009): 3-9.
- Gergen, Kenneth. *El Yo Saturado. Dilemas de Identidad en el Mundo Contemporaneo*. The Saturated Self. Dilemmas of Identity in Contemporary Life. Trad. Leandro Wolfson. 1ª ed. Barcelona: Paidós, 1991.
- Gibson, William. *Neuromancer*. Londres: Grafton, 1984
- Gordon, Eric & Koo, Gene. "Placeworlds: Using Virtual Worlds to Foster Civic Engagement." *Space and Culture* 11 (2008): 204-221.
- Hall, Martin. "Virtual Colonization." *Journal of Material Culture* 4 (1999): 39-55.
- Harrison, Rodney. "Excavating Second Life: Cyber-Archaeologies, Heritage and Virtual Communities." *Material Culture* 14 (2009): 75-106.
- Heeter, Carrie. "Being There: The Subjective Experience of Presence". *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. Cambridge (MA): MIT Press, 1992.
- Hine, Christine. "Internet Research and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge." *The Information Society* 21 (2005): 239-248.
- Hector, Elizabeth Michelle. "Emerging Virtual Nations: Promise and Potential." *New Media & Society* 9 (2007): 697-705.
- Hut, Piet; Ikegam, Eiko. "Avatars Are for Real: Virtual Communities and Public Spheres." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-19.
- Ince, Martin. *Conversas Com Manuel Castells*. Conversations with Martin Ince. Trad. António Costa Santos. 1ª ed. Porto: Campo das Letras, 2003.
- Jäger, Siegfried. "Discourse and Knowledge: Theoretical and Methodological Aspects of a Critical Discourse and Dispositive Analysis." *Critical Discourse Analysis* 1. 1 (2001) 1-31.
- Jarmon, Leslie. "An Ecology of Embodied Interaction: Pedagogy and Homo Virtualis." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.1 (2009): 3-9.

- Junglas, Iris A. *et al.* "Identity Formation, Learning Styles and Trust in Virtual Worlds." *The DATA BASE for Advances in Information Systems* 38.4 (2007): 90-96.
- Kiousis, Spiro. "Interactivity: A Concept Explication." *New Media & Society* 4.3 (2002): 355-383.
- Landay, Lori. "Having but Not Holding: Consumerism & Commodification in Second Life." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 5.
- Launay, Yohan & Mas, Nicolas. "Metaverse: A New Dimension?" *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 1-5.
- Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Boston: Addison - Wesley Company, 1991.
- Leach, Neil. "Forget Heidegger." *E-Futures: Designing for a Digital World* (2002): 21-30.
- Leach, Neil. *E-Futures: Designing for a Digital World*. Chichester: Wiley-Academy, 2002.
- Lessig, Lawrence. *Code and Other Laws of Cyberspace*. Nova Iorque: Basic Books, 1999.
- Lester, John. "Artistic Expression in Second Life: What Can We Learn from Creative Pioneers of New Mediums?" *Journal of Virtual Worlds Research* 1.3 (2009): 3-5.
- Levine, Robert. "The Sims Online." (2002). Recurso *online*: <<http://www.wired.com/wired/archive/10.11/simcity.html>>. Consultado em 11 Jan 2009.
- Lévy, Pierre. *O que é o Virtual?*. 1ª ed. Coimbra: Quarteto, 2001.
- Lucas, Gavin. "Archaeology at the Edge. An Archaeological Dialogue with Martin Hall." *Archaeological Dialogues* 13 (2006): 55-67.
- Lyon, David. "Cyberspace Sociality: Controversies over Computer-Mediated Communication." *The Governance of Cyberspace*. Ed. Brian Loader. Oxon: Routledge, (1997): 23-37.
- Lyons, Kelly. "Towards a Theoretically-Grounded Framework for Evaluating Immersive Business Models and Applications: Analysis of Ventures in Second Life." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-19.
- Maffesoli, Michel. "Second Life and Hyperreality." *Journal of Virtual Worlds Research*

1.2 (2008): 1-4.

Manovich, Lev. “Espaço Navegável.” *Revista Comunicação e Linguagens* 34-35 (2005): 109-142.

Margitay-Becht, András & R. Herrera, Dana. “Virtual Colonization.” *Periodica Polytechnica* 14.2 (2006): 1-7.

Mattar, João. *Technological Minimalism and Second Life: Time for Educational Technology and Content Minimalism*. Boise: Boise State University, 2009.

Messinger, Paul R. *et al.* “On the Relationship between My Avatar and Myself.” *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 1-17.

Messinger, Paul R.; Stroulia, Eleni & Lyons, Kelly. “A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions.” *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-18.

Miura, Asako & Shinohara, Kazumitsu. “Social Intelligence Design in Online Chat Communication: A Psychological Study on the Effects of “Congestion”.” *AI & Soc* 19 (2005): 93-109.

Newlands, Alison; Anderson, Anne H. & Mullin, Jim. “Adapting Communicative Strategies to Computer-Mediated Communication: An Analysis of Task Performance and Dialogue Structure.” *Applied Cognitive Psychology* 17 (2003): 325-348.

Norberg-Schulz, Christian. *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Nova Iorque: Rizzoli, 1980.

Osborne, Evan W. & Schiller, Shu Z. “Order and Creativity in Virtual Worlds.” *Journal of Virtual Worlds Research* 2.3 (2009): 3-16.

Paul, Cristopher. “Culture and Practice: What We Do, Not Just Where We Are.” *Journal of Virtual Worlds Research* 1.3 (2009): 3-6.

Peña, Jorge; Hancock, Jeffrey T.; Merola, Nicholas A. “The Priming Effects of Avatars in Virtual Settings.” *Communication Research* 36 (2009): 838-856.

Primo, Alex. *Interacção Mediada Por Computador*. Ciberultura. 1ª ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

Research, International Society for Presence. “The Concept of Presence: Explication Statement”. 2000. Recurso online: <<http://ispr.info>>. Consultado em 5 Janeiro de 2009.

- Research, International Society for Presence. "An Explication of Presence". 2008.
 Recurso online: <http://www.temple.edu/ispr/frame_explicat.htm>. Consultado em 15 Março 2009.
- Rheingold, Howard. "Virtual Communities - Exchanging Ideas through Computer Bulletin Boards." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-5.
- Riha, Daniel & Maj, Anna. *The Real and the Virtual*. Ed. Daniel Riha and Anna Maj. 1^a ed. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2009.
- Rosedale, Philip. "Virtual Worlds, Collaboratively Built." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.3 (2009): 3-5.
- Roush, Paula; Nie, Ming & Wheeler, Matthew. "Between Snapshots and Avatars: Using Visual Methodologies for Fieldwork in Second Life." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.1 (2009): 3-20.
- Rushkoff, Douglas. "The Digital Renaissance." *E-Futures: Designing for a Digital World* (2001): 16-20.
- Salter, Lee. "Colonization Tendencies in the Development of the World Wide Web." *New Media & Society* 7 (2005): 291-309.
- Santos, Renato P. dos. "Second Life Physics: Virtual, Real or Surreal?" *Journal of Virtual Worlds Research* 2.1 (2009): 3-21.
- Schackman, Daniel. "Exploring the New Frontiers of Collaborative Community: Tom Boellstorff, Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human." *New Media & Society* 11 (2009): 875-885.
- Schroeder, Ralph. "Defining Virtual Worlds and Virtual Environments." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-3.
- Scollon, Ron. "Action and Text: Towards an Integrated Understanding of the Place of Text in Social (Inter)Action, Mediated Discourse Analysis and the Problem of Social Action." *Critical Discourse Analysis*. 1. 1 (2001): 1-45.
- Scollon, Ron & Suzie Wng. *Discourses in Place - Language in the Material World*. 1^a ed. Londres: Routledge, 2003.
- Scott, James K. "Exploring Socio-Technical Analysis: Monsieur Latour Is Not Joking!" *Social Studies of Science* 22 (1992): 59-80.

Scott, Kristi N. "The Second Self through Second Life: Mask or Mirror?" *The Real and the Virtual*. (2009): 45-56.

Sivan, Yesha. "Overview: State of Virtual Worlds Standards in 2009." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.3 (2009): 3-18.

Spence, Jeremiah. "Demographics of Virtual Worlds." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 1-45.

Stephenson, Neal. *Snow Crash*. Barcelona: Editorial Gigamesh, 1984.

Steuer, Jonathan. "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence." *Journal of Communication* (1993): 1-20.

Stewart, Fiona & Mann, Chris. *Internet Communication and Qualitative Research - a Handbook for Researching Online*. 1st ed. Londres: SAGE Publications Ltd, 2000.

Stiegler, Bernard. *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*. La technique et le temp, 1: La Faute de Épiméthée. Trad. Richard Beardsworth. Meridian. Ed. Stanford University Press. Stanford: Stanford University Press, 1998.

Stone, Allucquère Rosanne. *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. 4ª ed. Cambridge (MA): MIT Press, 2001.

Stromer-Galley, Jennifer & Mikeal Martey, Rosa. "Visual Spaces, Norm Governed Places: The Influence of Spatial Context Online." *New Media & Society* 11 (2009): 1041-1060.

Suler, John. "The Psychology of Cyberspace." 1996. *Online Continuing Education Articles by John Suler, PhD of the Department of Psychology, Science and Technology Center, Rider University*. Recurso online: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>>. Consultado em Setembro de 2009.

Taylor, Pamela G. "Can We Move Beyond Visual Metaphors? Virtual World Provocations and Second Life." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.1 (2009): 3-7.

Tucker-Ladd, C. E. "Psychological Self-Help." *Mental Health Net* (2000). Online <<http://mentalhelp.net/psyhelp/>>.

Turkle, Sherry. *A Vida no Ecrã - a Identidade Na Era Da Internet*. 1ª ed. Lisboa: Relógio d'Água, 1995.

Turkle, Sherry. "E-Futures and E-Personae." *Designing for a Digital World* (2002): 31-

37.

Turkle, Sherry. "Surface, Surface Everywhere...". 2009. Recurso online:

<<http://www.transparencynow.com/turkle.htm>>. Consultado em 12 Junho 2008.

Turkle, Sherry. "The Things That Matter." 2009. Recurso online:

<http://www.math.ohiou.edu/~rklein/teaching/20091/techculture_20091/evocative_objects.pdf>. Consultado em 15 Junho 2008.

Verhulsdonck, Gustav & Ford Morie, Jacquelyn. "Virtual Chironomia: Developing Non-Verbal Communication Standards in Virtual Worlds." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.3 (2009): 3-10.

Vicdan, Handan & Ulusoy, Ebru. "Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds: From (Dis)Embodiment to Symembodiment." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 1-22.

Wadley, Greg & Ducheneaut, Nicolas. "The 'out-of-Avatar Experience': Object-Focused Collaboration in Second Life." *European Conference on Computer-Supported Cooperative Work* (2008): 1-20

Wadley, Greg; Gibbs, Martin R. & Ducheneaut, Nicolas. "You Can Be Too Rich: Mediated Communication in a Virtual World." *OZCHI 2009. ACM Digital Library* (2009): 1-8

Wharton, Annabel Jane. "Shaping the 'Public Sphere' in Second Life: Architectures of the 2008 U.S. Presidential." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.2 (2009): 3-14.

Willson, Michele. *Community in the Abstract - a Political and Ethical Dilemma?* Londres: Routledge, 2000.

Wilson, Samuel M. & Peterson, Leighton C. "The Anthropology of Online Communities." *AR REVIEWS IN ADVANCE* 31 (2002): 449-467.

Wodak, Michael Meyer & Ruth. *Methods of Critical Discourse Analysis. Introducing Qualitative Methods*. 1ª ed. Londres: SAGE Publications, 2001.

Wodak, Ruth. "What Cda Is About - a Summary of Its History, Important Concepts and Its Developments." *Critical Discourse Analysis*. 1ª ed. Londres: SAGE Publications (2001): 5-17

Wodak, Ruth. "The Discourse-Historical Approach." *Critical Discourse Analysis*. 1ª ed.

Londres: SAGE Publications (2001): 18-50.

Yee, Nick; Bailenson, Jeremy N.; Urbanek, Mark; Chang, Francis & Merget, Dan. "The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments." *CyberPsychology and Behavior* (2008): 1-19.

Yee, Nick; Losh, Elizabeth & Robbins-Bell, Sarah. "Virtual Worlds Round Table." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.3 (2009): 3-9.

Yurtsever, Âli & Tasa, Umut Burcu. "Redefining the Body in Cyberculture: Art's Contribution to a New Understanding of Embodiment." *The Real and the Virtual*. Ed. Daniel Riha & Anna Maj. 1^a ed. Oxford, UK: Inter-Disciplinary Press, (2009): 1-12.

Zwart, Melissa de. "Piracy Vs. Control: Models of Virtual World Governance and Their Impact on Player and User Experience." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.3 (2009): 3-16.

Zwart, Melissa de & Lindsay, David. "Governance and the Global Metaverse." *The Real and the Virtual*. Ed. Daniel Riha & Anna Maj. 1^a ed. Oxford, UK: Inter-Disciplinary Press (2009): 174-182.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Número de contas em mundos virtuais em Dez de 2009	6
Figura 02 – Mundos virtuais por sectores em Dez de 2009	7
Figura 03 – Espaço virtual da U.Porto em SL™ em 2007	83
Figura 04 - Espaço virtual da U.Porto em SL™ em 2007	83
Figura 05 – Projectos vencedores para o espaço da U.Porto em SL™.....	84
Figura 06 – Reconstituição do Terreiro do Paço em Second Life®	119
Figura 07 – Localização das ‘ilhas’ Utopia Portugal em SL™.....	125
Figura 08 – Jardins suspensos na ‘ilha’ 100Limites em SL™ em 2007.....	126
Figura 09 – Número de logins em Second Life® entre Set’03 e Mar’09.....	129
Figura 10 – Reportagem no jornal <i>Público</i> em Fev de 2007	143
Figura 11 – ‘Ilha’ da Universidade de Aveiro em Second Life®.....	146
Figura 12 – ‘Ilha’ Portugal – Lisboa em Second Life®.....	147
Figura 13 – ‘Ilha’ Portucalis em Second Life®	149
Figura 14 – Artigo na revista <i>Elle</i> sobre Ana Lutetia em 2007.....	150
Figura 15 – Maqueta virtual de uma das propostas para a ‘ilha’ da U.Porto	152
Figura 16 – Farol e caravelas na ‘ilha’ Alma em Second Life®.....	153
Figura 17 – Palácio de Belém e respectivos jardins em SL™	154
Figura 18 – Exterior do Castelo de Guimarães na ‘ilha’ Bliss em SL™	154
Figura 19 - Interior do Castelo de Guimarães na ‘ilha’ Bliss em SL™.....	155
Figura 20 – Campus virtual da Universidade do Texas em SL™.....	156
Figura 21 – Apresentação do livro ‘Mundos Virtuais’ em Second Life®....	157
Figura 22 – Perfil do grupo ‘Portugal Group’ em Second Life®	160
Figura 23 – Vista superior do espaço onde decorreram os grupos focais.....	165

Figura 24 – Vista interior do espaço dos grupos focais em Second Life®...	165
Figura 25 – Eixos bipolares obtidos após análise dos grupos focais	171
Figura 26 – Circepto das quatro dimensões analisadas nos grupos focais....	172
Figura 27 – Circepto com o perfil das quatro dimensões dos grupos focais	173
Figura 28 – Início do Inquérito colocado <i>online</i>	179
Figura 29 – Final do Inquérito colocado <i>online</i>	180
Figura 30 – Expressões faciais do avatar PalUP Ling.....	230
Figura 31 – Exterior da reconstrução do Colégio Militar Lisboa em SL™..	247
Figura 32 – Vista aérea da Escola Superior de Santarém em Second Life®	249
Figura 33 – Espaço Nova Águia em Second Life®	253

APÊNDICE A

Estudo Exploratório

ANEXO I

Ficha do Participante nos Grupos Focais

FICHA DO PARTICIPANTE

Esta pequena Ficha tem como objectivo recolher alguns dados sobre os participantes das sessões de 'Focus Group', considerados essenciais para perceber o conjunto de avatares que colaboraram neste estudo. Todos os dados permanecerão ANÓNIMOS, e serão utilizados APENAS com fins estatísticos. Por favor coloca uma cruz (x) em frente à resposta pretendida e devolve-me esta ficha preenchida no final da sessão. Muito obrigado desde já pela tua colaboração.

Nome do Avatar:

Tens nacionalidade portuguesa? Sim___ Não___

Vives em Portugal (continente e ilhas)? Sim___ Não___

Qual a tua idade na realidade?

18 a 24___ 25 a 29___ 30 a 34___ 35 a 39___

40 a 44___ 45 a 50___ +50___

O género (sexo) do teu avatar corresponde ao da realidade? Sim___ Não___

O nome do teu avatar tem algo a ver com o teu nome real? Sim___ Não___

O aspecto 'físico' do teu avatar assemelha-se ao teu?

Totalmente___ Parcialmente___ Não___

Possuis mais avatares em Second Life® além deste? Sim___ Não___

De entre os teus 'amigos', com quantos avatares te relacionas com mais frequência em Second Life®? entre 1 e 30___ entre 31 e 60___ entre 61 e 100___ mais de 100___

Qual a percentagem de portugueses que estimas ter na tua lista de contactos e com quem falas regularmente?

entre 0% e 25%___ entre 26% e 50%___ entre 51% e 75%___

entre 76% e 90%___ entre 91% e 100%___

Em média, quantas vezes 'entras' em Second Life®?

todos os dias___ 4 dias por semana___ 2 dias por semana___

2 dias por mês___ 1 dia por mês___ menos do que 1 dia por mês___

Quais os 3 locais que mais frequentas em Second Life®?

Qual das seguintes hipóteses consideras ser a que mais se aproxima da tua motivação actual para usar Second Life®? Negócios___ Educação/Cultura___ Lazer___

Aproximadamente, quanto dinheiro já gastaste em Second Life®?

entre 0 e 100€___ entre 101 e 300€___ entre 301 e 500€___

entre 501 e 1.000€___ mais de 1.000€___

Aproximadamente, quanto dinheiro já ganhaste em Second Life®?

entre 0 e 100€___ entre 101 e 300€___ entre 301 e 500€___

entre 501 e 1.000€___ mais de 1.000€___

Futuramente, pretendes de ter acesso às conclusões deste trabalho académico?

Sim___ Não___

OBRIGADO E ATÉ BREVE!

ANEXO II

Guião dos Grupos Focais

Questões Introdutórias

Q01: O que lhes parece este local para organizar uma conversa sobre Second Life®?

Q02: Sentem-se confortáveis para partilhar aqui as vossas ideias via chat de texto?

Questões de Transição

Q03: Porquê e como decidiram tornar-se ‘residentes activos’ em Second Life®?

Q04: Qual a vossa principal motivação para ‘residirem’ em Second Life®?

Questões Centrais

Q05: Como preferem comunicar ‘inworld’ e porquê? Conversação pública em texto, conversação com voz, mensagens privadas,...

Q06: Consideram determinante o modelo de comunicação escolhido para a percepção das mensagens e dos vossos interlocutores?

Q07: Sentem que dominam os limites ‘físicos’ e referências geográficas de Second Life®, e entendem Second Life® como um ‘mundo’ onde conseguem perceber o espaço tal como na realidade?

Q08: Açam que Second Life® deve, espacialmente, constituir uma simulação do ‘mundo real’, ou afastar-se das imagens e dos códigos visuais da realidade centrando-se na construção do ‘impossível’?

Q09: Pessoalmente, qual a importância que dão aos espaços que criam ou que frequentam? Consideram que é fundamental reconhecerem sinais familiares da ‘vida real’?

Q10: Sentem afinidades com a comunidade de portugueses em Second Life®? Consideram importante a ‘nacionalidade’ dos utilizadores para a vossa actividade

‘inworld’? Nos negócios, no lazer, etc...? Açam que existe uma ‘identidade portuguesa’ entre os residentes de Second Life®?

Questões de Fecho

Q11: De que forma se revêem em Second Life® através dos vossos trabalhos ou ‘relações interpessoais’? Sentem-se um pouco como ‘colonizadores portugueses’ de um espaço virtual?

Q12: Já pensaram abandonar Second Life® definitivamente? Se sim, porque ainda não o fizeram?

APÊNDICE B

Inquéritos

ANEXO I

Perguntas dos Inquéritos colocados online

Qual o nome do seu avatar em Second Life®? (por favor indique o primeiro e segundo nomes)
Vive em Portugal? (S; N)
Qual a sua idade real? (18/34; 35/49; ≥50)
O género (sexo) do seu avatar corresponde ao da realidade? (N; P; S)
O nome do seu avatar (nome próprio e/ou segundo nome) tem algo a ver com o seu nome real? (N; P; S)
As características 'físicas' do seu avatar assemelham-se às suas na realidade? (N; P; S)
Para além deste, possui mais avatares em Second Life®? (N; S)
Em média, com que frequência se liga a Second Life®? (todos dias; 3 dias/semana; 3 dias/mês; 1 dia/mês; < 1 dia/mês)
Da sua lista de amigos com quem se relaciona regularmente em Second Life®, qual a percentagem destes que são portugueses? (0/25%; 26/50%; 51/90%; 91/100%)
Actualmente, qual(is) a(s) sua(s) principal(is) motivação(ões) para utilizar Second Life®? (Negócios; Educação/Cultura; Lazer; Investigação)

Comunicação

1. Quando comunica com alguém em Second Life®, acha que a partilha do mesmo idioma e da mesma linguagem são importantes para a compreensão das mensagens? (N; P; M;)
2. Concorda que quanto mais variados forem os meios de comunicação (texto, voz, gestos, comportamentos...) entre avatares de Second Life®, tanto mais rica esta comunicação se torna? (S; P; N)
3. Acha que reduzir esses meios de comunicação (por exemplo não utilizando a voz) pode ser uma forma de preservar o seu anonimato em Second Life®? (S; N)
4. Considera a comunicação através de texto em Second Life®: (Confusa/Objectiva; Limitada/Eficaz; Cansativa/Motivadora)

5. Quando comparada com a comunicação através de texto, a comunicação com voz em Second Life® é mais: (Unidireccional/Rica; Abusiva/Verdadeira; Desorganizada/Rápida)

6. Considera que o género e/ou a aparência física dos avatares em Second Life® são motivadores para que se estabeleça a comunicação? (N; P; M)

7. Considera que a aparência física dos avatares que consigo comunicam em Second Life® é importante para perceber as mensagens? (N; P; M)

8. Os gestos e comportamentos dos avatares que consigo comunicam em Second Life® são elementos importantes para dar sentido às mensagens? (N; P; M)

9. Considera que a proximidade física entre os avatares que comunicam em Second Life® pode ser: (Abusiva/Importante)

10. Acha que o facto de comunicar com outro avatar ao mesmo tempo e no mesmo lugar em Second Life® é: (Irrelevante/Mais Eficaz)

Percepção do Espaço

11. Entende Second Life® como um ‘Mundo’ onde consegue, por exemplo, dominar as leis da Física ou perceber os seus limites no espaço? (N; P; S)

12. Quando percorre Second Life® orienta-se por uma geografia parecida com a da realidade? (N; P; S)

13. Se entendessemos Second Life® como um mundo composto por lugares físicos (cidades, bairros, países,...), como o caracterizaria? (Confuso/Fácil de Entender; Desinteressante/Motivador)

14. E se víssemos Second Life® como um mundo onde esses lugares (cidades, bairros, países,...) não fossem explícitos, como o caracterizaria? (Confuso/Diversificado; Irreal/Surpreendente)

15. Para perceber Second Life®, considera importante conseguir medir visualmente a distância entre dois pontos? (N; P; M)

Representação do Espaço

16. Considera importante a existência de imagens que lhe são familiares na realidade quando percorre os espaços em Second Life®? (N; P; M)

17. Na sua opinião, se for usado como uma plataforma de simulação da realidade, Second Life® é um

ambiente: (Agressivo/Familiar; Limitador/Transparente)

18. E se Second Life® se afastar muito da realidade, acha que passa a constituir um ambiente:
(Utópico/Inovador; Desconfortável/Aliciente)

19. Acha que a representação do espaço em Second Life® deve ser composta, maioritariamente, por coisas materiais (edifícios, mobiliário, vegetação,...) com as quais os avatares interagem? (N; P; S)

20. Acha que na representação do espaço em Second Life® é importante existirem conteúdos imateriais (sons, ambientes, sensações,...) que são percebidas pelos avatares? (N; P; S)

21. Acha importante que existam nos espaços em Second Life® referências a patrimónios históricos reais? (N; P; M)

Apropriação do Espaço

22. Acha importante que em Second Life® exista uma comunidade portuguesa que se diferencie, e que construa uma identidade nacional online? (N; P; M)

23. Acha que a utilização da língua portuguesa em Second Life® é importante para a afirmação da comunidade nacional? (N; P; M)

24. Se Second Life® constituir um espaço de colaboração entre residentes, esse facto terá como consequência principal: (Desunião/Partilha)

25. Se Second Life® for visto como um espaço onde convivem cidadãos do ‘mundo’, será mais valorizada: (Dispersão/Igualdade)

26. Se Second Life® se entender como um espaço que potencia a colonização virtual, tal conceito terá como consequência: (Imposição/União)

27. Nesse sentido, considera poder existir uma atitude ‘colonizadora’ por parte da comunidade portuguesa em Second Life®? (N; P; M)

Legenda: N: Não ou Nada; P: Parcialmente; S: Sim; M: Muito

APÊNDICE C

Dados numéricos

ANEXO I

Análise multivariada: variância total

	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
Comp.	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	4,015	13,844	13,844	4,015	13,844	13,844	2,612	9,006	9,006
2	3,352	11,557	25,401	3,352	11,557	25,401	2,606	8,988	17,994
3	2,503	8,631	34,033	2,503	8,631	34,033	2,432	8,387	26,381
4	1,938	6,682	40,715	1,938	6,682	40,715	2,317	7,990	34,370
5	1,650	5,689	46,404	1,650	5,689	46,404	2,229	7,685	42,056
6	1,459	5,030	51,434	1,459	5,030	51,434	1,921	6,625	48,681
7	1,296	4,469	55,903	1,296	4,469	55,903	1,577	5,438	54,120
8	1,198	4,132	60,035	1,198	4,132	60,035	1,489	5,133	59,253
9	1,106	3,813	63,849	1,106	3,813	63,849	1,333	4,596	63,849

10	,972	3,352	67,201
11	,933	3,219	70,420
12	,863	2,975	73,394
13	,764	2,636	76,030
14	,745	2,570	78,600

15	,688	2,374	80,974
16	,618	2,132	83,106
17	,561	1,934	85,041
18	,552	1,903	86,943
19	,535	1,845	88,788
20	,452	1,560	90,348
21	,419	1,444	91,792
22	,381	1,315	93,107
23	,364	1,255	94,362
24	,360	1,242	95,604
25	,320	1,104	96,708
26	,298	1,029	97,737
27	,253	,873	98,610
28	,216	,746	99,357
29	,187	,643	100,000