

A construção de um património cultural nacional em mundos virtuais: a comunidade portuguesa em *Second Life*®¹

Paulo Frias²

Resumo

Em mundos virtuais como Second Life® , a associação entre indivíduos e a consequente construção de comunidades parece efectuar-se tendo como base dois factores fundamentais: (a) as afinidades em torno dos objectivos criados online, como é o caso das comunidades temáticas, e (b) as afinidades em torno de uma proximidade sócio-cultural que, habitualmente, deriva de uma proximidade geográfica na vida real. Esta comunicação tem por objectivo testar a hipótese de que uma das experiências tende a prevalecer na vida virtual do sujeito. O indivíduo representado por um avatar parece privilegiar as suas raízes, memórias e património importados 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. Nesta comunicação propomos apresentar e analisar os dados recolhidos através da observação efectuada junto da comunidade portuguesa em SL™ ao longo de três anos, dos grupos-focais organizados online e dos inquéritos realizados à mesma comunidade, para chegar à conclusão de que existem idiosincrasias na construção do património virtual nacional e que esse processo mental de ligação a um ‘mito de origem’ leva a que os portugueses se afirmem, enquanto comunidade, como ‘colonizadores virtuais’.

Palavras-chave

Espaço, Património, Mundos Virtuais, Colonização Virtual, Second Life®

Abstract

In virtual worlds like Second Life®, the association between individuals and the consequent construction of communities seems to take place based in two fundamental variables: (a) the affinities related with the objectives created online, like the thematic communities, and (b) the affinities around a social-cultural proximity which, normally, are related with a geographical proximity in the real life. This paper aims to test the idea that one of those experiences tend to prevail in the individual virtual life. The user represented by an avatar seems to valorate their roots, memories and heritage imported from reality to survive and to obtain social recognition online, and also to impose symbolic elements to get comfort to the virtual experience. This dynamic, in our opinion, also represents a very particular way of virtual colonization. In this paper we suggest to present and analyze the data collected online through observation among the portuguese community in SL™ during three years, through the focus-groups who took place in the virtual world and through inquires among the same group, in order to conclude that is possible to detect some idiosyncrasies in the construction of the national virtual heritage. This mental process connected to a ‘myth of origin’ should be responsible for the relation of the portuguese community with the notion of ‘virtual colonization’.

Keywords

Space, Heritage, Virtual Worlds, Virtual Colonization, Second Life®

¹ Trabalho apresentado no GT - Estudos Culturais e de Género do VII Congresso SOPCOM realizado de 15 a 17 de Dezembro de 2011

² Paulo Frias. Doutorando em Ciências da Comunicação e Professor Auxiliar na Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Email: pfriasc@yahoo.es

Introdução

Este trabalho tem por objectivo testar a hipótese de que um tipo de experiência tende a prevalecer na vida virtual do sujeito, mesmo que o movimento de alternância entre as instâncias real/virtual se possa verificar com frequência ou como experiência ocasional. A motivação primeira da existência virtual, sobretudo no caso de esta se aproximar do conceito de nação virtual que tentaremos 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*®. As formas de construção de comunidades referidas por Harrison (2009) parecem constituir-se como evidentes na produção patrimonial em *Second Life*®.

Como veremos, 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 de uma sensação de enraizamento e na criação de uma memória pública no povoamento virtual.

Tal como para Harrison (2009), também nos parece possível pensar que a criação de conteúdos em *Second Life*® relacionados com o património de comunidades reais 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. Para além disso, a imagem predominante do património em *SL*™ é muito mais enraizada no ‘antigo’ e no ‘grandioso’, e naquilo que é mais conotado com o discurso ‘oficial’, mais do que com o ‘vernáculo’.

Nesta comunicação propomos, através de uma abordagem metodológica adaptada ao ambiente virtual, apresentar e analisar os dados recolhidos através da observação efectuada junto da comunidade portuguesa em SL™ durante três anos, dos grupos-focais organizados *online* e dos inquéritos realizados à referida comunidade, para chegar à conclusão de que existem idiossincrasias na construção do património virtual nacional e que é esse processo mental de ligação a um ‘mito de origem’ que leva a que os portugueses se afirmem, enquanto comunidade, como ‘colonizadores virtuais’.

Património, mimetização e instrumentos de poder

A mimetização do espaço em mundos virtuais explicada à luz da noção de *mimesis* defendida por Leach (2002), parece 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, da sua originalidade e do seu património. 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 num mundo virtual não-estruturado como Second Life®, é frequente a constatação da existência de um ‘individualismo em rede’, como refere Castells (1996), 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 e destes com o espaço virtual envolvente.

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

Nesta comunicação, 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, habitualmente reproduzida da experiência real.

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*.

Neste território, como refere Harrison (2009:94), “*a imagem predominante do património em SL™ que é muito mais enraizada no ‘antigo’ e no ‘grandioso’, e naquilo que é mais conotado com o ‘oficial’, mais do que com o ‘vernáculo’.*”

Desta dinâmica social que parece justificar a criação e manutenção de grupos (transformados em ‘nações virtuais’) e à construção de património 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 representação e apropriação do espaço diz respeito.

A comunidade portuguesa em Second Life®

O objectivo central deste estudo é o de confirmar ou de refutar a hipotética existência de uma atitude ‘colonizadora’ na construção de um património nacional virtual em Second Life® por parte da comunidade dos utilizadores portugueses. Para isso, entendemos ser fundamental perceber as idiosincrasias desta comunidade *online* na actualidade.

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

- 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.

A metodologia do trabalho de campo realizado neste trabalho, teve como referência alguns trabalhos recentes sobre etnografia em ‘mundos virtuais’.

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 (2008:61), “*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.*”

Esta opção teve como justificação a convicção de que se pretendermos estudar os mundos virtuais como colectividades que sobrevivem inteiramente *online*, então deverão ser estudadas no seu próprio meio. Como salienta Boellstorff (2008:61), “*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.*”

Neste quadro, optámos por iniciar a recolha de dados através de um prolongado período de três anos de observação *online* 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, 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) 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; e) aferir os processos conducentes à construção de património nacional virtual por parte da comunidade portuguesa.

Numa segunda etapa, elaborámos 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, 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.

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 de ‘*shared media*’ em SL™ a colocação de quaisquer tipos de conteúdos 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 em seguida à sua apresentação e análise, por vezes de uma forma bivariada relacionando duas variáveis consideradas úteis para a compreensão de um determinado conjunto de ideias.

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 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 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:

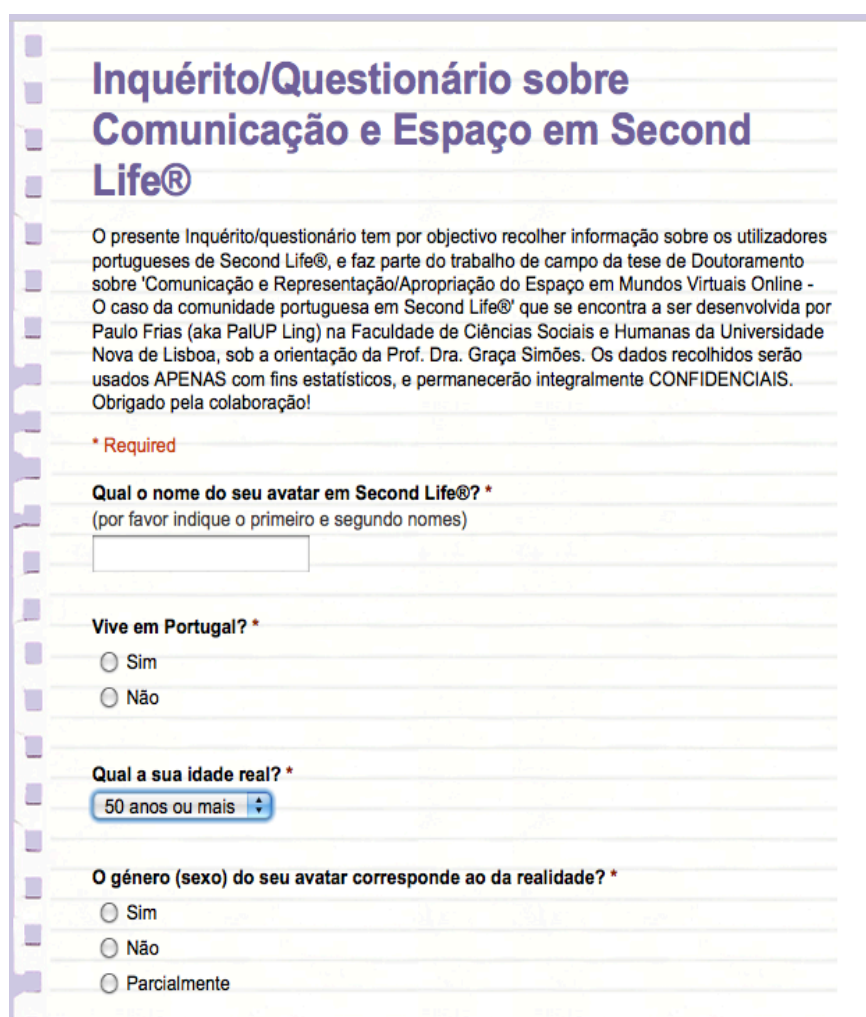
Tema	Avaliação	Dimensões	Operacionalização	Questões	Respostas
Percepção do Espaço	Cognição	Grupais	Mundo	1	Nominal
	Práticas	Grupais	Geografia	1	Nominal
	Juízo	Formais	Simulação	2	Escala 1-5
	Juízo	Formais	Ficção	2	Escala 1-5
	Juízo	Temporais	Distâncias	1	Escala 1-5
Representação do Espaço	Cognição	Grupais	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	Comunicacionais	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

Quadro 01: Grelha conceptual para a estruturação dos inquéritos *online*

Com base nesta visão parcial da grelha que aborda as dimensões tratadas neste artigo, 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.

Numa primeira fase, foi publicado *online* na Web utilizando a ferramenta *Google Forms* um inquérito-piloto, e convidados via IM (mensagens instantâneas) 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.

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.



**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 01: Início do Inquérito colocado *online*

O Inquérito-Piloto foi divulgado junto da comunidade através de IMs, esteve *online* entre os dias 18 de Janeiro de 2010 e 22 de Janeiro de 2010, e obteve respostas de 32 utilizadores aleatoriamente. 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.

A versão definitiva esteve disponível *online* 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 maior afluência, para, através de contacto directo, apelarmos ao preenchimento dos inquéritos.

O número de ‘*residentes activos*’ 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, 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.

Nos inquéritos finais 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 investigação). Resumindo os dados recolhidos, efectuámos o seguinte quadro:

Qual a sua idade real?

	Frequência	Percentagem
18 a 34 anos	94	46%
35 a 49 anos	89	43%
≥ 50 anos	22	11%

O género (sexo) do seu avatar corresponde ao da realidade?

	Frequência	Percentagem
Não	5	2%
Parcialmente	5	2%
Sim	195	96%

O nome do seu avatar (nome próprio e/ou apelido) tem algo a ver com o seu nome real?

	Frequência	Percentagem
Não	110	54%
Sim	95	46%

As características 'físicas' do seu avatar assemelham-se às suas na realidade?

	Frequência	Percentagem
Não	68	33%
Parcialmente	102	50%
Sim	35	17%

Para além deste, possui mais avatares em Second Life®?

	Frequência	Percentagem
Não	116	57%
Sim	89	43%

Em média, com que frequência se liga a Second Life®?

	Frequência	Percentagem
Todos os dias	97	47%
3 dias por semana	32	16%

3 dias por mês	20	10%
1 dia por mês	18	9%
< 1 dia por mês	38	18%

Da sua lista de amigos com quem se relaciona em SL™, quantos são portugueses?

	Frequência	Percentagem
0% a 25%	46	22%
25% a 50%	27	13%
51% a 90%	57	28%
91% a 100%	75	36%

Actualmente, quais as suas principais motivações para usar Second Life®?

	Frequência	Percentagem
Negócios – Não	144	70%
Negócios – Parcialmente	22	10%
Negócios - Sim	39	20%
Educação / Cultura – Não	34	17%
Educação/Cultura - Parcial	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 02: Resultados dos dados sócio-demográficos e reveladores das práticas e motivações recolhidos nos Inquéritos finais

Como conclusão desta breve análise sócio-demográfica dos 205 portugueses por nós inquiridos em Second Life®, e efectuada uma análise bivariada entre algumas das variáveis, 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

- 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

- 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.

Das perguntas efectuadas relativas à representação do espaço virtual em Second Life®, destacamos aqui as seguintes:

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 03: Resultados comparativos da importância da existência de imagens familiares da realidade em Second Life® (P11)

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 04: Resultados comparativos sobre a importância da referência a patrimónios históricos em Second Life® (P14)

Depois de elaborada uma análise bivariada dos dados provenientes das respostas aos inquiridos 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 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.

Finalmente, apresentamos em seguida as questões mais importantes colocadas aos ‘residentes’ sobre a apropriação do espaço no mundo 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 05: Resultados comparativos sobre a importância de uma identidade nacional em Second Life® (P15)

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 06: Resultados comparativos sobre existência de uma atitude ‘colonizadora’ em Second Life® (P20)

As diversas análises bivariadas efectuadas sobre o tema Apropriação do Espaço, permitiram que avançássemos 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;

- 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™.

Conclusões

Na tentativa de sistematizar as ideias resultantes do presente artigo, procederemos de seguida à apresentação de conclusões globais, 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 reconstróem as noções de ‘espaço’ e de ‘lugar’ na formação de um património nacional virtual.

Pretendemos ainda perceber se, através 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.

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®.

Os utilizadores mais velhos mostram-se 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 diferenciasse 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. 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’).

Referências Bibliográficas

Anderson, Benedict. *Comunidades Imaginadas - Reflexões Sobre a Origem e a Expansão do Nacionalismo*. 2ª ed. Lisboa: Edições 70, 1991.

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.

Bell, David. *Cyberculture Theorists - Manuel Castells and Donna Haraway*. 1ª ed. Londres: Routledge, 2007.

Bell, Mark W. “Toward a Definition of “Virtual Worlds”.” *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-5.

Bittarello, Maria Beatrice. “Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination.” *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-18.

Boellstorff, Tom. *Coming of Age in Second Life*. 1ª ed. Princeton: Princeton University Press, 2008.

Castells, Manuel; Tubella, Imma; Sancho, Teresa & Roca, Meritxell. *La Transición a la Sociedad Red*. Ed. Editorial UOC. 1ª ed. Barcelona: Ariel, 2007.

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.
- Ince, Martin. *Conversas Com Manuel Castells*. Conversations with Martin Ince. Trad. António Costa Santos. 1ª ed. Porto: Campo das Letras, 2003.
- Jarmon, Leslie. "An Ecology of Embodied Interaction: Pedagogy and Homo Virtualis." *Journal of Virtual Worlds Research* 2.1 (2009): 3-9.
- Leach, Neil. "Forget Heidegger." *E-Futures: Designing for a Digital World* (2002): 21-30.
- Lévy, Pierre. *O que é o Virtual?*. 1ª ed. Coimbra: Quarteto, 2001.
- Manovich, Lev. "Espaço Navegável." *Revista Comunicação e Linguagens* 34-35 (2005): 109-142.
- Messinger, Paul R. *et al.* "On the Relationship between My Avatar and Myself." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 1-17.
- Norberg-Schulz, Christian. *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Nova Iorque: Rizzoli, 1980.
- Paul, Cristopher. "Culture and Practice: What We Do, Not Just Where We Are." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.3 (2009): 3-6.
- Salter, Lee. "Colonization Tendencies in the Development of the World Wide Web." *New Media & Society* 7 (2005): 291-309.
- Scott, James K. "Exploring Socio-Technical Analysis: Monsieur Latour Is Not Joking!" *Social Studies of Science* 22 (1992): 59-80.
- Spence, Jeremiah. "Demographics of Virtual Worlds." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.2 (2008): 1-45.
- Stephenson, Neal. *Snow Crash*. Barcelona: Editorial Gigamesh, 1984.
- Turkle, Sherry. *A Vida no Ecrã - a Identidade Na Era Da Internet*. 1ª ed. Lisboa: Relógio d'Água, 1995.
- 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.
- 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. 1ª ed. Oxford, UK: Inter-Disciplinary Press, (2009): 1-12.