

O espaço sensível do Second Life¹

Cláudia Ribeiro da Silva²

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP
Universidade Nove de Julho – UNINOVE

Resumo

Este artigo destina-se à abordagem da ciberpercepção, o processo de recepção e ressignificação de estímulos do mundo sensível saturado tecnologicamente, configura-se, portanto, como fenômeno típico da cibercultura. A cibercultura, por sua vez, será tomada como época marcada pela simbiose dos processos mediático virtual e civilizatório. Para efeito de estudo, a ciberpercepção terá como contexto de análise o Second Life. Trata-se da explanação sobre a relação entre o sujeito da sensação, nesse caso o jogador representado por sua persona gráfica (um avatar customizado), e o mundo que se dá a perceber na exploração dos mais variados ambientes e experiências em três dimensões, ofertados pelo Second Life.

Palavras-chave

cibercultura; Second Life; corpo; ciberpercepção; jogo

Corpo do artigo

Na medida em que tecnologias e redes digitais de conexão estabeleceram-se como mediações irreversíveis no contato homem/mundo, revelou-se a faceta cibercultural da era pós-moderna, ao passo que o despertar contínuo de novos modos perceptivos apresentou respostas híbridas (orgânicas e tecnológicas) aos estímulos do mundo ocidental saturado tecnologicamente. Tais mudanças sofridas pelo fenômeno da percepção assumiram impressão de naturalidade e são assimiladas na dinâmica das novas gerações num processo tácito e incessante, como inexorável herança social.

Nós percebemos as relações transformadoras e a conectividade como processos imateriais, tão palpáveis e imediatos como costumamos perceber os objetos materiais em locais materiais. (ASCOTT, 2002, p. 33).

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Doutoranda e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP (sob orientação do Prof. Dr. Eugênio Trivinho), Especialista em Processos de Comunicação pela ECA/USP, e graduada em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda. Leciona nos Cursos de Jornalismo e Publicidade e Propaganda da UNINOVE. Atua na área de tecnologias e redes digitais do SESC Consolação. Realiza pesquisas relacionadas à cibercultura. E-mail: claribei@terra.com.br

Paradoxalmente, no cenário tecnológico atual, a percepção humana preserva sua função primeira de leitura sensível da realidade objetiva, ou, conforme Santaella (1998, p. 16), “o papel de ponte de ligação entre o mundo da linguagem, o cérebro e o mundo lá fora”. Mesmo assim, são incontestáveis e irreversíveis as modificações acarretadas pela cibercultura à relação estabelecida entre o mundo que se dá a perceber e o modo como é percebido pelos sujeitos.

O mundo objetivo sendo dado, admite-se que ele confie aos órgãos dos sentidos mensagens que, portanto, devem ser conduzidas, depois decifradas, de maneira a reproduzir em nós o texto original. Daí em princípio uma correspondência pontual e uma conexão constante entre o estímulo e a percepção elementar. (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 25).

A análise do fenômeno perceptivo, na perspectiva de Merleau-Ponty, antecede os efeitos da cibercultura, ignora, portanto, a potencialização dos sentidos humanos seja pela ativação de sentidos latentes, seja pela hibridação de sentidos orgânicos e virtuais, seja ainda pelo desenvolvimento de formas digitais de perceber o mundo. A sofisticação atual dos sentidos e a que está por vir (potencialização mediante *chips*, a nanotecnologia), permite a detecção de sensações decorrentes de estímulos exteriores cada vez mais descontínuos e saturados pelas tecnologias e redes digitais.

A bem da verdade, a percepção, em seu estado da arte atual, permanece comunicando o “sujeito da sensação” ao universo sensível em que está inserido. A diferença está principalmente nas formas de apresentação desse universo: ora tangível, ora na intangibilidade própria do virtual, ora ainda no que diz respeito à intersecção de ambas as formas.³

Tais transformações sofridas pela percepção permitem considerar o desenvolvimento da ciberpercepção⁴, fenômeno típico de época marcada pela simbiose dos processos midiático virtual e civilizatório, a cibercultura. Apesar de o neologismo em questão não se limitar às experiências perceptivas restritas ao espaço virtual, estendendo-se também às do espaço ordinário, é interesse deste artigo considerar o Second Life como espaço sensível para a

³ A complexização do fenômeno perceptivo evidencia a caracterização como violência simbólica, haja vista seu potencial excludente, conforme será discutido mais adiante.

⁴ Diferentemente de “ciberpercepção”, autores como ROCHA (2008) e ASCOTT (2002) optam pela adoção do neologismo “cibercepção”, tradução do termo *ciberception*, para definição semelhante a proposta neste artigo. Na abordagem da temática em questão, é interesse deste estudo a manutenção da crítica em oposição contrária ao ufanismo que circunscreve abordagens de temáticas emergentes. A crítica promove a manutenção da “tensão interna”, apontada por Trivinho como fator responsável pela renovação epistemológica e consequente valoração das pesquisas, inclusive nas Ciências Sociais. (Trivinho, 2001, p. 16). Considerações ingênuas mistificam o fenômeno, a saber a ciberpercepção, olvidando acidentes decorrentes de sua sofisticação. Por outro lado, esta abordagem não tem a pretensão de esgotar reflexões acerca da temática, haja vista o estado inicial do estudo.

compreensão desse fenômeno, haja vista sua capacidade representativa da fina fronteira entre ambos espaços.

Criado em 2002 pela equipe do engenheiro americano Philip Rosedale, o Second Life tornou-se popular no Brasil em 2005. Trata-se de uma plataforma gráfica tridimensional (3D) que simula um mundo virtual, constituído por centenas de ilhas intercomunicantes. Cada ilha comporta um ou mais cenários que variam entre praças, praias, clubes, centros comerciais, bairros residenciais, hotéis etc. O simulador é distribuído gratuitamente e tem funcionamento sob sistema de rede, apesar de sua linguagem proprietária. A origem proprietária não desmerece o *game* como produto da WEB 2.0, uma vez que o caráter colaborativo e o protagonismo dos participantes se misturam;⁵ há co-autoria na construção narrativa em tempo real, bem como na transformação constante da plataforma⁶. Outra característica relevante do Second Life é a exploração *nonsense* dos cenários virtuais tridimensionais. Esse despreendimento da necessidade de sentido que motiva jogadores reflete a época pós-moderna, marcada pela suplantação do valor da própria vida pelo hedonismo, a hipertelia.

O Second Life no âmbito das utopias ciberculturais

Em trabalho anterior, intitulado “Imagem e identidade no ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut”⁷, foi dedicada relevante abordagem acerca das fantasias suscitadas pelo ciberespaço (ao que tudo indica, pregressas à própria nomenclatura conferida à rede virtual)⁸. Fomentadas pela ficção científica e difundidas no imaginário coletivo, tais fantasias revelam a ânsia por uma vida livre dos limites impostos pela realidade material, transcendente às leis e pudores da existência ordinária. Esse ideário concatena-se em parte ao verdadeiramente ofertado na virtualidade do espaço cibernético, que credita à forma de *bits* e

⁵ A discussão acerca da WEB 2.0 pode suscitar aspectos referentes a sua fase colaborativa da internet ou seu caráter de artifício meramente comercial, considerando a essência semelhante à origem da WEB.

⁶ A co-autoria começa no momento em que o usuário ingressa no simulador. Ele é convidado a customizar um avatar, sua “persona” gráfica em 3 D, dando-lhe a aparência que desejar. É relevante observar que, tanto na fase inicial de customização, quanto na rotina básica de exploração do Second Life, a “vida” do participante dependerá de sua capacidade de manipulação das ferramentas propostas, bem como da quantidade de Lindens investidos (moeda própria dessa plataforma 3D).

⁷ Realizado em nível de Mestrado no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUCSP, com bolsa da CAPES, e concluído no segundo semestre de 2008, sob orientação do Prof. Dr. Eugênio Rondini Trivinho. (Cf. RIBEIRO DA SILVA, 2008).

⁸ O termo ciberespaço foi utilizado pela primeira vez por William Gibson, em seu romance *ciberpunk*, Neuromance, que faz referências a um mundo onde heróis aventuram-se para desvendar os segredos e mistérios escondidos por fortalezas.

à suposta atmosfera de proteção pelo anonimato, a oportunidade de experienciar o outrora considerado mera imaginação.

Mais do que isso, as fantasias evidenciam a retomada do “espírito utópico”, traço da época moderna, banido pelo ceticismo da pós-modernidade e agora resgatado pelo braço cibercultural atual. Em síntese de Trivinho (1999, p. 380), as utopias modernas cederam espaço, às “utopias condicionadas pela tecnologia, fundadas na tecnologia e desenvolvidas até sua realização com base e por meio da tecnologia”. Entretanto, entre as utopias modernas (“teleologias”) e as neo-utopias ciberculturais ou “tecnoteleologias”, encerram-se as coincidências. Isso porque sobre as utopias digitais não impera o mesmo vigor militante e potencial revolucionário (ainda que consideravelmente frágeis) característicos de grandes utopias de outrora, o que pode ser explicado pela própria atmosfera niilista pós-moderna, nada propícia ao envolvimento ideológico. A condição tecnológica permite à sociedade somente a admiração, certo nível de empolgação com utopias *high tech*, o despertar de muita imaginação, e nada mais consistente.

Projetos tais como Humane Genome, Biosphere II, Artificial Life fazem parte desse último grupo. A exploração espacial, com o propósito do domínio interplanetário e pesquisas alienígenas, também aparece como uma neo-utopia, sendo Marte e a Lua os destinos mais cobiçados (ibid., p. 388). No projeto Artificial Life, em especial, é proposta a concepção dos ciborgues, seres resultantes da hibridação homem-máquina que, por não encontrarem limitações, possuem capacidades intelectuais e físicas superiores às do sujeito normal. Experiência semelhante à súmula dos projetos, é claro que de forma menos extravagante, pode ser identificada na simulação oferecida pelo mundo ideal do Second Life.

Apropriação do espaço sensível do Second Life

A atuação básica no *game* em questão pode ser sintetizada pela composição de “uma presença virtual”, um avatar, e a dinâmica propriamente dita de exploração e modelagem dos espaços oferecidos. Para a criação do avatar tridimensional e customização do mesmo, o simulador oferece uma gama de recursos que vão desde roupas e acessórios a gestos, expressões, tonalidades de pele e marcas corporais armazenadas em um inventário. A variedade de recursos permite a composição de uma representação gráfica totalmente antagonista ou a possibilidade de reprodução das próprias características físicas do sujeito, o

que Machado (2007, p. 216) caracteriza como sendo a “hipérbole do sujeito, uma espécie de narcisismo radical e auto-referenciado”. Ainda na esteira de Machado (ibid, p. 223), a riqueza de detalhes ofertados pelo simulador fomenta o assujeitamento do participante, a ponto de o fazer imergir e dar-lhe a “impressão de experimentar a história como alguém que faz parte dela, e não como um observador externo”; no Second Life, a adoção do modo de visão subjetiva faz com que a representação gráfica se ausente e o interator assuma efetivamente seu lugar. Em geral, o participante identificado com seu avatar e imerso no universo virtual do *game* deixa de ser um simples agenciador e passa a dividir com sua presença virtual a co-autoria e atuação em uma narrativa aberta, não linear e sem fim, haja vista as inúmeras possibilidades ofertadas, por exemplo, a capacidade de determinar a hora e a duração do ciclo de um dia.

Narrativas que dependem do agenciamento de um interator nunca têm duração definida, nunca se sabe quando poderão 'acabar'. O interator tem sempre uma autonomia de decisão muito maior do que o leitor ou espectador mas, por outro lado, seu sentimento de onipotência diante de uma narrativa que parece escapar de seu domínio também cresce na mesma proporção de sua autonomia. (Ibid, p. 216).

No Second Life, ao contrário do Sims⁹, *game* semelhante, o avatar não tem autonomia plena, “dorme” quando o participante está *off-line*, mas pode ser provisoriamente programado para cumprir tarefas rotineiras, como um *bot*; entretanto, essa programação é um tanto complexa, feita somente por quem detém conhecimento avançado da plataforma.¹⁰

Com efeito, a particularidade da ciberpercepção que se processa no interior do Second Life não recai sobre a discrepância entre o mundo simulado e o ordinário, mas principalmente pelas possibilidades perceptivas pré-determinadas por seus programadores. As capacidades de voar e teletransportar-se são bons exemplos diretamente relacionados à velocidade e ambiência, fatores sobredeterminantes do processo perceptivo. A bem da verdade, a relação entre sujeito da sensação e mundo sensível sempre foi articulada pela velocidade do devir evolutivo, o que provocou mudanças significativas no *modus operandi* do sentir, em todos os

⁹ Apesar de as coincidências gráficas e, em certos pontos, funcionais, os dois diferenciam-se nos argumentos. Enquanto o Sims assume características seriadas (proporciona versões diferenciadas), volta-se às narrativas familiares aos moldes do *American way of life* e seus personagens vivem conflitos semelhantes aos da teledramaturgia; o Second Life, sob pena de repetição, simula um mundo virtual em rede sem objetivos narrativos. No Sims, assim como nos *god games*, o jogador é uma espécie de deus que manipula os personagens e fica assistindo o desenrolar da trama. Nele, o poder do jogador é limitado pela rebeldia de os moradores e, às vezes, pelo próprio *game*, que insere problemáticas capazes de modificar completamente o enredo.

¹⁰ Os avatares automatizados são encontrados principalmente em lojas no interior do Second Life para atender clientes em tempo real, sem a necessidade de o funcionário permanecer *online* ao longo do dia.

tempos. A cada época, a lógica dromocrática¹¹ soube conformar modos de percepção peculiares. E, como não poderia ser diferente, a percepção digital é sobredeterminada pela mesma lógica. Vale lembrar que a evidência do vetor dromocrático¹² da ciberpercepção, não se restringe à que se processa nos limites do ambiente virtual, mas estende-se à que se processa *in loco*. E, tal qual acontece com as demais instâncias sobredeterminadas pela lógica da velocidade,¹³ a percepção também sofre sua violência inexorável, tornando-se frágil e mais suscetível de logro no espaço virtual e, na mesma medida, mais atraente que a percepção *off-line*. Há, portanto, razão de proporcionalidade entre tempo e qualidade do sentir (a velocidade solapa a percepção), o que permite determinar a ciberpercepção que se processa em rede, como consideravelmente prejudicada e fugaz. Antes de essa afirmação parecer paradoxal diante da potencialização dos sentidos inicialmente mencionada, a potencialidade precisa ser entendida como resposta a toda sofisticação do processo desencadeado pela velocidade cibercultural, em outras palavras, como forma de resistência à natural tendência à fragilidade perceptiva.

Com efeito, a análise da ciberpercepção na plataforma em questão, assim como a que se processa em *games* de mesma natureza, deve considerar principalmente a variável “forma de apropriação” desse mundo sensível. Há participantes que se dedicam à modelagem de condomínios de luxo, posteriormente oferecidos à venda ou aluguel a habitantes mais abastados; participantes que planejam e executam eventos capazes de mobilizar um número considerável de interessados em torno de problemáticas provenientes do mundo natural; os que convertam ambientes desse mundo virtual em cenários para a produção de vídeos; os que desenvolvam *games* para serem desfrutados pelos demais residentes e os que optam por uma atuação menos incisiva, limitada à customização de seu avatar e à exploração de ambientes já acabados. Seja qual for o nível de apropriação, o conjunto de habilidades desenvolvidas pelo participante implica não somente em sua maneira de jogar, como também molda seu modo perceptivo no que tange os limites do Second Life; o aperfeiçoamento dessas

¹¹ O prefixo grego “*dromos*” denota “rapidez, agilidade”. (Cf. TRIVINHO, 2007, p. 217). Na esteira de Trivinho, a velocidade é “o que caracteriza a própria presentidade: o tempo irreversível da imediatez, inexorável em sua natureza e em sua tendência à complexização progressiva”. (Ibid., p. 91).

¹² O prefixo grego “*dromos*” denota “rapidez, agilidade”. (Cf. TRIVINHO, 2007, p. 217). Na esteira de Trivinho, a velocidade é “o que caracteriza a própria presentidade: o tempo irreversível da imediatez, inexorável em sua natureza e em sua tendência à complexização progressiva”. (Ibid., p. 91).

¹³ Na sociedade cibercultural por excelência, tudo é sobredeterminado dromocraticamente.

habilidades provavelmente terá reflexos também em sua condição primeira de sujeito da vida corrente.¹⁴

É relevante considerar que o alvoroço causado pelo advento do Second Life incitou modismo entre grandes corporações, que passaram a reconhecer o novo ambiente como excelente estratégia de reforço de marca, e lá se fizeram representar através de materiais publicitários, *stands* e, até mesmo, com ostensivas lojas virtuais voltadas à venda e distribuição de produtos. Na ocasião, até mesmo renomadas galerias de arte se dispuseram a expor obras realizadas no interior dessa plataforma, assim como determinadas escolas de ensino superior, como a de marketing do SENAC, desfrutaram da ferramenta *class room*, para a realização de cursos voltados ao aproveitamento empresarial desse ambiente, obtendo, paralelamente, uma “audiência global”. A bem da verdade, a aposta do Second Life como espaço mercadológico, pelo menos no que se refere aos esforços de *branding*, esmoreceu ao passar dos anos, na mesma proporção que o destaque conquistado pelo Second Life entre outros simuladores.

Na análise de sua faceta “rede de socialização”, é possível encontrar como sustentáculo das relações o recurso que possibilita o uso da voz dos próprios participantes escondidos em seus avatares, ou ainda a corriqueira estrutura de *chat*. Há também na plataforma, e, aliás, configura-se como forte diferencial desse simulador, o recurso que permite evidenciar o alvo do olhar de cada avatar (*show look at*). Tal ferramenta permite também a pré-definição da intensidade do olhar, como “sem foco específico” ou “com foco definido”, o que revela as intenções dos interlocutores. Com efeito, trata-se de ferramentas que podem contribuir para o estreitamento de laços sociais nesse ambiente virtual, conferindo intimidade aos habitantes, aos moldes das relações interpessoais da vida corrente, mesmo as sustentadas por aplicativos de comunicação em tempo real, com o auxílio de câmeras e microfones.

Por vezes, os recursos de escrita e som são sucumbidos pela simples presença das representações gráficas. Evidencia-se, portanto, a continuidade da relevância corpóreo-perceptiva no interior da plataforma 3D. O corpo aqui discutido é o virtual, constituído pela simbiose da presença do sujeito participante e de seu avatar. Trivinho (2007, p. 339) confia ao surgimento de tecnologias em tempo real, a partir do século XX, o impulso do processo de “deslegitimação, depreciação e expurgo da alteridade concreta e do corpo”, sendo esse último substituído pela “teleexistência no universo virtual” (*ibid.*, p. 341).

¹⁴ A implicação de mudanças perceptivas para além dos limites do simulador, ou seja, no que diz respeito à percepção do sujeito natural da cibercultura, é provável consequência dessa experiência ciberperceptiva.

O mérito do corpo virtual, nesse caso o avatar, já não se limita à portabilidade dos sentidos, haja vista a outrora identificação do corpo matérico como canalizador de sensações, mas é conferido principalmente pela inseparabilidade física do sujeito da percepção: “somos corpo” (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 25). Sob essa configuração, cada corpo-sujeito híbrido responde à dinâmica do mundo 3D, como integrante de um sistema: “O corpo próprio está no mundo como o coração no organismo” (ibid, p. 210).

Com efeito, no processo de simulação, o homem se reconhece extraído do corpo orgânico. Embora, conforme Couchot (2003, p. 179), esse corpo seja teimoso e permaneça atuante e longe de ser superado. Ainda que reduzido à informação codificada no ambiente virtual e separado pela interface da tela, o físico, *off-line* (tomado tanto pela competência semiótica do sujeito, como por sua subjetividade e destreza nos comandos informáticos) continua sendo o centro de comando das decisões e ações. Segundo Santaella, é preciso considerar o reaver da relevância do corpo concreto:

Há uma crença generalizada de que a imersão leva simplesmente à inatividade do corpo carnal. (...) Proponho que, por trás da aparente imobilidade corporal do usuário plugado no ciberespaço, há uma exuberância de instantâneas reações perceptivas em sincronia com operações mentais. Estão em atividade mecanismos cognitivos dinâmicos, absorventes, extremamente velozes, frutos da conexão indissolúvel, inconsútil, do corpo sensório-perceptivo à mente, sem os quais o processo perceptivo-cognitivo inteiramente novo da navegação não seria possível. (1998, p. 36–37). [E] Tal crença ignora não só as complexas atividades do sistema perceptivo, como também o fato de que a percepção – especialmente quando ela implica a interação sincronizada da mão no *mouse* – está indissolúvelmente atada ao sistema muscular que é acionado mesmo quando não há movimento externo aparente. (Ibid., p. 40).

Dando sequência à análise das facetas do Second Life, resta discutir a ausência de unanimidade acerca de seu lado *game*. Apesar de não ser cobrado o ingresso na plataforma, as exigências estruturais para a devida instalação do jogo limitam a participação a possuidores de computadores novos ou com peças modificadas, com internet banda larga, sistema operacional Windows¹⁵, memória suficiente e placa de vídeo compatível (o que exclui a possibilidade de acesso através de telefones celulares, ainda que passíveis de conexão em rede); além de requerer do participante competência semiótica e destreza para a eficaz exploração dos cenários ofertados. O capital cognitivo do participante é colocado em teste, também na exigência do domínio da língua inglesa; apesar de a possibilidade de conversão de alguns comandos para um idioma familiar, o inglês persiste como idioma oficial dos

¹⁵ Já é possível encontrar na rede a versão Linux do Second Life, mas é necessário considerar os frequentes *panes* na execução do *game*.

habitantes da plataforma. Para tornar-se um habitante desse mundo, é preciso também ser maior de idade, mas, como acontece com a maioria dos serviços virtuais, nada garante o cumprimento dessa premissa condicional, haja vista a facilidade de logro no preenchimento dos dados cadastrais. Como se não bastasse, o simulador exige disponibilidade de tempo para a familiarização com seus ambientes 3D.¹⁶

A propósito, a última exigência citada, a saber, a de tempo para o efetivo contato com o mundo tridimensional em questão, suscita o caráter sedutor do Second Life que, como produto do ciberespaço, prende o interator em seu universo de possibilidades, prazer e onipotência. Imerso numa experiência nebulosa de suspensão heurística da passagem do tempo, que impede quase completamente o controle de permanência ou saída, o interator torna-se escravo, embora seja essa uma servidão voluntária.

Outro ponto despertado pela relação entre experiência sensível no Second Life e tempo livre, diz respeito justamente ao caráter desobrigatório de sua prática e a opção de seu usufruto em momentos de lazer, fatores que perfeitamente permitiriam sua categorização como jogo. Além disso, as coincidências entre as características dessa plataforma virtual e as de um jogo não param por aí. Há grande semelhança entre a interface gráfica do Second Life e a determinados *games* de computador multijogadores, como os MOOs (*Multiuser Dungeons*) e os MORGS (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*).

Com relação ao *modus operandi*, também é possível identificar pontos convergentes. O avatar no Second Life, assim como os personagens nos *games*, obedece a um número determinado de possibilidades de ação, previamente elaboradas pelo grupo programador. Segundo Machado (2007, p. 157), o controle de objetos e personagens de um jogo é obtido através da “máquina dos estados finitos”, considerada pelo autor como “o algoritmo mais comum para se definir o comportamento de uma personagem artificial”. Assim como nos jogos menos complexos, que não têm o funcionamento regido por “redes neurais” (ibidem), no Second Life, quando os avatares se comportam de maneiras imprevistas pelo programador, simplesmente não conseguem concluir as ações. Na concepção de alguns cenários, por exemplo, não há como assumir direções imprevistas, a passagem é simplesmente bloqueada por uma parede invisível; as investidas contra esse “campo de força” são inúteis, o

¹⁶ A exigência de investimento de tempo para a devida exploração dos ambientes do Second Life configura-se também como uma forma de violência, sob a máscara da intensidade. Conforme observa Trivinho (2007, p. 92), “a esfera da velocidade no tempo livre chama-se intensidade, escala dromocrática do ludismo, medida pelo maior aproveitamento das atividades de lazer no menor período de tempo possível”. O reescalamento do vetor dromocrático do âmbito do trabalho para o âmbito do lazer promoveu a dromocratização da experiência humana.

personagem fica caminhando no mesmo lugar, como um robô em curto-circuito. O mergulho no oceano em cenário cuja água é mero objeto decorativo, implica na perda do avatar numa espécie de labirinto azul, nesse caso, o retorno à posição anterior ao mergulho parece ser a melhor saída. Caso funcionasse sob a técnica de redes neurais, ao contrário, o sistema incorporaria os comportamentos “anormais” dos avatares, passando a considerá-los como uma possibilidade de ação. Nesse aspecto, é relevante considerar a atuação de *hackers* no interior da plataforma, eles descobrem maneiras de burlar limitações pré-estabelecidas na dinâmica do jogo e divulgam essas informações em *sites* e revistas especializadas, para uso comum.

Tais conformidades tornam coerente tomar o Second Life como jogo. Entretanto, é prudente considerar divergências na opinião de Huizinga. Por um lado é jogo, visto que essa plataforma 3D ao simular a vida no ciberespaço reproduz elementos da vida ordinária, mas a transcende, obedecendo a regras e possibilidades exclusivas, como exemplo a locomoção nesse espaço, que pode ser feita tanto pelo céu, quanto por teletransporte. Diferencia-se, portanto, da vida corrente, promove, conforme o filósofo, “uma evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2004, p. 11). Por outro lado, foge à denominação jogo se considerado o fator econômico presente em toda sua narrativa. Para Huizinga (ibid, p. 16), jogo “é uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro”. Aos moldes de uma sociedade capitalista, o mundo do Second Life reproduz a noção de classes, traz a figura do empregador e do empregado¹⁷ e possui o Linden Dollar (L\$) como moeda de troca (em referência ao laboratório Linden Lab, responsável pela idealização do simulador), que pode ser convertido em dólares, de acordo com a cotação do dia. Há inclusive outra maneira de lucrar com nesse mundo virtual ao optar por uma conta paga, que oferece mesadas em Linden Dollars ao avatar ingressante.¹⁸

O fundamento do jogo está em incentivar cada jogador a encontrar um meio de sobreviver, aprendendo e desenvolvendo atividades lucrativas, as quais irão refletir diretamente em seu poder aquisitivo dentro do jogo. (Cf: GRUPO Second Life).

Contudo, o conceito de jogo proposto por Huizinga não contempla os *games* em rede, nem mesmo simuladores (na possibilidade de esses últimos serem considerados uma categoria antagonica). De qualquer forma, a indefinição quanto à classificação do Second Life é

¹⁷ Alguns empregos são bastante exóticos no Second Life. Há, por exemplo, os *camping chairs*, avatares pagos para ficarem sentados em lugares com cassinos, eles fazem uma espécie de figuração que valoriza o lugar. (Cf: GRUPO Second Life, 2009).

¹⁸ (Ibidem).

compartilhada com seus desenvolvedores, ao passo que, por vezes, tutoriais se referem à plataforma como uma mistura de realidade virtual com *site* de relacionamentos, outras como jogo.

A plataforma tridimensional em questão pode muito bem ser considerada jogo sob lógica do estado atual do processo evolutivo. Toda a discussão, a saber a categorização ou não do Second Life como jogo, somente reafirma a impossibilidade de emprego de conceitos antigos na explicação de fenômenos novos, o que serve também para o entendimento de questões acerca da ciberpercepção.

Referências bibliográficas

1. Livros

ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, Lucia (Org.). **Interlab**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Lisboa: Ed. 70, 1980.

CARMO, Paulo Sérgio do. **Merleau-Ponty**: uma introdução. São Paulo: EDUC, 2000.

CHAUÍ, Marilena. **Experiência do pensamento**: ensaios sobre a obra de Merleau-Ponty. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Tradução de Ana Rey. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Traduzido por Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. Tradução de Márcio Alves da Fonseca e Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. São Paulo: Ícone, 2007.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

LEÃO, Lucia (Org.). **Interlab**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço.

São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Arte e mídia**. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Traduzido por Bertha Halpern Gurovitz. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial**: o homem unidimensional. Traduzido por Giasone Rebuá. 5 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

MERLEAU- PONTY, Maurice. **O homem e a comunicação**: a prosa do mundo. Traduzido por Celina Luz. Rio de Janeiro: Bloch Editores S. A., 1974.

_____. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. **O olho e o espírito**. Traduzido por Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Traduzido por Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

PEREIRA, Mirna Feitoza. **Games e aprendizagem semiótica**: novas formas de sentir, pensar, conhecer. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila (Orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008.

RANHEL, João. **O conceito de jogo e os jogos computacionais**. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning. p.3-22.

ROCHA, Cleomar. **O imanente e o inacabado**: entre as dimensões sensível e pragmática da experiência na estética tecnológica. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila (Orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **A percepção**: uma teoria semiótica. 2 ed. São Paulo: Experimento, 1998.

_____. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 2000.

_____. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila (Orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008.

RIBEIRO DA SILVA, Cláudia. **Imagem e Identidade no ciberespaço**: a significação social dos perfis do Orkut. São Paulo, Biblioteca Nadir Gouvêa Kfourri / PUCSP, 2008.

TRIVINHO, Eugênio. **Cyberspace**: crítica da nova comunicação. São Paulo: Biblioteca da ECA/USP, 1999.

_____. **O mal-estar da teoria:** a condição da crítica na sociedade tecnológica atual. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

_____. **A dromocracia cibercultural:** lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

2. Fontes eletrônicas

ALVARENGA, Roberta. **Second Life:** o nascimento do futuro. Disponível em: < http://wnews.uol.com.br/site/colunas/materia.php?id_secao=4&id_conteudo=378 >. Acesso em: 20 de abr. 2009.

_____. Roberta. **A revolução dos metaversos.** Disponível em: < http://wnews.uol.com.br/site/colunas/materia.php?id_secao=4&id_conteudo=495 >. Acesso em: 20 de abr. 2009.

_____. Roberta. **Quem quer aprender brincando?** Disponível em: < http://wnews.uol.com.br/site/colunas/materia.php?id_secao=4&id_conteudo=417 >. Acesso em: 20 de abr. 2009.

_____. Roberta. **Negócios no Second Life?** Disponível em: < http://wnews.uol.com.br/site/colunas/materia.php?id_secao=4&id_conteudo=389 >. Acesso em: 20 de abr. 2009.

BASBAUM, Sérgio Roelaw. **Do ponto de vista ao ponto da experiência.** Disponível em: < <http://acaocultural.ning.com> >. Acesso em: 30 de ago. 2008.

GRUPO Second Life. Disponível em: < <http://www.gruposecondlife.com.br/dicas-e-sugestoes> >. Acesso em: 21 de abr. 2009.

JANUÁRIO, Larissa. **Ibope: 0,5% dos internautas residenciais acessaram o Second Life em março.** Disponível em: < http://wnews.uol.com.br/site/noticias/materia_especial.php?id_secao=17&id_conteudo=396 >. Acesso em: 20 de abr. 2009.

KRUEGER, Ted. Redefining the humans. Disponível em: < <http://www.rpi.edu/~krueger/Redef.pdf> >. Acesso em: 28 de mar. 2009.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito no ciberespaço.** Disponível em: < <http://acaocultural.ning.com> >. Acesso em: 04 de set. 2008.

SCUDERE, Leonardo. **Sinais de risco digital no Second Life.** Disponível em: < http://wnews.uol.com.br/site/colunas/materia.php?id_secao=9&id_conteudo=395 > Acesso em: 20 de abr. 2009.

TRIVINHO, Eugênio. **Visibilidade mediática e violência transpolítica na cibercultura:** condição atual da repercussão social-histórica do fenômeno global na civilização mediática avançada. São Paulo, 2008. Disponível em: < http://www.compos.org.br/data/biblioteca_287.pdf >. Acesso em: 05 de mar. 2009.

IBOPE Inteligência, Notícias, Internet. **A corporação 2.0 é tema de palestra do IBOPE Inteligência.** Disponível em: < <http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=Internet&docid=2C22F79D3E6630858325740C007D0D97> >. Acesso em: 20 de abr. 2009.

3. Fontes não-acadêmicas

MEIO-DIGITAL. São Paulo: MSM, n. 7, set./ out. 2008. 90 p.

MOHERDAUI, Bel; MING, Laura. A vida como ela não é. **Veja.** São Paulo, ano 43, n. 2004, 18 abr. 2007. p. 96-100.

SIQUEIRA, Ethevaldo. Second Life é um outro mundo virtual 3D. **O Estado de São Paulo.** Economia. São Paulo. 25 fev. 2007.