

A construção de avatares no ambiente Second Life¹

Camila Wenzel²

Universidade Federal de Juiz de Fora

Resumo

Este trabalho pretende apresentar as primeiras conclusões da dissertação de mestrado sobre a construção de avatares no ambiente virtual Second Life. Pretendemos investigar como os usuários estão utilizando os recursos do ambiente para a confecção de seus perfis online e como isso influenciará na sociabilidade e na possível mudança de hábitos comunicacionais. Usaremos como método a entrevista qualitativa, a pesquisa participante e para análise a semiótica peirceana.

Palavras-chave

Semiótica; Ambientes virtuais; Avatar.

1. Metodologia

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

O projeto trabalha com três hipóteses: A primeira é a de que a construção dos avatares no Second Life seria mutante, mutável. Nessa perspectiva, cada vez que o usuário entrasse no sistema modificaria seu avatar. A segunda seria de que os avatares estariam caminhando no sentido de representar as características do usuário. Com a disponibilidade de recursos gráficos e sonoros, cada vez mais realistas, os avatares estariam representando e criando o perfil do usuário, da mesma forma, por exemplo, que a fotografia nos sites de relacionamento. E a terceira hipótese seria a de que a construção dos avatares seria híbrida, artificial, conjugando a construção simbólica com a interferência do usuário na criação de novos processos sógnicos.

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Estéticas e ciberarte”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Mestranda do PPGCOM – UFJF e bolsista CAPES. camilawenzel@gmail.com

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A primeira tentativa de sistematização desses usuários seria a de que faríamos três entrevistas para cada hipótese: três entrevistas com avatares mutantes, 3 entrevistas com avatares realistas e três entrevistas com avatares híbridos.

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

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

2. Semiótica peirceana

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

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

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

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

O modelo de representação em Peirce é uma relação de três aspectos que podem ser coisas, processos ou fenômenos, que para Peirce seriam qualquer coisa que aparecesse na mente. A semiose, que seria a descrição de qualquer representação é constituída por três termos indissociáveis, o Signo, o Objeto e o Interpretante. Este último seria um outro Signo, num processo de semiose infinita. A teoria do Signo de Peirce ainda acrescenta um elemento essencial na compreensão do que é um Signo e o que ele representa: “O signo é alguma coisa que representa algo para alguém” (SANTAELLA, 2000, p.7), ou seja, uma mente interpretadora.

Em outro artigo³, descrevemos dez das tricotomias do signo peirceanas, baseadas na concepção triádica da realidade, que se articula, por sua vez, com as categorias da primeiridade, secundidade e terceiridade. Essas categorias universais estariam presentes em

³ “A degenerescência sêmica do metaverso: estudo comparativo entre a web e o Second Life”. Artigo apresentado no SBGames 2007 - VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital.

todos os fenômenos. O próprio Peirce passou anos tentando contestá-las e buscou confirmá-las empiricamente em todos os campos do saber e, depois de décadas de estudo, estendeu-as para toda a natureza.

A primeiridade está associada à indeterminação, potencialidade e qualidade. De acordo com Peirce (1931-58), “The typical ideas of firstness are qualities of feeling, or mere appearances”⁴ (CP 8. 329) Merrel e Queiroz (2008) ainda afirmam, que a primeiridade “Não é afetada por qualquer forma de distinção, separação, reação, análise e generalização, é um experiência de qualidade das coisas.” (MERREL e QUEIROZ, 2008, p. 288)

A secundidade está na esfera do existencial, da resistência, da ação e reação. Para Peirce (1931-58) “The idea of second is predominant in the ideas of causation and of statical force.”⁵ (CP 1.325). Merrel e Queiroz (2008) completam afirmação com: “É a realidade física, bruta, do mundo físico, independente dele. Se a primeiridade é independência e autonomia, a secundidade é tipificada pela relação com outra coisa.” (MERREL e QUEIROZ, 2008, p. 291).

Já a terceiridade está relacionada ao processo de semiose, ao crescimento contínuo do Signo, um ato interpretativo. De acordo com Peirce (1931-58) “Thirdness, in the sense of the category, is the same as mediation.”⁶ (CP 1.328) No entendimento de Merrel e Queiroz, (2008) “Esta categoria tem sua ‘força motriz’ nos hábitos, leis, e regularidades.” (MERREL e QUEIROZ, 2008, p. 293)

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

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

⁴ Trad. Livre da autora: “As idéias típicas da primeiridade são qualidades de sentimento, ou meras aparências”.

⁵ Trad. Livre da autora: “A idéia de segundo é predominante nas idéias de causação e de força estática”.

⁶ Trad. Livre da autora: “Terceiridade, no sentido de categoria, é o mesmo que mediação.”.

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

Quanto mais o tempo passa e quanto mais me aprofundo na obra peirceana, mas convencida vou ficando do valor extremo dessa obra na contribuição que pode prestar à compreensão de todos os processos de comunicação de qualquer tipo, ordem ou espécie, tanto no universo biossociológico das humanidades, quanto dos animais e também no mundo das máquinas inteligente, até em qualquer outro mundo que possamos imaginar no qual ocorram processos comunicativos. Afinal, não há, de modo algum, comunicação, interação, projeção, compreensão etc. sem signos. (SANTAELLA, 2000, p. 4)

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

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

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

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

(...) Quando, ao se observar sua relação com o objeto, ocorrem relações icônicas, ou seja, uma situação na qual signo e objeto compartilham qualidades numa escala de

indiferenciação tal que seus papéis se tornam intercambiáveis, perdendo-se, assim, de vista o que é signo e o que é objeto. (PIMENTA, 2006, p. 4)

Conforme já defendemos, o conceito de degenerescência signica assume crucial importância na análise de ambientes virtuais, como o Second Life, porque estes mudam drasticamente as formas de representação no ambiente virtual. (LORENA E WENZEL, 2007)

O signo degenerado, por possuir mais características existenciais de seu objeto dinâmico e jogar com as possibilidades da categoria da primeiridade, amplia as possibilidades comunicacionais. Porém, nem todas essas potencialidades são imprescindíveis para a comunicação, já que os signos simbólicos, por si, possuem grande eficácia na transmissão de mensagens, devido ao seu caráter de gerar interpretantes já codificados por um grande número de mentes interpretadoras. O que se propõe com o uso de plataformas mais transparentes como o Second Life, que potencializa os signos degenerados, é uma semiosfera⁷ mais abrangente e próxima da excelência estética delineada pelo pragmatismo peirceano, a qual seria capaz de ocasionar a mudança de hábitos interpretativos. De acordo com Pimenta (2006, p.4)

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

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

⁷ Semiosfera seria a “esfera” ou ambiente no qual estão “diluídos” os signos, bem como é onde ocorre a *semiosis*, isto é, processo de interpretação signica.

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

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

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

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

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

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

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

Acreditamos que os processos semióticos híbridos se mostram importantes para que haja mudança de hábitos de pensamento, pois, possuem traços de genuinidade, ou seja, interpretantes últimos finais que são passíveis de gerar leis e processos de representações

coletivos e, também, características de signos degenerados, com relações icônicas e indiciais mais próximas do objeto.

Dentro do universo do Second Life nos propomos a estudar a construção do avatar por acreditarmos que ele é a expressão sígnica do interator no ambiente. É através dele que o usuário interage e constrói seu perfil, que refletirá diretamente nas relações sociais construídas no metaverso.

3. O avatar

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

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

Podemos começar pelos antigos MUDs textuais ou literários onde se tinha descrições textuais do avatar (seu perfil, suas preferências e etc.) Nos MUDs, os usuários participam da mesma narrativa e conversam uns com os outros. São espaços virtuais em que somos capazes de navegar, conversar e construir. O primeiro MUD foi desenvolvido em 1980 em uma universidade da Inglaterra e era textual, como uma sala de bate-papo.

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

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

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

Com a evolução da informática e da programação, os MUDs passaram a ser espaços virtuais em 2D e 3D. A grande maioria dos *games* dessa categoria se estrutura em torno de uma jornada através de um determinado espaço/tempo no qual o interator penetra como protagonista. Como exemplos de jogos podemos citar *Priston Tale*, *Ragnarock* e o *World of Warcraft*, que tem hoje aproximadamente 10 milhões de assinantes em todo mundo. São jogos de *RPG online* com tema “fantasia medieval”. Esses *games* possuem um tratamento gráfico sofisticado e colorido o que aumenta a realidade e envolvimento pessoal com avatar.⁸

Porém, os programas usavam gráficos bidimensionais simplificados, com avatares que pareciam desenhos animados e personagens de história em quadrinhos. O ambiente também era em 2D, chapado e sem profundidade, geralmente com cenários fixos. A escolha do interator se limitava a eleger um avatar entre tipos já disponíveis ou personalizá-lo escolhendo partes do corpo e acessórios. Como a maioria desses *games* é designada *RPG⁹ online* com temas medievais, a narrativa ainda está presente. Há uma mudança nos sistemas que deixam de ser totalmente procedimentais e passam a ser mais participativos.

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

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

⁸ Avatar é a corporificação da divindade *Vixnu*, na mitologia hindu. No ciberespaço, passa a representar corpos virtualizados que assumem múltiplas identidades na interação entre humanos e mundos virtuais.

⁹ Os RPGs são jogos de representação nos quais os participantes incorporam personagens ficcionais – típicos dos filmes ou dos livros – controlados pelo seu jogador.

Nos atuais ambientes virtuais, a gama de escolhas é maior, assim como a possibilidade de personalizar os avatares. Nesses casos, ainda temos construções simbólicas e culturais como base de representação, mas com a maior participação e interação do usuário com o ambiente (mudanças no código, reutilização de ações para outros fins, etc), o interator ganha mais liberdade. Daí, passa a existir uma interação com maior gama de imprevisibilidade com o ambiente, que se torna mais vivo e menos fechado.

Nestes atuais ambientes vemos essa possibilidade ganhando, de fato, contornos reais. Os sistemas passam a ser abertos e colaborativos – o interator tem acesso ao código de programação e sua modificação é possível em tempo real, por todos os usuários conectados em um único servidor global. O ambiente passa a ser construídos pelos usuários e o programador deixa de ser “o dono do mundo”. Os avatares podem fazer todas as ações possíveis e inventadas (ir a festas, dançar, beijar, coçar o nariz). Todo o gestual humano passa a ser representado, assim como a customização dos avatares, que são infinitas (tons, texturas, formas). Avança-se para a esfera do háptico.

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

A partir de 2007, foi disponibilizado, no Second Life, o uso do comando de voz e a comunicação também se liberta do chat. O avatar passa a ser o corpo do interator e suas escolhas interferem na interação com o ambiente - a visão do avatar, por exemplo, está relacionada com o seu tamanho.

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

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

Essa nova forma de representação de si no mundo virtual está diretamente relacionada com a hipótese de que a Web tende para um espaço de navegação em 3D, com características de ambiente, e que o avatar desponta como nova promessa de interface gráfica que represente o interator no ambiente virtual. Com a evolução das interfaces gráficas e a proliferação de ambientes virtuais cada vez mais realistas, o avatar assume papel importante na interação do homem com a máquina. Com o acréscimo de informações que os avatares trazem – posturas, gestos, voz e etc; vemos surgir nesses ambientes um novo tipo de comunicação que está cada vez mais ligado às características da comunicação face a face.

4. Avatares Mutantes: primeiras conclusões

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

Primeiro, podemos dizer que todos os avatares possuem essa característica, independente da categoria que se encaixe. Quando o usuário “nasce” se depara com infinitas possibilidades de escolha - tanto de forma, quanto de variedade de qualidades, acessórios, dimensões de cada parte do corpo, etc.

Podemos também perceber que apesar de poder ser o que quiser, o avatar acaba adquirido, no primeiro momento, a forma humanóide. Temos nossas conclusões a respeito dessa escolha, já que acreditamos que somente com um conhecimento mais aprofundado do ambiente, o usuário parta para novos tipos de representação e experimentação. Também acreditamos que essa escolha está diretamente relacionada com o aspecto artístico, que é possibilitado pelo ambiente através da criação tanto na própria plataforma do SL, quanto pelo acesso ao código fonte por parte do usuário e sua possível manipulação.

Ao se depararem com uma gama de escolhas infinita, os usuários levam algum tempo para se transformarem em algo próximo daquilo que pretendem ser. Essas mudanças vão ocorrer quando os usuários conseguirem adquirir itens (*shapes* - corpos já dimensionados, *skins* – peles e maquiagens, tatuagens, cabelos, roupas, acessórios, AO – animações que

deixam os avatares com gestos e posturas diferentes, assim como fantasias que transformam o avatar humano em outra forma – dragão, furrie, etc.). Estes itens podem ser adquiridos por meio de compra em lojas especializadas ou em *freebies* – lojas aonde esses itens são distribuídos gratuitamente. Porém, há um risco grande de encontrar nessas *freebies* itens roubados ou clonados.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dessa forma, estar em constante modificação é importante para uma possível mudança de hábitos de pensamento e comunicacionais, que será advinda da experimentação de outras formas de representação. Estas mudanças são disponibilizadas pelo ambiente através do

sofisticado comando de edição dos avatares, da confecção de itens e a intervenção artística e criativa do usuário.

Referências bibliográficas

LORENA, Dimas Tadeu Filho; WENZEL, Camila. **A degenerescência signica do metaverso: estudo comparativo entre a web e o Second Life**. 2007. Disponível em: <www.inf.unisinos.br/~sbgames/anais/gameecultura/shortpapers/34833.1.short.pdf>. Acesso em: 10 out. 2008.

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

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

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural – Unesp, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers**. 8 vols, Cambridge: Haverd University Press. (1931-1958)

PIMENTA, Francisco José Paoliello. **Pragmatismo: referência epistemológica para ciberativistas**. In Anais do XV Encontro da Compôs, 2006.

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

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

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

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

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

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

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

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