

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

Rebeca da Cunha Recuero

O LUGAR NO ESPAÇO VIRTUAL

Um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no *Second Life*

São Leopoldo
2010

Rebeca da Cunha Recuero

O LUGAR NO ESPAÇO VIRTUAL

Um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no *Second Life*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Suely Fragoso

São Leopoldo
2010

Rebeca da Cunha Recuero

O LUGAR NO ESPAÇO VIRTUAL

Um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no *Second Life*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação.

Aprovada em 23 de fevereiro de 2010.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Gustavo Fischer – Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Prof^a. Dr^a. Simone Pereira de Sá – Universidade Federal Fluminense

Prof^a. Dr^a Suely Fragoso – Universidade do Vale do Rio dos Sinos (orientadora)

Dedico este estudo aos meus amigos da rede social Plurk, que, durante todo o processo de construção do meu trabalho, escutaram meus lamentos com atenção, inspiraram-me com ideias geniais e vibraram com as minhas conquistas para a concretização desta pesquisa, sempre respondendo aos meus plurks com palavras carinhosas, smileys incentivadores e boas conversas. :)

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora **Suely Fragoso** pelos ensinamentos passados, críticas construtivas, debates e correções relacionadas a este trabalho, pelo exemplo de profissional e de competência ímpar e, sobretudo, por acreditar que eu tenho algum potencial. Deixo aqui minha eterna gratidão por não ter tido apenas uma ótima orientadora, mas ter ganhado, também, uma grande amiga.

Ao meu marido, companheiro e melhor amigo **Luís Frederico Sequeira** pela sua compreensão, paciência, carinho e apoio incansável para a construção deste trabalho. Por ele sempre estar ao meu lado, incentivando-me nos estudos e aguentando todos os meus momentos de crises identitárias e ideias caóticas que surgiram durante o processo.

À minha irmã **Raquel Recuero** pelas horas de discussões relacionadas aos assuntos desta dissertação, por escutar as reclamações de uma mestranda “em crise” e por ser a primeira a sempre me estimular no mundo acadêmico dando-me mil ideias criativas para pesquisar.

Aos meus pais (**Carlos e Lyl**) por serem exemplares em todos os sentidos e por terem sempre se preocupado com o meu crescimento intelectual, não medindo esforços para que eu pudesse progredir na vida acadêmica e chegasse até aqui.

Aos amigos **Jully Rodrigues, Natacha Kötz e Fernando Caprio** que foram companheiros incansáveis no decorrer do meu mestrado (*offline e online*). Agradeço pelas nossas discussões e dicas relacionadas à minha pesquisa e pela marcante presença durante todo o desenvolvimento do meu trabalho.

Aos meus irmãos “malas” (**Lucas, Saulo e Tomás**), que, ao mesmo tempo em que me desvirtuavam do foco da dissertação com a dinâmica bastante “conturbada” da minha casa (casamentos, formaturas, acidentes, etc.), contribuíram para o meu espairecer, ofereceram-me horas de descontração, alegrias e muitas risadas.

Aos meus “pequenos” e fieis amigos: **Darth Vader** (*in memoriam*), **MigMeg, Chewbacca, Web, Tag, Rocky Balboa, Raika, Hulk e Jabba the Hut** pela companhia em todas as horas de construção desta dissertação, oferecendo-me sempre um carinho a mais e tirando-me da frente do computador após horas de trabalho para levá-los para passear (momentos em que tive ideias muito construtivas para a minha pesquisa).

A CAPES pela bolsa que me foi proporcionada, cuja qual foi fundamental para que eu pudesse realizar o mestrado.

Aos professores da UNISINOS que compartilharam seu conhecimento comigo, contribuindo para a construção e para a fundamentação teórica deste trabalho.

E, por fim, aos entrevistados do SL que cooperaram de forma especial, sendo cordiais, prestativos e muito dispostos em colaborar com a pesquisa que aqui desenvolvi.

Le rêve est une seconde vie
(Gerard de Nerval)

RESUMO

A presente dissertação parte do reconhecimento da existência de representações de espaços do mundo físico em ambientes multiusuário *online*. Pretendemos identificar e discutir as motivações para a criação desse tipo de representação, bem como os modos como as mesmas são utilizadas e apropriadas por seus criadores e outros usuários. Iniciamos o trabalho com uma discussão teórica para diferenciar e definir três conceitos-chave para o tema da pesquisa: espaço, lugar e território. Nossa conceituação foi construída com base em estudos do espaço concreto, nas áreas da comunicação, geografia, sociologia e outras. De posse dos três conceitos, entramos em questões relacionadas à sociabilidade mediada pela internet, com especial atenção ao sentido identitário das relações com o espaço. A seguir, discutimos a associação dos usuários aos grupos sociais, lugares e identidades virtuais, com foco na reprodução de lugares concretos genéricos (como parques, florestas e bairros) e específicos (como cidades e monumentos históricos) no ciberespaço. Após uma revisão de diferentes tipos de ambientes multiusuário *online*, decidimos realizar o trabalho empírico no mundo virtual multi-usuário (MUVE) *Second Life*, da *Linden Lab*. A escolha se deve à maior liberdade criativa que esse aplicativo propicia, à ausência de uma temática rígida e ao uso de várias linguagens (verbal, sonora e visual). A metodologia escolhida foi a etnografia virtual, que realizamos em 3 ilhas do *Second Life*: *Ilha Brasil* (representações de lugares genéricos), *Ilha RJ City* (representações de lugares específicos) e *Ilha Brasil Curitiba* (representações mistas). Os resultados apontam para a existência de uma ligação simbólica de territórios e lugares virtuais com os territórios e lugares concretos, tanto pela sua dinâmica, identidade e apresentação visual, como pelas práticas sociais que neles têm lugar, o que sugere um importante papel da identidade cultural na criação e busca por lugares virtuais que representam lugares do mundo concreto.

Palavras chave: Espaço, Lugar, Território, Ciberespaço, Etnografia virtual, *Second Life*, Representações Espaciais, Práticas Sociais, Identidade Cultural, Sociabilidade *Online*.

ABSTRACT

This dissertation's departing point is the recognition of the existence of representations of the physical world in multi-user online environments. We intended to identify and discuss the motivations behind the creation of this type of representation and the ways in which they are used and appropriated by their creators and other users. We began with a theoretical discussion aiming to differentiate and define three concepts central for the research theme: space, place and territory. To that end, we resorted to previous studies of material space in different areas of knowledge: communication, geography, sociology and others. With these three concepts, we addressed questions related to internet mediated sociability, with special attention to the identity meaning of spatial relations. Followed a discussion of users' association to social groups, places and virtual identities focusing the reproduction of generic concrete places (such as parks, forests and neighbourhoods) and specific ones (as cities and historical monuments) in cyberspace. After a revision of the different types of multi-user online environments, we decided to locate the empirical investigation in the multi-user virtual world (MUVE) *Second Life*, by *Linden Lab*. This choice was due to the higher level of creative freedom provided by this system, to the absence of strict theme and the combined use of text, sound and image in *Second Life's* interface. The chosen methodology was virtual ethnography, which we have performed in 3 *Second Life* islands: *Ilha Brasil* (representations of generic places), *Ilha RJ City* (representation of specific places) and *Ilha Brasil Curitiba* (mixed representations). Our results indicate the existence of a symbolic link between virtual and physical territories and places. This link is related to their dynamics, identity and visual presentation as well as to the social practices that happen there. This suggests that cultural identity plays an important role in the creation and search for virtual places which represent physical world places.

Keywords: Space, Place, Territory, Cyberspace, Virtual Ethnography, Second Life, Spatial Representations, Social Practices, Cultural Identity, Online Sociability.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1: Países da América Latina que mais utilizam a Internet	19
FIGURA 2: Informações com a apresentação dos membros do grupo do SL “Ilha da Paz” (imagem adquirida em 12/06/2009).....	76
FIGURA 3: Avatares do SL com identificação do seu nome e grupo (imagem adquirida em 02/03/2009).....	77
FIGURA 4: Comunidade do <i>Orkut</i> que se refere à cidade de Pelotas e um membro da comunidade que se identifica, em seu perfil, como sendo morador de Pelotas.	78
FIGURA 5: Copacabana e a sua reprodução no MUVE <i>Second Life</i>	81
FIGURA 6: Imagem de Londres e a sua reprodução na cidade virtual Londres do SL.....	81
FIGURA 7: Capela Cistina e a sua reprodução no <i>Second Life</i>	81
FIGURA 8: Torre Eiffel e a sua reprodução no mundo virtual <i>Second Life</i>	82
FIGURA 9: Imagem da Bélgica e da Holanda pelo <i>Google Earth</i> e a réplica da imagem geográfica destes mesmos territórios no jogo <i>World War II Online</i>	82
FIGURA 10: Taj Mahall e a sua reprodução no <i>Second Life</i>	82
FIGURA 11: Wembley Stadium e sua reprodução no <i>game online PES 2009</i>	83
FIGURA 12: Réplicas dos edifícios no Distrito Kensington, em Londres durante a Era Vitoriana para vender no jogo <i>The Sims</i>	83
FIGURA 13: <i>Fawcett Stadium</i> e sua reprodução no <i>game EA Sports Online</i>	83
FIGURA 14: Comunidade Porto Alegre do <i>Orkut</i> onde são discutidos assuntos referentes à cidade.	84
FIGURA 15: Comunidade do país Israel no <i>Facebook</i> que agrega simpatizantes e sujeitos que pertencem ao país.....	85
FIGURA 16: Canal “Brasil” do IRC.	85
FIGURA 17: Site de bate-papo (chats) oferecido pelo Terra, onde a identificação das salas é feita através do nome de cidades ou Estados.	86
FIGURA 18: Acampamento em uma floresta virtual e uma festa reproduzidas no jogo <i>The Sims</i>	88
FIGURA 19: praça e praia (com festa de aniversário) reproduzidas no MUVE SL.....	88
FIGURA 20: representação de um lugar “fantasioso” (com dragões e criaturas estranhas) caracterizado por ser um ambiente de RPG no <i>game WOW</i>	88
FIGURA 21: Canal #comboios do IRC – lugar virtual sem associação direta a um lugar concreto mas que é compreendido como um lugar de desenvolvimento de práticas sociais, da mesma forma que as outras salas de chat que se referem a cidades.	89
FIGURA 22: área total da <i>Ilha Brasil</i> expressada nos mapas do SL, onde é possível ver as ilhas Brasil, que representa a “ <i>Ilha Brasil 1</i> ” e Brasil 1, que representa a “ <i>Ilha Brasil 2</i> ”. Obs: os pontos verdes são avatares que estão nas ilhas.	127
FIGURA 23: Imagens das ruas da <i>Ilha Brasil</i> e da réplica do Cristo Redentor.	128
FIGURA 24: imagens da <i>Ilha Brasil</i> em 11/11/2007 (apresentando empresas, lojas e praias).	129

FIGURA 25: Imagem de uma festa no ponto de chegada da <i>Ilha Brasil</i> (imagem adquirida em 25/09/2007).	129
FIGURA 26: <i>Notecard</i> da <i>Ilha Brasil</i> adquirido em 18/08/2007, com informações de algumas zonas presentes na época.	130
FIGURA 27: A terceira ilha, chamada de <i>Ilha Brasil</i> , que viria a compor o arquipélago denominado <i>Ilha Brasil</i> .	131
FIGURA 28: Igreja e floresta da “ <i>Ilha Brasil – Lendas Urbanas</i> ”	132
FIGURA 29: Cemitério e túneis de esgoto da “ <i>Ilha Brasil - Lendas Urbanas</i> ”	132
FIGURA 30: Imagem do mapa da <i>Ilha Brasil</i> , composta pelas ilhas <i>Brasil</i> , <i>Ilha Brasil</i> e <i>Lendas Urbanas</i> (sendo os dois últimos, zonas de RPG) (imagem adquirida em 22/06/2008).	133
FIGURA 31: Mapa da <i>Ilha Brasil</i> com suas quatro ilhas (foto em 13/10/2009)	134
FIGURA 32: Local de chegada da <i>Ilha Brasil</i> com residentes jogadores de RPG	135
FIGURA 33: apresentação das raças da “ <i>Ilha Brasil – Lendas Urbanas</i> ”	136
FIGURA 34: imagens da “ <i>Ilha Brasil – Lendas Urbanas</i> ” (adquiridas em 08/11/2009).	137
FIGURA 35: Na primeira figura o usuário está em uma outra ilha do arquipélago que forma a <i>Ilha Brasil</i> , diferente da “ <i>Ilha Brasil – Lendas Urbanas</i> ”. Na segunda imagem, verifica-se o escurecimento da área: o usuário encontra-se, agora, na “ <i>Ilha Brasil – Lendas Urbanas</i> ” (imagens adquiridas em 04/11/2009).	138
FIGURA 36: fotos de uma loja com produtos de RPG e outra com produtos voltados para jogadores que não são necessariamente jogadores dentro do SL.	138
FIGURA 37: Ilha “ <i>Brasil Street</i> ” (imagem adquirida em 12/11/2009).	139
FIGURA 38: rua da “ <i>Brasil Street</i> ” com suas moradias e o interior de uma casa.	140
FIGURA 39: No alto, vemos uma série de propagandas de casas à venda na *LU* e na figura à direita uma imagem da paisagem de “ <i>Campos do Jordão</i> ” (imagens adquiridas em 19/12/2009).	141
FIGURA 40: Imagem da reprodução do Sambódromo e do Arco da Lapa na <i>Ilha RJ City</i> no <i>Second Life</i> (adquiridas em 14/10/2009).	143
FIGURA 41: Imagem do Cristo Redentor e da praia de Copacabana da <i>Ilha RJ City</i> .	143
FIGURA 42: Imagens de publicidade na <i>Ilha RJ City</i>	144
FIGURA 43: imagem da prefeitura de turismo da <i>RJ City</i> e de uma loja da ilha (imagens adquiridas em 12/12/2009 e 23/10/2009).	145
FIGURA 44: <i>link</i> que residentes recebem ao entrar no museu da <i>Ilha RJ City</i> (imagem adquirida em 14/12/2009)	145
FIGURA 45: “ <i>Terreno</i> ” e logo da <i>Ilha RJ City</i>	146
FIGURA 46: imagem do “ <i>terreno</i> ” da <i>Ilha Brasil Curitiba</i> (imagem adquirida em 03/10/2009).	147
FIGURA 47: logo da <i>Ilha Brasil Curitiba</i> (imagem adquirida em 05/10/2009)	148
FIGURA 48: imagens do Palácio da Avenida e do Jardim Botânico virtual na <i>Ilha Brasil Curitiba</i>	149
FIGURA 49: Lojas da <i>Ilha Brasil Curitiba</i> (imagem adquirida em 25/11/2009)	150
FIGURA 50: Local particular da <i>Ilha Brasil Curitiba</i> , chamado de Vila Curitiba. Ele possui acesso restrito, permitindo entrar apenas os integrantes que residem no local (imagem adquirida em 25/11/2009).	151

FIGURA 51: Espaço do SL - Cada ponto amarelo caracteriza-se por uma ilha dentro do SL (ilha privada, TH – <i>telehub</i>). Cada ponto verde representa residentes que estão nestas ilhas do SL.	153
FIGURA 52: o espaço limitado e pré-estipulado em seu tamanho da <i>Ilha RJ City</i> e da <i>Ilha Brasil Curitiba</i> (imagem do “espaço” de cada uma destas ilhas adquirida em 15/10/2009).	154
FIGURA 53: Uma ilha estilo vikings que se caracteriza por possuir jogos de combate relacionados ao tema. Os usuários que buscam esta ilha se informam sobre sua funcionalidade ao lerem a descrição do local (imagem adquirida em 13/12/2009).	155
FIGURA 54: uma ilha relacionada à cultura gaúcha que expõe seus objetivos: dança, bailes de CTG, rodas de chimarrão. Fica claro que as interações têm como tema a cultura do RS, ou seja, o residente que vai a esta ilha é informado sobre seus objetivos já por sua descrição (imagem adquirida em 13/12/2009).	155
FIGURA 55: “Ilha Brasil – Lendas Urbanas” – ilha voltada para a prática de RPG. Observa-se a igreja sombria, prédios “abandonados” e um monumento central de um guerreiro (imagem adquirida em 11/01/2010).	156
FIGURA 56: <i>Ilha RJ City</i> – ilha voltada para o entretenimento. O aspecto do lugar, com aparência de uma praia, indica sua vocação (imagem adquirida em 04/09/2009).	156
FIGURA 57: Mapa da <i>Ilha Brasil</i> em 26/10/2009.	159
FIGURA 58: Mapa da <i>Ilha Brasil</i> em 06/11/2009 – Observa-se a modificação de alguns elementos da <i>Ilha Brasil</i> e Lendas Urbanas, do mesmo modo que o lugar-região Brasil adquiriu representações virtuais de neve, caracterizando a representação de um ambiente frio.	159
FIGURA 59: Mapa da <i>Ilha Brasil</i> em 14/12/2009 – Observam-se modificações na área Campos do Jordão (que adquiriu uma floresta), assim como verificamos o desenvolvimento de uma praia na ponta da Lendas Urbanas e a modificação de uma série de elementos da <i>Ilha Brasil</i>	159
FIGURA 60: introdução de um palco para festas na <i>Ilha RJ City</i> , caracterizando uma modificação efêmera do lugar.	160
FIGURA 61: parada de ônibus característica da cidade concreta de Curitiba representada na <i>Ilha Brasil Curitiba</i> (imagem adquirida em 14/12/2009).	164
FIGURA 62: exemplo de heterotopias a partir de dois lugares, teoricamente, incompatíveis de estarem juntos: residência de um bairro comum e ao lado uma igreja com cemitérios e jogadores de RPG (imagem adquirida em 12/10/2009).	168
FIGURA 63: Museu da <i>Ilha RJ City</i> com fotografias e explicações dos lugares concretos presentes no Rio de Janeiro (imagem adquirida em 09/09/2009).	169
FIGURA 64: bar na Rua XV de Novembro da <i>Ilha Brasil Curitiba</i> decorado com as fotos da cidade de Curitiba concreta (imagem adquirida em 12/12/2009).	170
FIGURA 65: Pedra do território dos “Dragões”. Observa-se a bandeira que identifica o grupo e o seu território na <i>Ilha Brasil</i> (imagem adquirida em 01/12/2009).	176
FIGURA 66: residência na “Lendas Urbanas Street” que proíbe o acesso ao território do residente que colocou um mecanismo para impedir a entrada de “estranhos” (imagem adquirida em 23/11/2009).	177
FIGURA 67: Grupo da <i>Ilha RJ City</i> (imagem adquirida em 26/11/2009).	178

FIGURA 68: Ao fundo da imagem, bem no centro, se observa a bandeira gay na <i>Ilha RJ City</i> (imagem adquirida em 24/11/2009).	179
FIGURA 69: Casa na <i>Ilha Brasil</i> que foi modificada, seguindo o tema natalino (imagem adquirida em 05/12/2009).	180
FIGURA 70: túmulo montado em uma propriedade particular na <i>Ilha Brasil Curitiba</i> (imagem adquirida em 12/10/2009).	180
FIGURA 71: Loja REALE da <i>Ilha Brasil Curitiba</i> (imagem adquirida em 05/11/2009).	182
FIGURA 72: Loja The G nubie Store do SL (A ilha é voltada apenas para o comércio) (imagem adquirida em 29/10/2009).	182
FIGURA 73: as regras da <i>RJ City</i> ficam expostas em uma placa bem no local de chegada da ilha (imagem adquirida em 08/11/2009).	187
FIGURA 74: Praça central da <i>Ilha Brasil</i> (localizada na “Ilha Brasil – Lendas Urbanas”) que reúne uma série de raças da <i>Ilha Brasil</i> . Neste lugar é comum a realização de festas e eventos na <i>Ilha Brasil</i> (imagem adquirida em 23/11/2009).	192
FIGURA 75: imagem da <i>Ilha RJ City</i> e de duas residentes com roupas “a caráter”, condizentes com o que o lugar representa.	195
FIGURA 76: praça e calçadão situados nas ruas da <i>Ilha Brasil Curitiba</i> : lugares para a sociabilidade dos residentes moradores e visitantes da ilha (imagens adquiridas em 02/10/2009).	196
FIGURA 77: residentes de diferentes lugares interagindo na <i>RJ City</i> (imagem adquirida em 23/11/2009).	197
FIGURA 78: Seleção Brasileira no SL (jogadores remunerados com Lindens)	199
FIGURA 79: Avatares caracterizados como Vampiro, Anjo e Demon do SL (imagens adquiridas em 24/09/2007).	203
FIGURA 80: Lugar da <i>Ilha Brasil</i> Lendas Urbanas que retrata um ambiente que possui uma identidade característica por abrigar criaturas de RPG (imagem adquirida em 19/10/2007).	203
FIGURA 81: imagem que apresenta residentes com seus nomes atribuídos do nome do lugar ao qual fazem parte (bem como os seus grupos de raças) (“Ilha Brasil – Lendas Urbanas” – imagem adquirida em 22/11/2009).	204
FIGURA 82: perfil de usuários do SL e seus grupos de pertença expressando ligação com lugares específicos do universo concreto (imagens adquiridas em 26/11/2009).	205
FIGURA 83: loja com produtos voltados especificamente para o RPG e para a personalização dos avatares dos jogadores (imagem adquirida em 13/11/2009).	206
FIGURA 84: Cemitério da <i>Ilha Brasil</i> (a disposição e apresentação dos elementos visuais apontam para a compreensão de que o lugar é um cemitério, porém ele não parece pretender representar um cemitério específico em um lugar concreto)	209
FIGURA 85: Rua da <i>Ilha Brasil</i> (observa-se a representação do asfalto, neve, árvores, prédios modernos e um castelo) (imagem adquirida em 15/12/2009).	209
FIGURA 86: Mapa da <i>Ilha Brasil</i> apresentando o seu território no formato “terreno” (imagem adquirida em 06/11/2009).	211
FIGURA 87: Decoração Natalina da “Ilha Brasil - Lendas Urbanas” (imagem adquirida em 07/11/2009).	212
FIGURA 88: Decoração Natalina da “Ilha Brasil - Lendas Urbanas” (imagem adquirida em 07/11/2009).	213

FIGURA 89: Verifica-se a decoração natalina (boneco de neve e árvores de Natal) e, ao mesmo tempo, uma luta de RPG acontecendo na praça da <i>Ilha Brasil</i> (imagem adquirida em 28/12/2009).	213
FIGURA 90: prédio da <i>Ilha Brasil</i> com visual “abandonado” e com decoração natalina (imagem adquirida em 28/12/2009).	214
FIGURA 91: imagem de decoração natalina (árvore de Natal e a presença do Papai Noel logo abaixo dela) na <i>Ilha RJ City</i> (imagem adquirida em 20/12/2009).	214
FIGURA 92: imagem da reprodução genérica de uma residência particular na <i>Ilha Brasil Curitiba</i> (imagem adquirida em 23/12/2009).	215
FIGURA 93: residência da Villa Curitiba (imagem adquirida em 23/12/2009)	215
FIGURA 94: Interior de uma loja na <i>RJ City</i> (imagem adquirida em 16/01/2009).	216
FIGURA 95: Imagem apresentando a figura de uma “selva” ao fundo. Na verdade trata-se apenas de uma imagem genérica estática onde não é permitido entrar, que marca os limites de um lugar virtual no SL (imagem adquirida em 06/09/2009).	217
FIGURA 96: Logo da <i>Ilha Brasil</i>	219
FIGURA 97: Bandeira do time brasileiro Vasco na “*LU*” e a bandeira nacional brasileira fixada no relógio da “Ilha Brasil - Lendas Urbanas” (imagens adquiridas, respectivamente, em 13/09/2009 e 09/10/2009).	220
FIGURA 98: Reprodução do Cristo Redentor na <i>Ilha RJ City</i> e a imagem do lugar concreto no Rio de Janeiro.	222
FIGURA 99: Reprodução da praia de Ipanema na <i>Ilha RJ City</i> e a imagem do lugar a qual ela tentou representar no universo concreto	223
FIGURA 100: Sambódromo virtual no SL e a sua inspiração na vida concreta.	223
FIGURA 101: Representação virtual de uma casa histórica de Curitiba e a sua inspiração na cidade de Curitiba concreta.	225
FIGURA 102: representação virtual do Jardim Botânico de Curitiba e a sua inspiração na cidade concreta.	226
FIGURA 103: calçadão da Rua XV de Novembro de Curitiba com seus banquinhos, luminárias e canteiros no SL e a sua “inspiração” na RL.	226
FIGURA 104: Imagens da Escola de Samba Mocidade Independente e do sambódromo com residente desfilando.	230

LISTA DE TABELAS

TABELA 1: Lista de alguns Multiplayer Online Games, com observações sobre a interface gráfica e temática. Lista formulada pela autora com base na Wikipédia em 10 de abril de 2009.	92
TABELA 2: Exemplo de alguns ambientes dedicados às redes sociais virtuais com indicação de sua temática. Lista com base na Wikipédia e adaptada pela autora.	98
TABELA 3: tabela com os aplicativos que possuem maior experiências online imersivas com o número de minutos diários em que os usuários permanecem conectados no sistema (FONTE: secondlife.com)	109
TABELA 4: o gráfico mostra a porcentagem de crescimento do SL de fevereiro de 2005 até julho de 2008	110
TABELA 5: o gráfico apresenta a média de usuários conectados simultaneamente no SL no período de outubro de 2008 a outubro de 2009.....	110
TABELA 6: apresenta uma média de tráfego mundial de pessoas que buscaram o SL nos últimos anos através de mecanismos de buscas. Figura adquirida do site Google Trends em 08/09/2009.	111
TABELA 7: Países e cidades com maior busca ao SL no mundo. Figura adquirida do site Google Trends em 08/09/2009.....	111
TABELA 8: Percentual de horas dos países conectados no SL	112
TABELA 9: Percentual dos países com usuários que realizam mais transações no mundo do SL.	112
TABELA 10: apresenta uma média de tráfego brasileiro de pessoas que buscaram o SL nos últimos anos através de mecanismos de buscas.	113
TABELA 11: Países e cidades brasileiras com maior número de usuários no Second Life na atualidade.	113

LISTA DE ABREVIATURAS

ALGM - alguém
AV – avatar
BAN - banido
CMC – Comunicação mediada por computador
CMI – Comunicação mediada pela Internet
CTG - Centros de Tradições Gaúchas
DCS2 - *Dynamic Combat System*
FREEBIE - itens gratuitos
GLS – gays, lésbicas e simpatizantes
GNT - *Globosat News Television*
EH – é
HJ – hoje
HEHE - risada
IM – mensagem instantânea
IRC - *Internet Relay Chat*
JB – *Jornal do Brasil*
LARP - *Live Action Role playing*
LL – *Linden Lab*
LOL - *Laughs out loud* (dando risada, “gargalhando”)
LU – Lendas Urbanas
L\$ - *Linden*
MOG - *multiplayer online games*
MMORPG - *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*
MTO - muito
MUVE – *Multi-user virtual environments*
NPC - *non-player characte* (personagem não jogável)
NOOBIES – novatos no SL
PQ - porque
PRIMS – *primitives* (construções criadas no SL)
Q – que
QDO - quando
QG – quartel general
QM – quem
QQ - qualquer
RL – *Real Life*
RP – *Role Playing* (pode ser traduzido como lutas de RPG)
RPG - *Role Playing Game*
SL – *Second Life*
SP – São Paulo
TB – também

TH - telehub
TIC – Tecnologias da Informação e da Comunicação
TM - tem
TP – teletransporte
TV - televisão
VC - você
WOW – *World of Warcraft*
WWW - *World Wide Web*
2D – duas dimensões
3D – três dimensões
:) – representa uma “carinha”, um sorriso
:* - representa uma “carinha” mandando um beijo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
2. ESPAÇO, LUGAR E TERRITÓRIO VIRTUAL	24
2.1. O ESPAÇO VIRTUAL.....	24
2.1.1 Definição de espaço	25
2.1.2 Ciberespaço	31
2.2. O LUGAR VIRTUAL.....	36
2.2.1 Definição de lugar	36
2.2.2 Os Não-Lugares	39
2.2.2.1 Não-Lugares Virtuais	40
2.2.3 Heterotopias	42
2.2.3.1 Heterotopias Virtuais.....	45
2.3. O TERRITÓRIO VIRTUAL.....	47
2.3.1 Definição de território	48
2.3.2 Desterritorialização, Reterritorialização, Territorialidade e Multiterritórios ...53	
2.3.3 O território no ciberespaço	56
2.3.4 Território e Identidade	59
3 A SOCIABILIDADE VIRTUAL	65
3.1 A INTERNET COMO ESPAÇO DE SOCIABILIDADE.....	66
3.2 LUGARES E IDENTIDADES VIRTUAIS.....	70
3.3. DO LUGAR MATERIAL AO LUGAR VIRTUAL – PROBLEMA DE PESQUISA.....	72
3.3.1 Associações a grupos, lugares e identidades.....	76
3.3.2 A reprodução de lugares concretos no ciberespaço.....	79
4 OS OBJETIVOS E O OBSERVÁVEL	90
4.1 OBJETIVO GERAL.....	90
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	90
4.3 OS APLICATIVOS MULTIUSUÁRIOS <i>ONLINE</i>	91
4.4 O <i>SECOND LIFE</i>	103
4.4.1 O que é o SL?	104
4.4.2 O SL e a atualidade	109
4.4.3 O SL e a pesquisa	114
5 ETNOGRAFIA VIRTUAL	116
5.1 ANÁLISE DOCUMENTAL.....	117
5.2 OBSERVAÇÃO.....	117
5.2.1 Observação estrutural	117
5.2.2 Observação das dinâmicas sociais dos usos e apropriações	119
5.3 ENTREVISTAS.....	120
5.3.1 Ética na pesquisa	124

5.4 TRIANGULAÇÃO.....	124
6 AS ILHAS DO SECOND LIFE	126
6.1 A ILHA BRASIL.....	126
6.1.1 "Ilha Brasil – Lendas Urbanas" (<i>Brasil</i>).....	137
6.1.2 "Brasil Street" (<i>Ilha Brasil</i>).....	138
6.1.3 "Lendas Urbanas Street" (<i>Lendas Urbanas</i>).....	140
6.1.4 "*LU* Lendas Urbanas" (<i>Campos do Jordão</i>).....	141
6.2 A ILHA RJ CITY.....	142
6.3 A ILHA BRASIL CURITIBA	147
7 O SECOND LIFE E O LUGAR NO ESPAÇO VIRTUAL.....	152
7.1 A EXPRESSÃO DO LUGAR NO SL.....	152
7.2 A EXPRESSÃO DO TERRITÓRIO NOS LUGARES DO SL.....	171
7.3 A SOCIABILIDADE NOS LUGARES DO SL.....	190
8 AS RECRIAÇÕES DOS LUGARES CONCRETOS NO CIBERESPAÇO	207
8.1 DO LUGAR CONCRETO GENÉRICO AO LUGAR VIRTUAL.....	207
8.2 DO LUGAR CONCRETO ESPECÍFICO AO LUGAR VIRTUAL.....	221
9 CONCLUSÕES.....	242
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	250
ANEXOS.....	260

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias da Comunicação e da Informação (TICs) possibilitaram formas de sociabilidade em espaços diferenciados. Práticas sociais puderam ser desenvolvidas em ambientes suportados pela comunicação mediada pela Internet (CMI) que disponibilizam de formas visuais relacionadas aos lugares que são de nosso conhecimento no universo concreto. Assim, noções identitárias e de práticas sociais foram transpostas para um “outro lugar” que não se encontra apenas no território geográfico, remodelando assim, as maneiras de atuação da sociedade, conforme aponta Lévy:

O espaço do novo nomadismo não é o território geográfico nem o das instituições ou dos Estados, mas um espaço invisível dos conhecimentos, dos saberes, das forças de pensamento no seio da qual se manifestam e se alteram as qualidades do ser, os modos de fazer sociedade. Não os organismos do poder, nem as fronteiras disciplinares, nem as estatísticas dos mercados, mas sim o espaço qualitativo, dinâmico, vivo, da humanidade que se inventa ao mesmo tempo que produz o seu mundo (LÉVY, 1997, p. 17).

Esse espaço pode ser compreendido como o espaço virtual, ou seja, o ciberespaço.

Apesar de a Internet ter inaugurado uma nova etapa na história da comunicação tecnologicamente mediada, a interação interpessoal à distância já era possível com técnicas e tecnologias anteriores, como o correio, o telégrafo ou o telefone. No entanto, as altíssimas velocidades de transmissão e o baixo custo de uso da rede de computadores tiveram um impacto decisivo sobre as restrições que as distâncias geográficas impõem à interação social.

Reconhece-se que o acesso à Internet é ainda privilégio de uma minoria, não ultrapassando os 25.6% no mundo em setembro de 2009. No Brasil, que é o país da América Latina com o maior número de usuários¹, o acesso doméstico atingia 34.4% da população na mesma época (MINIWATTS MARKETING GROUP, 2009). Entretanto, o impacto da comunicação por rede tecnológica afeta todos os lugares do planeta (CASTELLS, 1996 e 2003).

¹ Na presente dissertação, “usuário” é como são chamados os sujeitos que utilizam a Internet.

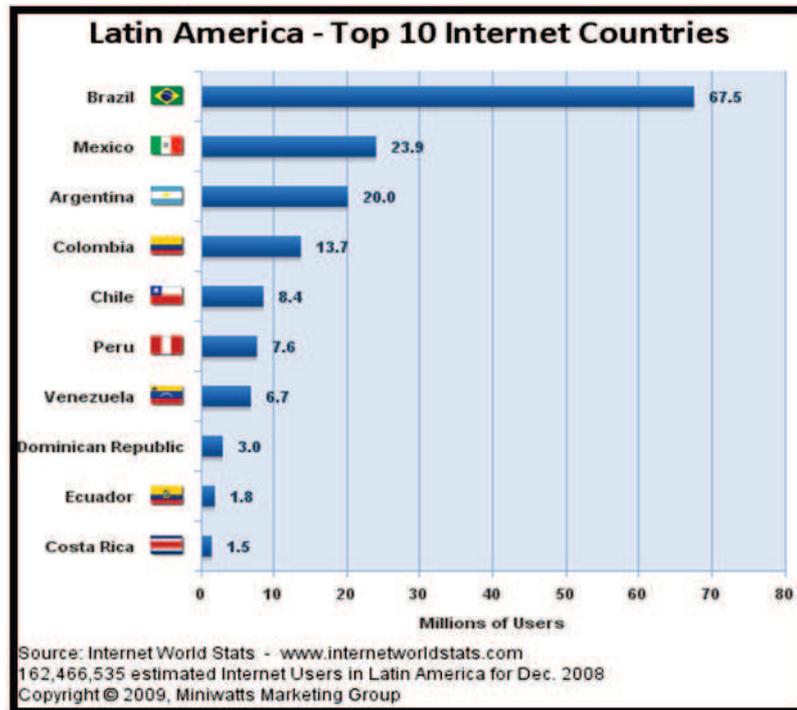


FIGURA 1: Países da América Latina que mais utilizam a Internet

A comunicação mediada pela Internet engloba diversos sistemas e suportes que permitem interações sociais de maneira síncrona e assíncrona em uma variedade de linguagens que vão desde a escrita (textos) até a visual (imagens de *webcam* e fotos, desenhos e imagens 3D). Isso permite que os ideais, sonhos, desejos e ideologias dos internautas sejam apresentados e vivenciados de uma maneira mais segura (pela não exposição da parte física do sujeito) e mais livre (pela relativa independência dos condicionantes físicos), viabilizando experimentações tanto identitárias (TURKLE, 1997) quanto de criação de mundos ficcionais. Esse processo envolve a criação de novas representações identitárias (como avatares, perfis, etc.) e a instauração de uma diversidade de ambientes que suportam estas relações sociais. Em muitos sistemas ou aplicativos, os próprios usuários são os responsáveis pela criação das representações de si mesmos e dos lugares onde interagem. Assim, na dinâmica da comunicação mediada pela Internet, ambientes são literalmente criados tanto quanto apropriados por aqueles que deles participam.

Entretanto, compreendemos que toda a criação humana tem bases em experiências pelas quais cada pessoa passa, atribuindo referências a todas as construções desenvolvidas

ao longo da sua formação como sujeito pertencente a um grupo social (LAUREL, 1998 e TURKLE, 1997). Por este motivo, é comum encontrarmos locais no ciberespaço que vão ter uma íntima ligação ao mundo concreto, oferecendo um ambiente para o desenvolvimento de práticas sociais extremamente semelhantes as que são desenvolvidas fora da Internet. Estas criações virtuais parecem funcionar como recriações de lugares específicos (como cidades, países, comunidades) e lugares genéricos (como praças, praias, festas) do universo físico para ambientes multiusuários *online* que, por vezes, compreenderão o sentido da territorialidade para os grupos e indivíduos que ali interagem. Este movimento parece sugerir a existência de uma necessidade do ser humano em ligar-se ao seu espaço de procedência, carregando um sentido identitário que faz com que ele mantenha uma ligação com seu lugar de origem. Estes lugares, por sua vez, são representados em aplicativos que darão suporte para a existência de lugares virtuais com referências diretas aos lugares concretos.

Não se acredita que exista uma separação rígida entre os espaços informacionais e os espaços físicos, ou seja, as coisas que acontecem na Internet não são independentes ou separadas das que têm lugar fora da rede digital. Reconhece-se a existência de continuidade tanto por conta da materialidade das máquinas quanto do próprio sujeito no que se refere à virtualidade e à concretude (FRAGOSO, 2003 e 2008a). Porém, para maior clareza, serão utilizados no trabalho os termos “concreto”, “físico”, “material” e ainda “*offline*” para caracterizar ambientes que existem por presença de matéria, por serem “tocáveis”, possuidores de dimensões que ocupam um espaço palpável e que não necessitam da comunicação mediada pela Internet para existirem. Neles, as trocas sociais pressupõem a co-presença dos corpos dos interagentes. Já os termos “virtual” e “*online*” serão utilizados aqui para identificar ambientes que são diretamente dependentes da conexão mediada pela Internet e que servem de suporte para interações sociais graças às características da rede digital de computadores. São espaços não materiais, não físicos. Literalmente, são *representações* de espaços, formadas por *bits* e que se tornam visíveis por meio de suportes tecnológicos, no caso, a rede de computadores.

Nestes lugares virtuais observamos a existência de uma motivação para a projeção e criação de espaços virtuais com referência a espaços materiais. Do mesmo modo, a busca

por estes lugares é característica das práticas sociais virtuais, conforme apresentaremos no desenvolvimento da pesquisa. É exatamente nesses lugares no mundo virtual, criados pelos próprios usuários da rede, que está centrado o interesse do trabalho. Assim, nos perguntamos: por que o sujeito cria um ambiente com extrema semelhança ao lugar onde vive? Por que buscar lugares virtuais com referência à sua cidade? Qual o motivo de modificar estes lugares? Quais as relações do sujeito com o lugar virtual? Existe ligação do lugar virtual com a maneira com que as práticas sociais vão se dar nestes ambientes?

Desse modo, ao longo da dissertação buscaremos explicitar os objetivos da pesquisa a fim de que eles fiquem claros, justificando o motivo do aprofundamento de questões conceituais que são a base para o desenvolvimento deste trabalho.

O foco principal da dissertação é a identificação e a discussão dos motivos para a criação de representações de ambientes concretos nos espaços do aplicativo multiusuário *online Second Life*, bem como a compreensão dos usos e apropriações realizadas por seus criadores e demais usuários.

Para tanto, é necessário, antes de entrar nas questões propriamente ditas do trabalho, iniciarmos com um capítulo referente à conceituação e diferenciação de termos que serão muito utilizados no decorrer do texto. A partir disso, no capítulo 2 abordamos a definição de espaço, de ciberespaço (FRAGOSO, 2003), de lugar, de lugar virtual, de não-lugares (AUGÉ, 2007), de não-lugares virtuais, de heterotopias (FOUCAULT, 1986), de heterotopias virtuais, de território (HAESBAERT, 2007) e de territórios virtuais de modo que se compreenda como se dá a relação da territorialidade com os seus processos de desterritorialização, reterritorialização e multiterritorialização, e a sua ligação com a identidade e a projeção no universo virtual.

No capítulo 3, entramos em questões relacionadas à sociabilidade que ocorre nos espaços virtuais, apresentando a Internet como um suporte importante para a manutenção e o desenvolvimento de práticas sociais. Assim, tratamos do sentido identitário e da sua relação com o espaço, tentando compreender a sua importância para o desenvolvimento de práticas sociais que têm lugar *online*.

Após estas abordagens de cunho teórico, no capítulo 4 desenvolvemos o problema de pesquisa, tecendo novas considerações sobre a associação a grupos, lugares e

identidades realizada pelos sujeitos que navegam no ciberespaço. Apresentamos a existência da reprodução de lugares concretos no ciberespaço para em seguida especificar, de forma mais sintética e objetiva, os objetivos geral e específicos desta pesquisa. A seguir, apresentamos os vários tipos de ambientes multiusuários *online* e justificamos (a partir dos objetivos da dissertação) a escolha para trabalhar com o *Second Life*² (SL) como universo da pesquisa. Para caracterizá-lo, apontamos aspectos do SL na atualidade e da sua importância para o trabalho.

É importante relatar que temos contato com este aplicativo desde 2007, de modo que muitos dados apresentados neste trabalho são oriundos de experiências e pesquisas desenvolvidas anteriormente pela autora da dissertação. A aquisição de informações desde 2007 foi um fator que facilitou processos de buscas históricas com relação aos lugares escolhidos na pesquisa, assim como permitiu comparações que não seriam possíveis sem um armazenamento de dados previamente desenvolvido relacionados com o SL.

Para uma pesquisa que visa compreender práticas sociais que possuem lugar no ciberespaço, escolhemos um fazer metodológico baseado no processo de etnografia virtual, caracterizado pelo recolhimento de dados relacionados ao objeto empírico, à introdução da pesquisadora no ambiente virtual, observação participante e entrevistas realizadas com os atores sociais criadores e usuários dos lugares virtuais que representam lugares concretos. Esta opção é apresentada e discutida no capítulo 5.

No capítulo 6, apresentamos as ilhas selecionadas no aplicativo *Second Life* para observação (*Ilha Brasil, Brasil Curitiba e RJ City*) desenvolvendo um breve histórico de sua formação, identidade e atuação dos atores sociais (criadores e usuários) observada e registrada ao longo da história do lugar.

Após, no capítulo 7 apresentamos resultados da pesquisa concernentes à expressão do lugar no espaço imaterial do SL e como o território se apresenta neste ambiente multiusuário *online*. Assim, chegamos às discussões referentes à identidade, à sociabilidade, à territorialidade e a aspectos característicos de lugares do mundo material que são observados nos lugares virtuais do SL.

² *Second Life* (SL) - Caracteriza-se por ser um ambiente do tipo MUVE (*Multi-User Virtual Environments*), ou seja, “mundo virtual” que funciona como um simulador de vida. www.secondlife.com.

Continuando na mesma linha de discussão, no capítulo 8 focamos essencialmente as recriações dos lugares concretos no ciberespaço, compreendendo como se manifestam os lugares virtuais no SL que são construídos por seus proprietários com inspirações em lugares genéricos do mundo concreto. Da mesma forma, lugares virtuais que simbolizam e carregam a identidade de territórios específicos, situados geograficamente, são abordados neste capítulo, a fim de compreendermos as motivações de seus usuários em buscá-los, utilizá-los e apropriá-los para as suas práticas sociais.

Por fim, apresentamos as conclusões desenvolvidas com o estudo, compreendendo que a intenção da presente dissertação não é fornecer uma pesquisa fechada, categorizadora, plena e completa por si só, mas sim contribuir para pesquisas futuras que venham a tratar de um assunto sobre o qual ainda se conhece muito pouco: os lugares no ciberespaço e as suas ligações identitárias com os lugares concretos.

2 ESPAÇO, LUGAR E TERRITÓRIO VIRTUAL

Para abordar questões relativas à espacialidade e aos seus correlatos, como a caracterização de um lugar ou de um território no universo virtual, é necessário, antes, compreender esses conceitos no âmbito de sua concretude. A partir disso, propomos uma revisão de definições conceituais de espaço, lugar e território a fim de esclarecer os sentidos que estas palavras procuram alcançar na presente dissertação. Para isso, utilizamos uma diversidade de autores que trabalham com as noções de espaço, lugar, território e a ligação identitária com atores que desenvolvem processos sociais nestes locais com a finalidade de gerar uma breve discussão e uma melhor compreensão do sentido destes conceitos, bem como a sua aplicabilidade no mundo virtual.

2.1 O ESPAÇO VIRTUAL

Na presente dissertação o foco é voltado para o espaço cibernético³, ou seja, o ciberespaço⁴ ou espaço virtual. Entretanto, desde a sua origem na ficção científica este tem seu sentido e entendimento gerado de nossa experiência do espaço geográfico (FRAGOSO, 2000, *online*), o que exige, primeiramente, uma compreensão do significado espacial físico antes de se entrar em questões como a virtualidade.

Estruturalmente, o espaço virtual compõe-se de duas palavras: o “espaço” e o “virtual”. Em seu livro *O que é o virtual*, Lévy diz que a origem da palavra virtual vem do latim: *virtualis*. Ela deriva de *virtus* que significa potência, força. Logo, o virtual é aquilo que existe em potência e não em ato. “O virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (LÉVY, 2003, p. 15).

³ A cibernética tem sua origem com o matemático Norbet Wiener, em 1940. As suas noções básicas são ligadas à compreensão de que determinadas funções de controle de processamento de informações que são comuns nas máquinas são semelhantes nos seres humanos (assim como na sociedade), sendo possível então, a aplicação dos mesmos modelos e leis matemáticas em ambos (WIENER, 1993).

⁴ Utiliza-se na dissertação os termos ciberespaço, espaço informacional, espaço virtual e espaço cibernético como sinônimos, não sendo o objetivo aqui, uma diferenciação dos conceitos.

Já a palavra “espaço” tem sua origem do termo latino *spatium* que inclui a ideia de “passo”, de algo que é mensurável através de passos. É uma palavra intimamente ligada à geografia (BRUNET, 1992 *apud* MACHADO, 1997, p. 21). Assim, podemos pensar o espaço virtual como sendo algo que é real, que existe e é possível “andar por entre”, locomovendo-se potencialmente. Por isso é plausível, talvez necessário, compreender o espaço virtual a partir de sua semelhança de sentido atrelada ao espaço físico e geográfico.

Por um tempo o ciberespaço era entendido como um espaço independente do espaço concreto. No entanto, hoje, o ciberespaço é visto como continuidade do concreto, pois ele vai compreender parte da vida humana, ou seja, nele vamos desempenhar uma série de atividades de nossas vidas.

O espaço virtual é um espaço de saber vivo e dinâmico, repleto de interações, de simbologias e que contempla extensões de diversas áreas da sociedade como a política, a economia, a cultura, a arte e a ciência. Ele acumula memórias coletadas a partir de informações construídas por pessoas que nele “navegam⁵” e ainda permite uma comunicação no sentido “muitos-muitos” (THOMPSON, 1998, *online*). Porém, antes de entrarmos em questões referentes ao ciberespaço, abordaremos os conceitos de espaço e suas subcategorias a fim de compreender estes termos e seus significados na presente dissertação.

2.1.1 Definição de espaço

O conceito de espaço perpassa diferentes áreas da ciência, adquirindo uma série de definições de acordo com o campo em que é compreendido e aplicado.

No espaço vão existir elementos que vão o compor de forma organizada, formando a sua estrutura. Mesmo com esta ideia momentânea de espaço caracterizado por posições predeterminadas pelos objetos ao qual a análise primária do espaço remete⁶, o espaço é

⁵ O verbo navegar é utilizado para caracterizar o “andamento”, a “locomocão” potencial dos indivíduos no ciberespaço.

⁶ A ideia de espaço com posições predeterminadas pelos elementos que o ocupam é caracterizada por Aristóteles como sendo o espaço relacional em oposição ao espaço da ciência iluminista proposto por Descartes (que trata o espaço como algo vazio, infinito e homogêneo) (FRAGOSO, 2005). No entanto, na dissertação focamos as concepções do espaço social, não entrando na concepção da ideia de espaço em outras áreas.

algo híbrido, misto, composto por formas e conteúdos diversos (SANTOS, 2006, p. 25) que serão percebidos e apreendidos “sob influência das peculiaridades fisiológico-anatômicas do sujeito da percepção, e das circunstâncias da cultura e organização social e econômica em que se encontra inserido o mesmo sujeito” (FRAGOSO, 2000, *online*). Isso indica que a concepção da ideia do que é o espaço é algo cultural, ou seja, o espaço vai ser compreendido por cada indivíduo que dele faz parte. Significa que as questões identitárias vão ter ligação com a noção espacial e com a disposição dos elementos no espaço.

Fragoso realiza um breve resgate histórico relacionado com o modo de como o ser humano percebe e experimenta o espaço “real”, desde o ponto de vista da filosofia, apresentando duas maneiras de concepção espacial que tem a sua origem no pensamento ocidental desde a Antiguidade Clássica: o espaço absoluto e o espaço relacional. O primeiro modo caracteriza-se por ser a visão anterior e independente dos elementos que o ocupam, sendo um espaço infinito. O espaço relacional emerge das relações entre os elementos do espaço, caracterizando-se pela percepção relacional de como os elementos e o indivíduo interagem dentro do espaço (FRAGOSO, 2000, *online*).

Do ponto de vista das ciências sociais, a concepção de espaço envolve um conjunto de fatores (sociais, geográficos, políticos, culturais). Com isso, o espaço transforma e é transformado pela ação da sociedade que vai caracterizar mudanças importantes tanto na sua estrutura, como na sua dinâmica e organização histórico temporal. Santos justifica tal ligação entre sociedade e espaço quando diz que “a sociedade seria o ser, e o espaço seria a existência” (SANTOS, 1988, p. 10), o que significa que ambos estão sempre correlacionados.

A compreensão do espaço exige, portanto, que reconheçamos a sua ligação e a sua dinâmica com os atores sociais, sendo necessária a análise espacial com referência aos sistemas de objetos e ao de ações que constituirão o espaço (SANTOS, 2006, p. 12).

Buscando compreender o seu sentido dentro da área das ciências sociais, Milton Santos (1988, p. 4) diz que o espaço deve ser observado sempre ao lado da história concreta, pois ela é um agente caracterizador de suas múltiplas definições. É ao longo da história que tanto o espaço geográfico quanto o espaço social vão sendo construídos, apropriados e reapropriados. Assim, a história vai determinar espaços, vai definir sua funcionalidade, sendo praticamente impossível compreender o espaço social e as relações que nele ocorrem

sem compreender o contexto histórico de sua formação.

Santos ao tentar definir o conceito de geografia, aborda o conjunto de sistemas de objetos e ações que vão compor o espaço. Dessa forma, ele caracteriza o espaço como sendo:

(...) formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como um quadro único na qual a história se dá. No começo era a natureza selvagem, formada por objetos naturais, que ao longo da história vão sendo substituídos por objetos fabricados, objetos técnicos, mecanizados e, depois cibernéticos fazendo com que a natureza artificial tenda a funcionar como uma máquina (SANTOS, 1997, p. 63).

Observamos a ligação da caracterização do espaço não apenas com a questão física, concreta, mas também com os elementos que estão no espaço. A produção do espaço geográfico, para Santos, será resultado da ação humana que vai agir sobre o próprio espaço através da manipulação dos elementos que o compõem (como objetos naturais e artificiais) (SANTOS, 1997, p. 22). Essa visão é corroborada por Doreen Massey que vai compreender o espaço como sendo “um produto de inter-relações” (MASSEY, 2008, p. 29) ligado a questões históricas da sociedade, tornando o espaço sempre dinâmica e jamais “acabado” ou “fechado” no tempo.

A ideia de tempo sempre esteve entrelaçada à percepção do espaço, inclusive na maneira de nos expressarmos com relação a ele (como por exemplo, a explicação do tempo utilizando medidas “espaciais” como “em um curto espaço de tempo” ou ainda “em um tempo longo”) (CARDOSO, 1998, *online*). A própria ideia de deslocamento no espaço tem ligação ao tempo, sendo esta percepção essencial para o desenvolvimento das relações sociais.

Massey diz que não apenas o espaço, mas os elementos que vão compô-lo são impregnados de temporalidade (MASSEY, 2008, p. 89). No entanto, tempo e espaço não são a mesma coisa, apesar de estarem co-implicados. O espaço fornece condição para a existência das relações que geram tempo (MASSEY, 2008, p. 90). Desta forma, observa-se que a ligação tempo e espaço sempre esteve próxima, e por esta noção ter proximidade, o estudo das ciências sociais necessitou compreendê-la visto que a sociedade vive com este

par desde a sua existência.

O espaço habitado é transformado qualitativamente e quantitativamente pelas ações do tempo, da história, da economia, da cultura, da política e da tecnologia, entre outros. Por essa razão, hoje, estas transformações parecem atingir outras dimensões, ampliando as suas “fronteiras” e complexificando ainda mais o conceito de espaço, especialmente (como no caso que abordamos nesse trabalho) com o uso das tecnologias da informação e da comunicação (TICs).

Santos (1997, p. 63) fala desta ampliação de fronteiras, quando diz que o espaço não se fixa apenas no espaço físico, não permanecendo apenas no âmbito concreto, mas partindo para dimensões que não são formadas apenas por elementos materiais. Estes espaços são produtos das relações sociais nascidas de práticas materiais afetivas que sempre estão em processo e que são imprevisíveis, originando uma esfera de multiplicidade de espaços (MASSEY, 2008, p. 144) adotados, povoados e, até mesmo, criados pelos seres humanos.

Esta capacidade de produção de “novos” espaços além do tradicional espaço concreto, físico é uma das características sociais marcantes da sociedade, conforme aponta Lévy:

Cada forma de vida inventa o seu mundo (do micróbio à árvore, da abelha ao elefante, da ostra à ave migratória) e, com esse mundo, um espaço e um tempo específico. O universo cultural dos humanos estende ainda mais essa variabilidade dos espaços e das temporalidades (LÉVY, 2003, p. 22).

Assim, observa-se que o sentido do espaço está atrelado à cultura, aos modos de vivência de cada ser e suas maneiras de interações com os elementos que o compõem. Assim concebido, o espaço é um espaço habitado e constituído de modificações constantes que determinam e são determinados pelas relações sociais.

Esse sentido do espaço produz derivações que são comuns de serem confundidas ou até mesmo tratadas como sinônimos, como o é caso do território ou da paisagem. Considera-se que o espaço, no entanto, difere da paisagem e do território, sendo estas consideradas categorias analíticas internas ao seu conceito. A paisagem é caracterizada como sendo uma porção do espaço resultante da combinação dinâmica e instável de

elementos físicos, biológicos e antrópicos que estão interrelacionados uns com os outros formando um conjunto único e indissociável (BERTRAND, 1972, *online*). Significa que as paisagens podem ser consideradas como “cenas”, como “pedaços de espaço” que vão se compor de objetos (ou elementos) de modo a formar um agrupamento dentro de um enquadramento limitado.

Os geógrafos percebem a paisagem como sendo a expressão materializada de relações entre a natureza e os seres humanos num espaço circunscrito, limitando-se à possibilidade visual (SUERTEGARAY, 2001, *online*). Dirce Maria Suertegaray (2001, *online*) diferencia a paisagem do espaço ao considerá-la “transtemporal”, ou seja, a paisagem junta elementos do passado e do presente em uma única construção visual, sendo esta relativamente imutável. Já o espaço é sempre considerado presente por ter uma construção horizontal e por se transformar e ser transformado permanentemente. Assim, a paisagem é um conceito operacional ao qual permite uma análise do espaço sob uma dimensão.

Tudo aquilo que nós vemos, o que nossa visão alcança, é a paisagem. Esta pode ser definida como o domínio do visível, aquilo que a vista abarca. Não é formada apenas de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons, etc. (SANTOS, 1988, p. 21).

Desse modo, a paisagem remete a um espaço de visão limitado e que vai compor-se de elementos. Já o sentido de território está atrelado a uma forte noção identitária: o território é, por definição, portador de interações entre sujeitos e significados (ALBAGLI, 2004, p. 46-51).

O conceito de lugar, no entanto, pode ser aplicado a qualquer uma destas definições, pois ele vai possuir um leque de significado metafóricos. Do mesmo modo que o território, o lugar situa-se no espaço onde se realizam as práticas sociais. No entanto, o lugar vai determinar papéis, situando transformações e reproduções de relações sociais correspondendo ao identitário, ao relacional e ao histórico, compreendendo sentidos além da geografia, como as perspectivas econômicas, micro e macrosociológicas, antropológicas e culturais (ALBAGLI, 2004, p. 51).

Por focarmos questões relacionadas diretamente com a identidade produzida (ou reproduzida) por meio de interações sociais em recortes do espaço concreto para o espaço virtual, compreendemos que o território e o lugar serão noções importantes para o trabalho

e por este motivo, desenvolvemos seus conceitos em capítulos específicos na dissertação.

Pesquisadores como Santos (1988), Fragoso (2000), Lemos (2005) e Haesbaert (2007), entre vários outros, vão atribuir às tecnologias da informação e da comunicação novas formas de promoção da mobilidade espacial e de apropriação do espaço urbano, caracterizando modificações na forma de pensar e de perceber o espaço no qual cada um de nós se encontra e interage com os outros.

Com as TICs, novos espaços puderam ser acessados (HARVEY, 2007). No entanto, estes espaços não possuem a característica da materialidade dos espaços concretos, mas é possível “navegar”, “locomover-se” (potencialmente) e interagir com outros sujeitos que ali se encontram. Este espaço vai se caracterizar por ser um espaço informacional e nele vão ocorrer práticas sociais, o que fez com que ele passasse a fazer parte da experiência do espaço social.

Desse modo, as TICs parecem oferecer um suporte para a ultrapassagem das barreiras espaciais concretas, caracterizando um repensar em questões que envolvem o espaço físico como sendo necessário para que ocorram determinadas trocas econômicas e práticas sociais (FRAGOSO, 2008b, *online*).

As percepções e concepções humanas da relação do tempo com o espaço passam a complexificar-se com as TICs, pois a própria circulação do capital e das informações passou a ser independente de determinados espaços físicos, caracterizando uma maior flexibilidade nas relações humanas (HARVEY, 2007). Isso permitiu com que as noções territoriais e identitárias fossem estendidas para espaços desconhecidos até o surgimento da Internet.

Assim, observa-se que a comunicação e as tecnologias digitais são essenciais para esta ampliação da noção do espaço (FRAGOSO, 2000, *online*), pois elas vão alterar a antiga noção do tempo ligado diretamente ao deslocamento no espaço, pois elas modificam as condições do deslocamento (tecnologias de transporte) ou de interação (sem deslocamento por meio das tecnologias da comunicação). Isso fez com que a sociedade compreendesse o espaço no qual está inserida. Estas modificações e transformações complexificam o sentido do espaço, caracterizando-o também por comportar “o conjunto de informações codificadas binariamente que transita em circuitos digitais e redes de transmissão” (FRAGOSO, 2000, *online*), ou seja: o ciberespaço.

2.1.2 Ciberespaço

O ciberespaço é entendido como sendo “o conjunto de informações codificadas binariamente que transita em circuitos digitais e redes de transmissão” (FRAGOSO, 2000, *online*). Ele não vai possuir as qualidades tangíveis do espaço geográfico, no entanto, ele vai possuir um fluxo de dados que vão estar “ancorados em localidades ‘reais’ cuja heterogeneidade condiciona significativamente não apenas a disponibilidade e o perfil das ferramentas tecnológicas disponíveis, mas também os usos e apropriações realizados com essas mesmas ferramentas” (FRAGOSO, 2003, *online*). Significa que o ciberespaço será suportado por servidores e terminais que vão estar conectados à Internet, possibilitando assim, a circulação de informações por entre seus circuitos digitais. Este tráfego de informação no ciberespaço caracteriza-se por ser instantâneo e reversível, o que o torna um espaço real, não físico e ubíquo (LEMOS 2000, *online*).

O espaço informacional é associado ao espaço geográfico. Esta ligação possui uma diversidade de origens, desde a ficcional (GIBSON, 1993 *apud* FRAGOSO, 2003) onde o ciberespaço é tratado como uma realidade que constitui um conjunto de produções tecnológicas que retratam elementos que vão ocupar o espaço, ou seja, no ciberespaço as mesmas noções observadas na concretude serão observadas; até a compreensão do ciberespaço como um espaço interpessoal, ou seja, que vai dar suporte para as práticas sociais.

Fragoso 2000 discute a espacialidade do ciberespaço (“existe espaço no ciberespaço?”) e discute diversas facetas dessa experiência espacial, particularmente na *World Wide Web*. Se o ciberespaço é compreendido como um espaço, trata-se de um espaço que abrange todo o planeta e que se diferencia dos espaços geográficos, físicos, por sua imaterialidade.

O ciberespaço se caracterizaria por ser um tipo diferenciado de espaço, sendo que o espaço material e o espaço virtual não existem como se fossem duas coisas separadas. A fronteira entre um e o outro pode ser comparada a uma fina membrana de uma célula onde substâncias transitam constantemente através de um fluxo contínuo. Significa que o espaço virtual não se separa por completo do espaço concreto. Por entre ambos, elementos

transitam a todo o momento, incapacitando a nós de delimitarmos, exatamente, onde termina um e onde começa o outro. Assim, o espaço virtual não implica na aniquilação do espaço concreto, ou na existência de um outro espaço, paralelo, mas em uma reorganização da percepção espacial que é característica da nossa época, conforme se observa na colocação de Massey:

O espaço é mais do que distância. É a esfera de configurações de resultados imprevisíveis, dentro de multiplicidades. Isto considerado, a questão realmente séria que é levantada pela aceleração, pela “revolução nas comunicações” e pelo ciberespaço não é se o espaço será aniquilado ou não, mas que tipos de multiplicidades (padrões de unicidade [*uniqueness*] e relações serão co-construídas com esses novos tipos de configurações espaciais (MASSEY, 2008, p.139).

Compreende-se, então, o ciberespaço como um produto das tecnologias da informação e da comunicação. Ele vai estimular percepções e sentidos ligados à materialidade devido à sua apresentação visual, caracterizando um espaço de fluxos onde as pessoas podem interagir a qualquer momento e em qualquer lugar do mundo.

Por meio deste espaço virtual, atores sociais comunicam-se, estabelecendo interações semelhantes às práticas sociais desenvolvidas nos espaços concretos, formando redes sociais que vão caracterizar a sociabilidade no ciberespaço (RECUERO, 2002, *online*). Apesar da não exposição da identidade física do sujeito (TURKLE, 1997), há a necessidade de haver relações a partir de um ator que será exposto e construído (ou reconstruído) neste universo virtual, a fim de relacionar-se no ambiente com outros sujeitos ou ainda com elementos constituintes do ciberespaço.

O termo ciberespaço foi cunhado por Willian Gibson em 1984 para caracterizar um ambiente onde as representações dos dados são gráficas, permitindo o armazenamento em um banco de dados em um sistema extremamente complexo (GIBSON, 1993, *apud* FRAGOSO, 2003). Apesar de o termo ciberespaço ser dotado de um caráter ficcional (devido ao romance *Neuromancer* escrito por Gibson em 1984), sabe-se que ele vai ser atribuído de sentidos espaciais (no que se refere à territorialidade, por exemplo) tão forte quanto os espaços do universo concreto. Lemos (1998, *online*) compreende isso como um dos aspectos imprescindíveis para o entendimento do ciberespaço. Assim, o ciberespaço parece possuir capacidade de afetar a compreensão da vida social.

Do mesmo modo que os elementos concretos vão se relacionar com o espaço e entre si; da mesma forma que a história (ou evolução social) ligada ao tempo atinge o espaço geográfico e as relações identitárias e simbólicas vão ser desenvolvidas no espaço material, no espaço virtual o mesmo vai ocorrer.

O ciberespaço, apesar de aparentar “independência” do espaço concreto, vai necessitar possuir ligação à materialidade, tanto pelo suporte que carece para ser visualizado (como cabos, fios e computadores) e pelos sujeitos que vão precisar da materialidade para existir. Desse modo, a conexão entre servidores e terminais mais a comunicação entre os agentes sociais serão de suma importância para a existência do ciberespaço (FRAGOSO, 2003, *online*). Assim, as relações sociais que vão se dar no ciberespaço vão sempre depender da existência do concreto para existirem, ou seja, o sujeito vai estar em corpo, em um espaço concreto e, em mente, em um espaço virtual.

A compreensão da vida social vai se dar, então, afetada pela existência do ciberespaço e pelas relações e interações ali estabelecidas. Conversamente, também o ciberespaço é diretamente influenciado pelo universo social, político, cultural, e geográfico dos espaços concretos. Esta relação entre os espaços virtual e material é um dos fatores que explica as muitas referências e reproduções de elementos do mundo concreto no ciberespaço.

Massey (2008, p. 138) diz que o ciberespaço vai ser representado em uma linguagem de metáforas espaciais, ou seja, o mundo virtual vai ter extrema semelhança em sua conformação com o mundo material, o que facilitaria a navegação do usuário no sistema virtual.

A Internet, ao longo de sua existência, sempre foi referida com metáforas espaciais que tentam descrever a experiência virtual em relação à espacialidade do mundo físico através de comparações com a vida cotidiana. Fragoso (2000, *online*) afirma que a percepção de espacialidade dos usuários da *World Wide Web* provém de uma percepção de caminhos percorridos entre as páginas dos websites. As analogias entre o espaço urbano e o espaço virtual ficam mais claras quando se percebe que:

Também a configuração do espaço urbano emerge de travessias durante as quais identificam-se as relações que os elementos da cidade estabelecem entre si. A

experiência do espaço urbano é relacional e em grande parte restrita à visualização de superfícies (SALINGAROS, 1999, s.p.), e a capacidade orientar-se na cidade aponta para a percepção de sua espacialidade sem implicar, necessariamente, a capacidade de mapear os caminhos possíveis. Estes e outros paralelos entre a experiência de navegação na *WWW* e a percepção cotidiana da espacialidade urbana explicam a abundância de metáforas de cunho arquitetônico e urbanístico na descrição e análise da experiência da *Web*: 'cidade de bits', 'ágora virtual', telepolis, etc. (FRAGOSO, 2000, *online*).

A semelhança entre a distribuição de elementos no ciberespaço e o modo de distribuição dos elementos no espaço concreto facilita a compreensão da espacialidade do espaço informacional no sentido de sua associação com o espaço concreto. Outro fator que facilita a identificação entre o espaço informacional e os espaços concretos é sua capacidade de servir de base para interação social. Na vida *offline*, as relações sociais acontecem sediadas pelos espaços físicos, que têm vocações definidas e nos quais as pessoas se encontram. Conforme Lemos (2004, *online*), as cidades não são caracterizadas apenas pelo seu arranjo espacial (prédios, monumentos, ruas, etc.), mas também pelas inter-relações que nelas têm lugar. Esse é outro sentido em que, mesmo sem possuir uma entidade física concreta, o ciberespaço “não é desconectado da realidade mas, ao contrário, parte fundamental da cultura contemporânea” pela ação das “*personas* que entram em jogo nos mais diversos meios de sociabilização” (LEMOS, 1996, *online*).

Em sua discussão da espacialidade da *World Wide Web*, Fragoso destaca “a intenção de reprodução ou criação de 'mundos virtuais realistas' (...) [a] partir do desenvolvimento de estratégias para a incorporação de modelos digitais tridimensionais” como parte de “um esforço para a intensificação do caráter espacial da *WWW*” (FRAGOSO, 2000, *online*). Para a autora, entretanto, a percepção da espacialidade do ciberespaço não depende dos modelos tridimensionais, pois a experiência espacial do ciberespaço decorre de elementos que vão se relacionar entre si a partir de interfaces gráficas que são compreendidas de forma semelhante à que o mundo físico é percebido por nós.

Lévy (*online*, 1998) fala do “espaço prático” como sendo extremamente relevante para as práticas sociais e interações entre os atores, sobrepondo-se ao espaço físico ou geográfico objetivo e imutável. O ciberespaço seria este espaço, chamado também de “espaço elástico”, que se caracteriza por permitir a compreensão dos fenômenos culturais e sociais além do físico e do concreto, superando as distâncias quando o tema é a

comunicação. Este espaço vai sendo modificado pelos dispositivos técnicos, de transporte e comunicação, bem como pela influência da história, da cultura e do tempo.

Assim, para Lévy, um espaço virtual, elástico em relação ao tempo e às distâncias, está permitindo um aperfeiçoamento acelerado e um crescimento exponencial da interconexão entre atores sociais. Estas conexões, por sua vez, serão caracterizadas pelas práticas sociais que vão dominar e moldar a nossa sociedade em rede, caracterizando o “Espaço de Fluxos” (CASTELLS, 1996). Significa que as práticas sociais vão funcionar por meio de fluxos levando-nos para a “era da informação”, em que o espaço de lugares é remodelado pelo fluxo da informação afetando as práticas de sociabilidade. O espaço de lugares, que historicamente fez parte da experiência social, passa a ser formado por fluxos de informações, determinando a configuração espacial da atualidade e caracterizando o espaço de fluxos como o potencializador da sociedade atual (CASTELLS, 1996).

Os atores sociais contemporâneos se caracterizam por viverem na era globalizada, despertando uma cultura voltada para a virtualidade construída a partir do uso das TICs. Esta organização vai envolver práticas econômicas e sociais que são constituídas por um circuito de impulsos eletrônicos (como os *bytes* e computadores), por nós, por centros de comunicação (para os quais convergem grande parte dos fluxos em rede) e pela organização espacial das elites gerenciais dominantes (de caráter predominantemente econômico). Todos esses elementos articulam o espaço de fluxos (CASTELLS, 1996, p. 439). Desse modo, não é mais o tempo que estrutura o espaço, mas o espaço (que não é mais material) que vai estruturar o tempo.

O ciberespaço apesar de ter sido abordado até aqui como um espaço de fluxos e por sua totalidade, articula-se a partir dos *bits* em circulação, mas também dos centros de comunicação, das máquinas (*hardware*) que lhe dão suporte e, sobretudo, das práticas sociais dos usuários (FRAGOSO, 2003). Entendemos, assim, que o ciberespaço (e o espaço de fluxos de modo geral) é constituído de lugares que vão agregar sentidos diferenciados, identidades e historicidades variadas, compondo um cenário múltiplo e dinâmico.

2.2 O LUGAR VIRTUAL

Como visto anteriormente, o espaço de fluxos é também um espaço de lugares, organizado através de recortes do conjunto que é compreendido como totalidade espacial (CASTELLS, 1996). O espaço de fluxos, da mesma forma que o espaço de lugares, vai constituir-se inter-relações; vai ser influenciado pela história, pelo tempo e pelos sujeitos que ali se encontram, compondo-se em um espaço dinâmico e identitário. Isso faz com que, com o advento das TICs, questões relacionadas à compreensão do lugar não deixem de ser tão complexas como a do espaço, devido às inúmeras formas de manifestação e modos como ele pode ser compreendido e experienciado de acordo com o sujeito que nele é (ou está) inserido

2.2.1 Definição de lugar

Suely Fragoso relata dois modos fundamentais de se compreender o espaço tido como “real”: o espaço absoluto e o espaço relacional. Como já apresentado, o espaço absoluto é considerado anterior aos elementos que o ocupam sendo um espaço infinito e homogêneo enquanto que o espaço relacional tem sua origem a partir das relações entre os elementos que vão compor o espaço (FRAGOSO, 2000, *online*).

No entanto, Aristóteles nega a existência do vazio no espaço. Para ele o espaço não preexiste aos objetos que o ocupam. Para a sua existência é necessário presença de corpos, caracterizando o espaço como uma coleção de vários lugares, que corresponderiam às superfícies que contém os objetos (FRAGOSO, 2005, p. 43). Leibniz vai concordar com Aristóteles quando pensa no espaço como um conjunto de lugares com posições relativas que são ocupadas por corpos com relação aos outros. Foucault, entretanto, resolve a discordância ao afirmar que o espaço em si, é infinito e é repleto de lugares que vão definir situações e relações (FOUCAULT, 1986, *online*).

Suertegaray (2001, *online*) define:

o lugar pode ser lido através do conceito de geograficidade, termo que, segundo Relph (1979), "encerra todas as respostas e experiências que temos de ambientes na qual vivemos, antes de analisarmos e atribuímos conceitos a essas experiências". Isto implica em compreender o lugar através de nossas necessidades existenciais quais sejam, localização, posição, mobilidade, interação com os objetos e/ou com as pessoas. Identifica-se esta perspectiva com a nossa corporeidade e, a partir dela, o nosso estar no mundo, no caso, a partir do lugar como espaço de existência e coexistência.

O lugar, assim, vai ser situado, vai ser delimitado, vai ser caracterizador de elementos e essencial para determinar tipos de interações sociais que serão desenvolvidas em seu âmbito. Nele é possível identificar-se posições e compreender a existência individual a partir de experiências que ali são desenvolvidas.

Marc Augé (2007, p. 71 - 109) compreende o lugar a partir das relações identitárias, históricas e relacionais que são estabelecidas pela cultura através do espaço que ocupa. Ao pensar o espaço e o lugar, então, o autor considera que o primeiro é mais abstrato que o segundo por não ser dotado de mitos, de histórias, de acontecimentos (AUGÉ, 2007, p. 77). Já o lugar vai ser constituído por um conjunto de histórias que se dão em uma porção do espaço a partir de relações estabelecidas nele.

Doreen Massey compreende o lugar com um ponto comum associado à localidade e ao sentido de "lar" (MASSEY, 2008, p. 103). O espaço é dividido e delimitado por lugares que, por sua vez, tem relação direta com a cultura. A autora, ao se referir a Giddens (2008, p. 104) diz que nas sociedades "pré-modernas" o espaço era tão local quanto o lugar. Apenas com a modernidade é que a separação entre espaço e lugar passou a existir. O espaço era o exterior de um lugar que era específico, conhecido, delimitado e familiar. No entanto, o espaço contém os lugares e cada lugar é diferente de outro, tanto pelo sentido simbólico que possui como pelos elementos que o ocupam. Assim, espaço e lugar se comunicam, estão em contato (MASSEY, 2008, p. 106).

O sujeito tem papel fundamental para a noção do sentido do lugar. A noção corporal e a relação do corpo com os elementos que formam os espaços são importantes para a construção da ideia de lugar. Com isso, o sujeito passa a ter consciência do lugar e da sua posição neste espaço limitado, o que atua na sua formação identitária, atribuindo simbolismos a partir das noções hierárquicas que são desenvolvidas por meio de relações

sociais que se dão no lugar (CARDOSO, 1998, *online*).

Conforme Augé:

(...) o dispositivo espacial é, ao mesmo tempo, o que exprime a identidade do grupo (as origens do grupo são, muitas vezes, diversas, mas é a identidade do lugar que funda, congrega e une) e o que o grupo deve defender contra as ameaças externas e internas para que a linguagem da identidade conserve um sentido (AUGÉ, 2007, p. 45).

Assim, identidades e culturas são estabelecidas em lugares, tornando-os “lugares antropológicos” (AUGÉ, 2007, p. 51-52) por firmarem identidades, por abrigarem as interações entre os sujeitos que nele vivem e ainda por agregar histórias que vão dar margem para a compreensão da cultura que os constituem. O espaço compreende as identidades, dinamiza-se pelas interações entre os elementos que o compõe, mas o lugar vai determinar (ou ser determinado) por identidades, caracterizando as interações que ali vão ocorrer, ou seja, enquanto o espaço suporta e modifica-se, o lugar determina o sentido destas modificações. O lugar seria então uma ideia, uma noção, um limite dentro do espaço.

É possível, no entanto, a concepção do lugar sem estas características, ou seja, de lugares sem uma identidade, que não permitem uma historicidade proveniente de interações sociais que se dariam no seu espaço limitado. Este lugar é chamado de “Não-lugar” por Augé (2007). Diante da imaterialidade dos lugares virtuais, a ideia de um não-lugar parece particularmente atraente, razão pela qual é pertinente recuperá-la. Os não-lugares são organizados como os lugares, mas são caracterizados por produzirem uma “não-identidade”, sem acumulação cultural inscrita no seu espaço limitado (CARLOS, 1999, *online*). No entanto, ele já é pensado, também, na dimensão do espaço virtual.

No mundo de hoje existe, também, uma densa rede de meios de transporte que multiplica não-lugares: estradas de alta velocidade que evitam e escondem as aglomerações humanas, aeroportos, cabines de avião ou de trem, interiores de automóveis. Os freqüentadores de supermercados, bancos 24 horas e máquinas caça-níqueis comunicam-se por gestos, sem palavras ou com um mínimo de palavras. E, além dos não-lugares físicos, há o que poderíamos chamar de não-lugares virtuais: as pessoas passam muitas horas diante de tubos catódicos de televisão ou de microcomputador (CARDOSO, 1998, *online*).

Assim, lugares e não-lugares parecem ter seu sentido apropriado para o ciberespaço, trazendo reflexões sobre seus significados e visualizações no mundo virtual.

2.2.2 Os Não-Lugares

Marc Augé (2007) acredita que "se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um *não-lugar*". Para ele, lugares como a virtualidade, os supostos lugares produzidos em nossas mentes, como pelas imagens da TV (todos os locais que não podem ser considerados antropológicos) seriam não-lugares, ou seja, seriam espaços desprovidos de um sentido identitário.

Os não-lugares vão poder comportar certos tipos de relações, como aborda Augé (2007). No entanto, eles serviriam mais como suporte, como espaços de passagens sem uma significância ou sentido maior para quem por eles passam.

De acordo com Cardoso (1998, *online*), os não-lugares de Augé possuem uma abundância de "instruções para uso", ou seja, noções prescritivas ("vire à direita na tal rua"), proibitivas ("proibido buzinar") ou informativas ("a companhia X anuncia partida do ônibus Y"). Isso faz com que os indivíduos interajam com textos, com empresas, com "pessoas" não-identificáveis. Assim, o indivíduo que está ali é simplesmente um dentre vários outros sujeitos, existindo certa perda de identidade, criando o sentimento de "solidão e similitude" (CARDOSO, 1998, *online*).

Augé parece realizar esta reflexão do não-lugar partindo do indivíduo. Significa que um lugar sem importância, não caracterizado ou ainda sem historicidade ou identidade para o sujeito em foco, seria um não-lugar. Pensa-se, no entanto, que a questão torna-se complexa quando se aborda os coletivos porque o não-lugar para um sujeito pode ser o lugar para outro. Desse modo, parte-se (na presente dissertação) de um "refinamento" das reflexões de Augé, compreendendo assim, que o sentido do não-lugar está diretamente atrelado à individualidade, ao que o sujeito, por si, agrega de simbologias, de acordo com a sua experiência, aos locais que frequenta ou por onde passa.

Qualquer seção do espaço bem como qualquer lugar pode ser um não-lugar. Tudo irá depender do sujeito que julga o espaço, o que faz com que a característica do não-lugar seja extremamente complicada e relativizada quando se busca aplicá-la.

Cidades, estádios de futebol, pontos turísticos são considerados lugares quando

observados coletivamente, pois todos apresentam historicidade, identidades e interações características (tanto intrínsecas a seu meio como com relação aos sujeitos que deles sentem-se parte). No entanto, para um sujeito que não reconhece a historicidade do lugar, que não compreende o estádio ou o ponto turístico em sua identidade e valor simbólico, e que portanto não vai atribuir um sentido para ele, estaria atribuindo a estes espaços as características de um não-lugar. Assim, os não-lugares não terão identidades e vão se caracterizar por dar a sensação de uma solidão aos sujeitos que por entre eles vagam.

2.2.2.1 Não-Lugares Virtuais

Assim como o espaço físico, compreendemos que o ciberespaço vai ser constituído por lugares, que corresponderiam a seções limitadas inclusive visualmente e que esses lugares vão ser dotados de uma alta carga simbólica, vão ter uma identidade e uma historicidade que é construída pelos usuários que ali atuam e interagem.

A característica de lugar é visível em vários aplicativos, como jogos de RPG⁷ (*World of Warcraft*⁸), “cidades” virtuais (Ilha Porto Alegre no *Second Life*), *chats* de paquera do Terra⁹ (*chat Brasil*) ou ainda, comunidades virtuais de sistemas de redes sociais (como a comunidade “Porto Alegre¹⁰” do *Orkut*¹¹). Apesar da não-materialidade destes lugares virtuais, podemos compreendê-los como sendo plataformas diferenciadas do mundo concreto que se instituem no ciberespaço.

Cardoso (1998, *online*), no entanto, vai se referir à existência dos não-lugares virtuais (além dos não-lugares físicos) que serão caracterizados pelos “tubos catódicos” produzidos através da televisão e dos computadores. Desse modo, compreendemos que mesmo com a ausência da materialidade, existirão lugares por carregar uma identidade, permitir interações e desenvolver uma historicidade. Do mesmo modo, existirão não-lugares quando estas características não são observadas no ciberespaço.

⁷ *Role Playing Game*: jogo de interpretação de papéis.

⁸ Jogo virtual em 3D que se caracteriza por possuir um ambiente de fantasia (www.worldofwarcraft.com).

⁹ chat.terra.com.br

¹⁰ <http://www.Orkut.com.br/Main#Community?cmm=5610>

¹¹ É o site de Rede Social mais difundido no Brasil, atualmente (www.Orkut.com).

Ao buscar um jogo virtual, por exemplo, o sujeito busca um lugar que possui uma identidade, que agrega uma historicidade proveniente das várias práticas sociais que são desenvolvidas entre os participantes em um lugar. Agora, se o mesmo sujeito que está no jogo, entra em um ambiente não-identificável por ele, que não possui uma historicidade conhecida e nem determina relações sociais, este passa a ser um não-lugar virtual.

Assim, apropriando a definição de Augé, também no ciberespaço existem lugares e não-lugares. Certos lugares no ambiente virtual vão agregar as mesmas características identitárias, simbólicas, relacionais e históricas que os lugares concretos. Nesses casos, a associação entre a virtualidade e o caráter de “não-lugar” formulada por Augé parece perder o seu sentido. Este processo é facilmente observável em ambientes virtuais que vão tentar representar lugares físicos no ciberespaço. É o caso de uma praça virtual desenvolvida em um *game*, por exemplo. Nesta praça, apesar da não existência de materialidade, vai possibilitar interações entre os atores sociais que se encontram nela. Do mesmo modo, ela vai possuir uma identidade que será reconhecida pelos interagentes e vai ainda permitir uma historicidade devido a relação com o tempo de existência e as práticas sociais que ocorrem diretamente sobre o lugar virtual. A diferença é que o suporte para estas relações deixa de ser material e passa a ser mediado por ferramentas compostas por sistemas tecnológicos.

Então, os não-lugares podem também ser observados no universo virtual quando se foca a transição de um lugar para outro por meio de “ruas” virtuais que vão funcionar apenas como “pontes” para se atingir um objetivo. Os não-lugares seriam os espaços virtuais sem o caráter identitário, sem as interações sociais e sem uma historicidade aplicada ao local que partisse do sujeito que ali passa.

Tanto os lugares do mundo concreto quanto os lugares virtuais, e também em ambos os casos, os não-lugares, podem ser ainda “outros lugares”, ou seja, heterotopias (FOUCAULT, 1986).

2.2.3 Heterotopias

Ao pensar nos lugares, Foucault (1986) aborda as questões relacionados ao espaço e às suas relações com os sujeitos. Ele vai classificar sítios (compreendidos como relações de proximidade entre certos pontos de lugares e seus elementos) como utópicos e reais. Os utópicos são sítios sem lugares reais, caracterizando espaços fundamentalmente irrealis. Já os sítios espaciais reais, são aqueles que de fato existem (independente da materialidade).

No entanto, nos espaços reais vão existir sub-seções que atuarão como contra-sítios, caracterizando utopias que vão comportar características dos sítios reais. É o caso da cultura das cidades que, ao mesmo tempo em que se encontra fora de todos os lugares materiais, é possível “apontar a sua posição geográfica na realidade”. Estes espaços serão chamados por Foucault de *Heterotopias* (1986).

Foucault (1986), para explicar as heterotopias, faz analogia ao espelho que possui (revela) a imagem de forma a produzir o espaço concreto (sendo que a imagem reproduzida através do espelho não é o concreto). Porém o reflexo existe, ocupando um lugar sem lugar algum (concretamente), não se encaixando no conceito de espaço utópico e nem no de espaço concreto. O sujeito encontra-se num espaço onde não está fisicamente, um espaço virtual, porém real; que existe na realidade, onde o olhar volta-se do sujeito para ele mesmo, transcendendo o corpo mas permanecendo no corpo, ao mesmo tempo. Assim, nas palavras de Foucault:

O espelho funciona como uma heterotopia neste *momentum*: transforma este lugar, o que ocupo no momento em que me vejo no espelho, num espaço a um só tempo absolutamente real, associado a todo o espaço que o circunda, e absolutamente irreal, uma vez que para nos apercebermos desse espaço real, tem de se atravessar esse ponto virtual que está do lado de lá (FOUCAULT, 1986, *online*).

Para Foucault (1986, *online*) existem princípios que norteiam o sentido e a discussão das heterotopias. O primeiro princípio é o de que “não há nenhuma cultura no mundo que não deixe de criar as suas heterotopias” (1986, *online*). Todas as culturas, grupos sociais e comunidades vão criar suas heterotopias, podendo estas se encontrarem em dois grupos: as

heterotopias de crise e as heterotopias de desvio.

As heterotopias de crise se caracterizam por serem lugares sagrados, privilegiados ou proibidos (como os colégios internos, o serviço militar, ou o espaço da primeira noite de uma moça em lua de mel), que são espaços ocupados por determinados tipos de indivíduos em crise. Eles se caracterizam por serem reais e, ao mesmo tempo, não existirem, pois são espaços sagrados, misturados com uma cultura, um misticismo e uma identidade caracterizadora das sociedades mais primitivas. Ao mesmo tempo que a sociedade os nega, eles devem existir e são importantes para o crescimento social. Esse tipo de heterotopia, segundo Foucault, estaria desaparecendo devido à forma de vida das sociedades atuais, sendo substituída pela de desvio. Esta se assinala por ser composta de comportamentos desviantes com relação às normas sociais. Seriam heterotopias que possuem um lugar “excluído” dentro da sociedade, mas que também são importantes para o bom funcionamento social. Como exemplo, seriam os asilos psiquiátricos, hospitais e prisões.

O segundo princípio da heterotopia é associado a funções que são diversas da original, ou seja, com o tempo e com o decorrer da sua história as pessoas modificam a funcionalidade de usos de certos lugares atribuindo uma nova função, de acordo com o seu tempo. Foucault usa o exemplo do cemitério que se caracteriza por ser um lugar diferenciado e, ao mesmo tempo, um espaço que tem relação com todos os cantos das cidades por possuir os corpos das pessoas que habitaram a cidade. Ele fala do deslocamento de espaço e sentido de que o cemitério adquire no movimento da história, quando ele passa de local sagrado no meio das cidades para uma “cidade-outra” no subúrbio urbano. Seria como uma apropriação de um lugar heterotópico com o passar dos anos.

O terceiro princípio de heterotopia é a presença de vários espaços (teoricamente incompatíveis) em um único espaço. Seria como o zoológico: um espaço com fauna e flora características de um lugar, mas que existe no meio de outro (a cidade) que não é o seu lugar de origem. O mesmo ocorre em teatros e cinemas, espaços onde ocorre a encenação de uma série de lugares, levando as pessoas a projetarem-se em outros espaços, diferentes daquele em que se encontravam em momentos anteriores (ou seja, do seu espaço físico).

Foucault também fala das heterocronias, que seriam o quarto princípio das heterotopias. As heterocronias possuem uma estreita relação com o tempo, caracterizando

heterotopias que podem ser acumulativas do tempo (como museus) que guardam em seu íntimo a história, a vida e o tempo em um único local; podem ter ligação com o tempo de forma passageira, quando ocupam um intervalo de tempo definido e se dissociam do eterno (como festivais, shows, circos); ou ainda heterotopias que mesclam o acúmulo do tempo e a perda deste pela sua cronicidade, abolindo por horas o tempo e, ao mesmo tempo, realizando um movimento de redescoberta a partir das experiências que nelas têm lugar (como as colônias de férias).

O quinto princípio de heterotopias está ligado à acessibilidade do local. Ele vai caracterizar a qualidade das heterotopias de serem tanto herméticas quanto penetráveis, existindo ambientes de exclusão e de pertencimento. Como exemplo, Foucault fala dos quartos de motéis utilizados pelos casais de forma abrigada, isolados e que não são aceitos publicamente. São locais que fazem parte de uma estrutura, possuem entradas para pessoas de fora, mas que, da mesma forma, não permitem que elas realmente “façam parte”, mas estabeleçam com esses lugares apenas uma relação de trânsito.

Por fim, o sexto princípio é o que as heterotopias são compreendidas como sendo os espaços ilusórios que se espelham em espaços reais. Esse tipo de lugar não se caracteriza por ser ilusão, mas sim de compensação. Seriam como algumas colônias jesuítas fundadas na América do Sul (conforme o próprio Foucault usa como exemplo) que eram bem organizadas, “nas quais a perfeição humana era de facto atingida” (FOUCAULT, 1986, *online*).

Da mesma forma que o espelho, os lugares virtuais vão possibilitar que os internautas vejam reproduções de lugares concretos, estando em um lugar sem materialidade, sem concretude e no qual eles mesmos se encontram, a partir de suas construções identitárias (avatars¹²). O lugar virtual pode ser compreendido, então, como real, como um local onde há a transcendência do corpo, que permanece na materialidade, mas que, ao mesmo tempo, navega pelos lugares virtuais “do lado de lá” da tela do computador por meio de uma projeção de um único “eu” que vai estar em dois mundo: o físico/concreto/biológico e o mundo virtual (FRAGOSO e ROSÁRIO, 2008, *online*)

¹² As representações identitárias vão ser chamadas de avatar que é uma palavra de origem hindu “avatara”. O termo significa a manifestação corporal de um ser imortal, sendo assim compreendida como uma encarnação, relacionada diretamente a deuses da religião hindu (Visnu ou Shiva).

2.2.3.1 Heterotopias Virtuais

Lemos caracteriza os lugares informacionais constituídos através de zonas de acesso e controle da informação digital como sendo exemplos das heterotopias de Foucault (2008, *online*). Para o autor o espaço informacional vai criar um lugar (dependente dos espaços físicos e eletrônicos na qual ele está vinculado) que vai possuir atividades sociais simbólicas, econômicas, afetivas e informacionais, caracterizando uma heterotopia de controle funcional da cibercultura.

O primeiro princípio diz que toda cultura cria heterotopias. A cibercultura cria uma heterotopia do controle informacional. O segundo princípio diz que com a evolução da sociedade as heterotopias mudam de função. Trata-se aqui de mudança onde heterotopias (com as do hospital, do cemitério, da biblioteca, etc.) ganham novas funções de controle informacionais antes inexistentes. A heterotopia do controle informacional redimensiona as heterotopias do desvio, do tempo cumulativo, por exemplo. O terceiro princípio quer que as heterotopias sobreponham vários espaços um só espaço. O território informacional, intersecção entre os espaços urbano e eletrônico, é um exemplo dessa fusão e reconfiguração de espaços. O quarto princípio liga as heterotopias à dimensão do tempo. Aqui estamos falando do tempo real de acesso e controle da informação. No quinto princípio as heterotopias se constituem como sistemas de abertura/fechamento, tornando-as penetráveis/herméticas. Na heterotopia do controle informacional dos territórios informacionais, o acesso não é para todos, mas para os que possuem senhas informacionais (TRIVINHO, 2003). Podemos dizer que os territórios informacionais são heterotopias de controle informacional, acessíveis por artefatos móveis em redes sem fio na sociedade da informação (LEMOS, 2008, *online*).

Desse modo, Lemos considera estes espaços informacionais como sendo heterotopias que se movem na sociedade por meio de dispositivos que “carregam” estes lugares reais e não concretos.

Tucherman também realiza uma compreensão de artefatos culturais provenientes da concepção tecnodigital como heterotopias de modo que as cibercidades¹³ sejam caracterizadas como virtualizações e invenções (TUCHERMAN, 2006, *online*). A pesquisadora propõe uma reflexão das cibercidades ligadas às cidades concretas e seus simbolismos na cultura contemporânea, ou seja, lugares virtuais reais que se espelham em lugares reais

¹³ Cidades provenientes do espaço de fluxos. Origina-se das trocas provenientes da sociedade da informação na cibercultura, onde a comunicação e o transporte acontecem por meio de *bytes* através da distância e a mobilização das pessoas se dá por meio de espaços informacionais (LEMOS, 2000, *online*).

concretos. Assim, as práticas sociais serão temporalmente compartilhadas através de espaços de fluxos que permitem com que comunidades virtuais existam “nas áreas limítrofes entre a cultura física e a virtual” (SANTAELLA, 2008, *online*), ou seja, “O virtual pode estar em um outro lugar – e o outro lugar ser um ponto de vista privilegiado – mas a consciência permanece firmemente arraigada no físico” (SANTAELLA, 2008, *online*).

Compreendemos, então, que vão existir lugares no universo virtual que vão fazer referência direta a lugares concretos, agregando uma identidade, uma história e proporcionando espaços para as interações e práticas de sociabilidade. Estes lugares virtuais também podem ser considerados como heterotopias, conforme a proposta de Michel Foucault (1986). Eles são impregnados de realidade, representam lugares e espaços reais que funcionam ora como representações, ora como extensões de territórios.

Os princípios das heterotopias podem ser compreendidos em diversos locais do ciberespaço. O primeiro princípio, por exemplo, pode ser pensado nos sites de pornografia ou de pirataria, pois serão lugares provenientes de culturas, caracterizando heterotopias de crise e de desvio (ou seja, lugares que existem, proibidos e utilizados por pessoas em crise ou lugares que permitem “comportamentos desviantes” dos propostos pela sociedade)

O segundo são lugares do ciberespaço que são construídos com uma finalidade e que vão sofrer apropriações de seus usuários, que modificam seu uso, como comunidades virtuais que têm o seu foco desviado por algum grupo que começa a predominar em seu meio, ou seja, heterotopias que tem sua funcionalidade modificada pela sociedade que age no lugar. Observa-se no terceiro, a representação de lugares concretos que jamais poderiam existir juntos, mas que são transportados para o ciberespaço e ali, realizam-se. Como exemplo, temos os suportes de games que representam países, teoricamente sem contato geográfico mas que, no ciberespaço, acabam por se tornarem vizinhos. Desse modo, observa-se heterotopias (no espaço virtual) que vão sobrepor espaços (a princípio incompatíveis de existirem juntos) em um único espaço.

O quarto princípio é observado em lugares virtuais que representam lugares que um dia existiram. Isso pode ser observado em games ou jogos de realidade virtual onde há a abolição do tempo e o resgate histórico de espaços passados, caracterizando heterocronias de Foucault (1986).

No quinto, observa-se os lugares virtuais provenientes de jogos de RPG virtual, por exemplo. Estes têm o seu acesso liberado apenas para os usuários que já realizaram determinadas funções no *game*, ou seja, estes lugares só serão conhecidos pelos sujeitos que passaram por determinados requisitos (como superar uma “fase”). Serão lugares de exclusão e de pertencimento ao mesmo tempo que são apenas lugares de passagem dos usuários, mas nunca a sua permanência. E, no sexto princípio encontramos as comunidades virtuais baseadas em comunidades concretas (em sua estrutura, função e dinâmica) que propõe agregações sociais perfeitas, nas quais as pessoas “escolhem fazer parte” de modo que venham a colaborar e cooperar todos para o seu crescimento, ou seja, como Foucault explica, no sexto princípio as heterotopias vão ter uma função ligada a outros espaços que vão ser desdobrados em dois pólos extremos: ou um espaço de ilusão que expõe cada espaço “real” (que é outro), ou um espaço “real” tão perfeito, tão meticuloso e ordenado (FOUCAULT, 1986, *online*).

O não-lugar virtual também pode ser pensado como uma heterotopia virtual. No momento em que indivíduos projetam-se no ciberespaço, lugares virtuais sem identidade, lugares de passagem que ao mesmo tempo são de todos e de ninguém (o que impede a construção de relações sociais estáveis e afetos relacionados com o próprio lugar) (AUGÉ, 2007), vão existir potencialmente, revelando uma realidade que é cultural, efetiva e que possui um posicionamento, porém imaterial (mas com base na materialidade).

Assim, da mesma forma que as heterotopias virtuais vão representar lugares e não-lugares reais, representações de posições geográficas, imateriais, que ocupam um lugar no ciberespaço que não está em lugar algum, também expressões de territórios serão observadas no universo virtual, pois o mesmo sentimento de pertencimento desenvolvido em certos lugares concretos, serão observados em lugares virtuais.

2.3 O TERRITÓRIO VIRTUAL

Além dos conceitos de espaço e seus correlatos ciberespaço e lugar virtual, também é relevante para este trabalho a noção de território. Para isso, entramos em algumas

considerações de autores que trabalham questões territoriais a fim de que compreendamos o significado do conceito território (aplicado tanto no universo concreto quanto no ciberespaço).

Partimos da definição de território relacionada a diversas áreas (percorrendo o mesmo caminho desenvolvido para explicar os conceitos anteriores de espaço e lugar) para então passarmos por questões da desterritorialização e reterritorialização a fim de compreendermos a noção identitária que carrega o sentido do território em dimensões que vão além da concretude, como no ciberespaço.

2.3.1 Definição de território

Existem inúmeras definições de território que perpassam diferentes áreas, como por exemplo, a política (quando a palavra tem o seu significado atrelado à Nação e ao poder do Estado sobre uma área terrestre); como na psicologia (quando ligado ao sentido de defesa de espaço, de um lugar que é “do sujeito”); e como na biologia (com sentido ao lugar de vivência de um animal, espaço onde ele vive e interage com os da sua mesma espécie).

O território também é trabalhado com sentidos que vão além da ligação à concretude, como o território da mente (o território psicanalítico, que abrange a imaginação, sonhos e crenças que estão mantidas em lugares imateriais e limitados da mente humana, parte do particular de cada indivíduo) (MATTOS, 2002, *online*).

Também vão existir os “territórios informacionais” caracterizados por Lemos (2008, *online*) por serem espaços híbridos relacionados com o controle eletrônico-informacional dentro do espaço urbano, mas que se dá em um espaço de fluxos.

Por territórios informacionais compreendemos áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano. O acesso e o controle informacional realizam-se a partir de dispositivos móveis e redes sem fio. O território informacional não é o ciberespaço, mas o espaço movente, híbrido, formado pela relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico (LEMOS, 2008, *online*).

Lemos exemplifica estes territórios informacionais nas mídias locativas onde o indivíduo controla o fluxo de entrada e saída de informação no espaço urbano (por meio de celulares, *Wi-fi* e *Bluetooth*, por exemplo). No entanto, a aplicabilidade do conceito território vai estar ligada à compreensão do termo que vai partilhar de um sentido comum: o de uma apropriação de uma parcela de espaço por alguém.

É importante retomar a origem da palavra território. Ela tem a sua raiz do latim “*territorium*” e significa “terra”, denotando um pedaço de terreno que é apropriado por alguém, ou seja, território é uma área delimitada que está sob a posse de alguém. Haesbaert (2005) apresenta a origem do termo com uma dupla conotação:

(...) aparece tão próximo de *terra-territorium* quanto de *terreo-territor* (terror, aterrorizar), ou seja, tem a ver com dominação (jurídico-política) da terra e com a inspiração do terror, do medo – especialmente para aqueles que, com esta dominação, ficam aliados da terra, ou no “*territorium*” são impedidos de entrar (HAESBAERT, 2005, *online*).

Compreendemos o sentido do território, então, como sendo um espaço limitado que é apropriado por alguém que “o domina”, impedindo (ou permitindo) que determinadas pessoas tenham acesso ao lugar que é de sua propriedade.

Entretanto, é importante compreendermos que o sentido do território vai além do lugar. Ele vai ser determinado pelas relações complexas desenvolvidas entre homens e o lugar (HOLZER, 1999). Desta forma, os espaços vão ser organizados por lugares que vão ser caracterizados, por vezes, como territórios, dependendo da atuação e da visão do sujeito que atua sobre ele.

Haesbaert (2007) apresenta quatro abordagens (noções) de território. A primeira delas refere-se à política, às relações de espaço e poder que delimitam o espaço e o controlam. É o caso do poder político dos Estados. A segunda é relacionada à cultura. Tem o sentido simbólico priorizado, onde as dimensões são mais subjetivas e importa a valorização e apropriação de um grupo em relação ao espaço em que vive. A terceira noção é a econômica. Esta enfatiza as relações econômicas visando o território como uma fonte de recursos, de lucros. Entra aí a relação entre capital-trabalho, classes sociais e divisão das terras. A quarta abordagem é incorporada com base nas relações entre sociedade e natureza, referindo-se ao comportamento “natural” das pessoas com relação ao seu

ambiente físico (HAESBAERT, 2007, p. 40). Esta noção natural do território é a mais antiga, caracterizando-se por ser o espaço defendido por todo animal confrontado com a necessidade de se proteger (HAESBAERT, 2005, *online*).

Assim, verifica-se que o conceito de território está relacionado a um sentido material (de ligação e necessidade de existência de um lugar delimitado) e a um simbólico (a posse da terra, como a historicidade do lugar, sua identidade, suas interações que vão compreender certa competitividade), estabelecendo limites (simbólicos ou materiais), regras e um capital normativo aos seus integrantes e aos não integrantes.

O território não se reduz então à sua dimensão material ou concreta; ele é, também, “um campo de forças, uma teia ou rede de relações sociais” (RAFFESTIN, 1993) que se projetam no espaço. É construído historicamente, remetendo a diferentes contextos e escalas: a casa, o escritório, o bairro, a cidade, a região, a nação, o planeta. Daí que o território seja objeto de análise sob diferentes perspectivas – geográficas, antropológico-cultural, sociológica, econômica, jurídico-política, bioecológica -, que o percebem, cada qual, segundo suas abordagens específicas (ALBAGLI, 2004, p. 26).

Observamos a amplitude de áreas da ciência que o território pode se encontrar, influenciando e sendo influenciado por grupos que fazem parte de sua movimentação interna, inserindo-o em um contexto histórico que determina suas relações sociais (ou culturais):

O território compõe de forma indissociável a reprodução dos grupos sociais, no sentido de que as relações sociais são espaciais ou geograficamente mediadas, e de que a territorialidade ou a “contextualização territorial” é inerente à condição humana. Embora muito variável em suas manifestações, o território está presente em todo o processo histórico. Trata-se da noção mais ampla de território, e que muitas vezes se confunde com a própria noção de espaço geográfico (HAESBAERT, 2007, p. 78).

Desse modo, compreendemos que a existência do território está relacionada à existência de identidade, partindo de uma apropriação de um espaço por alguém ou por um grupo. Isso vai ocorrer porque a simbologia que é aplicada a algo irá caracterizar este algo, conferindo-lhe uma identidade, bem como vai atribuir características identitárias aos integrantes desse território.

Stuart Hall aborda o sentimento de pertença ao território como a identidade cultural (2002, p. 47) que se liga às questões nacionais (por exemplo), ao “sentir-se parte de uma

nação”. Esta identidade cultural vai caracterizar cada indivíduo que faz parte do território em questão. Para Hall, essas identidades nacionais são “comunidades imaginadas” (p. 51), pois o sentir-se brasileiro (por exemplo) não é nada mais, nada menos, do que formas de instituições provenientes da cultura de símbolos e representações.

Uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto as nações quanto a concepção que temos de nós mesmos. As culturas nacionais, ao produzirem sentidos sobre “a nação”, sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades. Estes sentidos estão contidos nas estórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas (HALL, 2002, p. 50-51).

Verificamos o sentido que o território em sua carga simbólica vai despertar em seus integrantes, bem como naqueles que os reconhecem como tal, caracterizando um registro do lugar diretamente atrelado aos seus sujeitos atuantes. É um diálogo entre o social, o simbólico (oriundo da historicidade de um lugar com o sujeito) e o coletivo (BARROS FILHO, LOPES e ISSLER, 2005, p. 19), o que caracteriza o território a possuir, por vezes, um sentido maior do que o de uma simples apropriação de um lugar. Assim, o território tem sentido identitário, sentido de ser, passando a fazer parte da própria existência dos sujeitos, ou seja, as pessoas “desaparecem” quando perdem seu território (BONNEMAISON e CAMBRÈZY, 1996). É o que acontece no caso de Nações que são extintas, causando uma perda identitária para os sujeitos que passam a não ser mais o que eram, ou seja, perdem a “sua origem” e, com isso, parte de sua identidade. O processo inverso, de multiplicação de territórios também vai ocorrer. No momento em que um território adquire mais espaços simbólicos, caracterizando identidades, os seus sujeitos vão se reconhecer como integrantes de tal espaço, atribuindo o valor do “ser” daquele local. É o que acontece no Brasil: um país com múltiplas culturas provenientes da diversidade de raças que vieram a compor o país. Desse modo, vários Estados com características e identidades peculiares vão constituir a nação brasileira, caracterizando vários espaços simbólicos, “multiterritórios” em um único lugar.

A necessidade de ter o “seu” território parece fazer parte da noção do “eu” de cada sujeito, ou seja, parece ser uma forma de manter sua identidade, de preservar seus ideais, costumes e características que o identificam para o mundo.

Observamos, então, que o território é o lugar modificado, é uma parcela do espaço

em que características particulares de um indivíduo ou grupo são atribuídas, de forma que ele (ou o grupo) terão domínio sobre o lugar ao qual lhe pertence. Para existir território é necessário existir espaço e existirem atores sociais que vão o delimitar, definindo lugares, e atribuindo qualidades específicas a um lugar como simbologias e identidade.

O espaço dominado, trabalhado é o território, que é composto por uma multiplicidade de poderes que vão controlar os seus lugares e, conseqüentemente, dar corpo às interações sociais. No entanto, o território vai possuir “leis” estipuladas por aqueles que o dominam, a fim de organizar os sujeitos que dele fazem parte (HAESBAERT, 2005, *online*). Desse modo, o território vai ter características particulares que lhe serão atribuídas pelos seus pertencentes (como as regras do lugar, seus limites e os seus símbolos).

Haesbaert (2005, *online*) vai apresentar duas atribuições (ou “tipos ideais”) de território e destaca que os mesmos jamais se manifestariam em seu estado puro, ou seja, sempre um estará agregando as qualidades do outro, por menos expressivas que elas sejam. O primeiro seria o território funcional, que se caracteriza por ser aquele território que é compreendido como um lugar de recurso, lugar de controle físico, de produção e lucro, visando valores de troca. Diz respeito ao processo de dominação, ou seja, ao uso do território como um lugar exclusivo de seus integrantes.

O outro seria o território simbólico, ligado à produção de significados. Há um processo de apropriação (com o tempo), sendo agregado um valor simbólico, com sentido de “lar”, abrigo e segurança afetiva de múltiplas identidades. No entanto, o valor e as simbologias do território são modificados com a historicidade, ou seja, com o passar dos tempos, novas histórias, novas funcionalidade e, até mesmo novos integrantes vão fazer parte de tal lugar, trazendo uma carga simbólica nova, repleta de (re)apropriações territoriais.

O território não deve ser confundido com o lugar ou o espaço. O espaço se caracteriza por ser amplo, vago, dotado de um nível de abstração elevado. Ele não possui limites determinados pelos atores sociais que por ali passam. Quando o espaço é dividido, limitado através de simbolismos que lhes são aplicados pelos atores sociais que nele se encontram, vão existir lugares. Os lugares então, são porções de espaço delimitadas pelos sujeitos que nele interagem, produzindo assim, uma historicidade e identidade

características. Já o território é definido, delimitado, é o lugar apropriado por um ator a partir de suas relações de poder (TURRA NETO, 2004). Seria o resultado da atuação do ator sobre um lugar, agregando identidade e sentimento de pertença (no sentido do pertencimento do ator social ao território mas também no sentido de que o território pertence ao ator social) que são desenvolvidos por uma rede relações sociais projetadas sobre o espaço.

2.3.2 Desterritorialização, Reterritorialização, Territorialidade e Multiterritórios

O processo de “abandono”, de fuga, de modificação e/ou destruição de regiões¹⁴ intimamente associadas à mobilidade espacial e aos processos de globalização, para alguns autores (como JAMESON, 1991; LEMOS, 2005; DELEUZE e GUATTARI, 1997, p. 224; *apud* HAESBAERT, 2007, p. 127) é determinado como sendo um processo de desterritorialização. A reterritorialização seria o processo contrário, o movimento de construção de território.

Haesbaert faz uma crítica ao termo “desterritorialização”, atribuindo-o como sendo um mito (2004), pois ela parece oferecer o sentido de “não-representabilidade”, caracterizando territórios sem identidades, o que não seria possível.

Não há indivíduo ou grupo social sem território, quer dizer, sem relação de dominação e/ou apropriação do espaço, seja ela de caráter predominantemente material ou simbólico, o homem também sendo um *homo geographicus* (SACK, 1996), ou seja, um “homem territorial”, cada momento da história e cada contexto geográfico revelam sua própria forma de desterritorializar, quer dizer, sua própria relação de domínio e/ou apropriação do espaço, privilegiando assim determinadas dimensões do poder (HAESBAERT, 2007, p. 339-340).

No entanto, para o autor, “virou moda” pensar na desterritorialização, o que é muito confundido com o “desaparecimento de territórios com o simples debilitamento da mediação espacial nas relações sociais” (HAESBAERT, 1999, p. 171). Seria como se as pessoas estivessem se desprendendo de seus territórios, de suas identidades, trazendo a ideia de um

¹⁴ As palavras 'região' e 'local' vão ser usadas nesta dissertação de modo genérico, em passagens anteriores àquelas em que serão mobilizados os conceitos que escolhemos operacionalizar, que são 'espaço', 'lugar' e 'território'. Com isso, não estamos negando que essas palavras também estejam associadas a conceituações mais precisas (por exemplo, por Albagli, 2004; Santos, 2006). Pretendemos apenas evitar usar os conceitos centrais do trabalho antes de esclarecer como os entendemos e porque os aplicamos em cada caso, o que tornaria o texto muito confuso.

ser isento de espaços e tempos devido à globalização e às tecnologias da informação e da comunicação.

De acordo com Fragoso (2008b) a ideia de que as TICs correspondem ao momento máximo de um desenvolvimento tecnológico que conduziu ao apagamento da importância do espaço faz parte de um paradigma de pensamento que enxerga a modernidade “como o período em que o tempo passou a ser instrumentalizado contra o espaço” (BAUMANN, 2001, p. 131 *apud* FRAGOSO, 2008b). Na mesma linha, a autora destaca pensadores para os quais o fato de que a Internet permite interações à distância implica na superação dos entraves geográficos e “com isso, o sentido de pertencimento dos agrupamentos sociais se desvincula da territorialidade” e alerta para a existência de uma outra interpretação, que afirma que essa suposição do apagamento do espaço tem vínculos e consequências políticas indesejáveis pois desvia a atenção das importantes diferenças regionais e locais para o acesso às TICs e as dinâmicas da globalização. Vai nesse sentido a observação de Haesbaert, que levanta uma questão referente à desterritorialização. Ao mesmo tempo que ela parece fazer parte do cotidiano, vivemos a “era do espaço”, a superabundância de espaços. Para o autor, isso acontece devido à justaposição de espaços com relação ao tempo. Podemos estar em vários lugares ao mesmo tempo, sem necessariamente sair do lugar, por exemplo, quando assistimos à TV ou quando estamos conectados à Internet.

Os territórios não estão desaparecendo, mas mudando de lugar constantemente, adquirindo outro sentido relacional (HAESBAERT, 2007, p. 156). Esta ideia vai ao encontro da visão de Santos, que atribui a responsabilidade da mundialização dos lugares e territórios à modernização contemporânea (SANTOS, 2006, p. 218) que parece facilitar o processo de mobilidade por entre “espaços”. Os lugares estariam multiplicando-se, permitindo o reconhecimento e o pertencimento do sujeito a novos territórios, desenvolvendo uma forma de territorialização mais complexa, apresentada em forma de rede: a multiterritorialidade (HAESBAERT, 2007). Esta se caracteriza pela superconexão de territórios e sua maior fluidez no espaço, facilitando o seu acesso (tanto virtualmente quanto materialmente). Assim, a reterritorialização estaria diretamente agendada pela ação das tecnologias no espaço de comunicação e da informatização (LEMOS, 2005, *online*), já que é oriunda do desencaixe das relações sociais dos contextos locais de interações para outros espaços, nos quais as

interações se reestruturam, se reterritorializando. Nesse sentido, a desterritorialização é considerada como sendo algo além da extinção do território, mas também como sendo algo que se relaciona com o não reconhecimento (ou uma dificuldade em definir) os territórios múltiplos e descontínuos da atualidade. Seria como a incapacidade de reconhecer o caráter imanente da (multi) territorialização na vida dos indivíduos e dos grupos sociais. Assim, “mais do que a desterritorialização desenraizadora, manifesta-se um processo de reterritorialização espacialmente descontínuo e extremamente complexo” (HAESBAERT, 1994, p. 214). Ela vai caracterizar não apenas o enfraquecimento do controle espacial, mas o aumento da hibridização cultural e a multiplicidade de identidades territoriais e a justaposição de territórios (HAESBAERT, 2007, p. 366).

Em suma, “A multiterritorialidade é, se não a forma dominante, pelo menos a forma contemporânea ou ‘pós-moderna’ da reterritorialização, a qual muitos autores, equivocadamente, preferem caracterizar como desterritorialização” (HAESBAERT, 2005, p. 19). Para o autor, todo o processo de desterritorialização seria acompanhado por um de reterritorialização (HAESBAERT, 2007, p. 131), já que no cotidiano é comum que as pessoas passem de um território para outro, o que faz com que participem de vários grupos sociais, investindo partes de si em cada um deles, de forma que estariam se reterritorializando, caracterizando a multiterritorialidade.

Em meio aos processos de desterritorialização, reterritorialização e multiterritorialização predominam a compreensão de um sentimento de territorialidade que é reconfigurado, transportado e multiplicado por entre a variedade de “novos” territórios oferecidos pela ação tecnológica e informativa. Esta territorialidade, por sua vez, teve o seu conceito incorporado pelas ciências sociais e humanas focando as relações do ser humano, sua sociedade e a dimensão espacial que age e ocupa (ALBAGLI, 2004). Para a autora o conceito de territorialidade refere-se:

(...) às relações entre um indivíduo ou grupo social e seu meio de referência, manifestando-se nas várias escalas geográficas – uma localidade, um a região ou um país - e expressando um sentimento de pertencimento e um modo de agir no âmbito de um dado espaço geográfico. No nível individual, territorialidade refere-se ao espaço pessoal imediato, que em muitos contextos culturais é considerado um espaço inviolável. Em nível coletivo, a territorialidade torna-se também um meio de regular as interações sociais e reforçar a identidade do grupo ou comunidade (ALBAGLI, 2004, p. 28).

Este sentimento de pertencer a algum lugar, entretanto, não deve ser associado unicamente ao espaço físico, a nosso ver. Compreende-se que a multiterritorialização é um processo que envolveria um controle social *no* espaço (que vai além da materialidade), envolvendo relações sociais em uma complexa dinâmica com o tempo. Este processo, por sua vez, está sendo forjado por representações materiais e imateriais de espaços pelos quais atravessamos. Entre estes espaços representados e territórios por onde as pessoas se locomovem, está o ciberespaço.

2.3.3 O território no ciberespaço

Mesmo se caracterizando por ser um espaço diferenciado em sua estrutura, organização e dinâmica, o ciberespaço apresenta muitos dos valores existentes no espaço físico. Conflitos, busca por poderes, criação/reprodução de territórios e práticas sociais tem lugar também nas redes conectadas através da Internet.

Não significa que a materialidade esteja com menos força devido ao poder das tecnologias de permitirem a navegação (e manipulação) de e entre espaços sem a necessidade de uma locomoção física (HAESBAERT, 2007, p. 269), mas sim que está acontecendo uma condensação entre os espaços que estão se tornando multiterritoriais. Desse modo, as TICs expandem o território para outros territórios que não perdem a sua identidade, mas sim, dialogam, partilham e contribuem com as identidades que migram por entre eles, reterritorializando-se e desterritorializando-se constantemente.

Sabe-se que, com a Internet, o indivíduo pode “estar” em mais de um lugar ao mesmo tempo. Ele se encontra enraizado no espaço físico, ao qual se vincula pela sua própria materialidade (do corpo) (FRAGOSO, 2008c) e que compartilha com um grupo de indivíduos e, simultaneamente, ele se encontra no espaço virtual, no qual atua através de canais que estão abertos para a interação social com outro grupo que ‘se encontra’ no espaço virtual. Sabendo-se que o corpo físico não pode entrar no ciberespaço,

compreendemos que ele responde a estímulos projetados através de sons e da tela do computador estabelecendo uma presença simbólica.

Fragoso e Rosário (2008, *online*) compreendem o corpo digital do avatar como simbolismos que tem referência ao corpo físico, o que explica o motivo dos avatares funcionarem tão bem como projeções identitárias. Isso faz com que o sujeito se identifique nos dois lugares: concreto e virtual, pois ao mesmo tempo em que o sujeito está no espaço físico, ele está projetando a si mesmo, através de uma representação virtual no espaço informacional. Assim, a semelhança entre o corpo do usuário e o seu avatar permitiria a representação de um único “EU” simultaneamente em dois mundos (FRAGOSO e ROSÁRIO, 2008, *online*).

A percepção da realidade, desta forma, mescla-se nos dois mundos: concreto e virtual, possibilitando novas experiências que, até então, não eram possíveis de serem vividas. No ciberespaço as trocas são puramente simbólicas, no entanto, reais.

Conforme já abordado, Lévy (2003), Lemos (2005) e Haesbaert (2007), falam do ciberespaço como sendo um local de desterritorialização. Entretanto o processo de virtualização não engloba apenas a desterritorialização, mas também a reterritorialização (HAESBAERT, 2007, p. 274). Significa que no ciberespaço também irá existir o processo de reterritorialização, possibilitando com que sentido da territorialidade não fique ligado apenas ao espaço físico, mas vai atingir os campos simbólicos do universo virtual. Desse modo, o virtual desterritorializa, mas, no mesmo processo reterritorializa as pessoas e os grupos sociais.

O fato das pessoas migrarem, se desterritorializarem e conhecerem novos territórios (que não seriam exatamente o seu de origem) agrega certos valores sociais, que são tratados com a ideia de múltiplas possibilidades de recriar e adicionar novos territórios, diferentes dos que já possuem. É o que fala Haesbaert (2007, p. 251) quando diz que mobilidade espacial não significa, obrigatoriamente, mobilidade social, especialmente na época das tecnologias digitais a qual vivemos. Isso quer dizer que grupos sociais podem estar desterritorializados sem, necessariamente, estarem em outro lugar, ou seja, sem mobilidade espacial e sim, mobilidade virtual. Estes territórios (virtuais ou materiais) vão orientar o

comportamento de atores sociais que vão interagir nestes espaços específicos, desenvolvendo ou manifestando identidades.

O sentido de pertencer a um local, estabelecendo laços sociais¹⁵, trocando valores e informações que são consideradas importantes para determinado grupo traz um sentimento de pertença ao sujeito. Este, por sua vez, ao fazer parte de um grupo, vai compor “comunidades imaginadas¹⁶” (HALL, 2002) ao qual uma identidade e a partilha de ideais serão comuns aos seus membros. Estas comunidades são compreendidas por meio das comunidades virtuais que possibilitam com que seus membros desenvolvam sua identidade sobre um espaço imaterial, caracterizado como seu território virtual.

No entanto, observa-se no ciberespaço o frequente “desaparecimento” de territórios (o que não é comum no espaço material). Comunidades, games, sites de redes sociais surgem, agregam indivíduos, mas, com o não alcance de seus objetivos (por vezes relacionado ao econômico de quem os criou) são “deletados”, apagados do ciberespaço sem deixar resquícios de sua origem. Estes sujeitos vão ter o sentimento de perda do território de que falam, por exemplo, Bonnemaison e Cambrèzy (1996).

A Internet por sua vez, com sua multiplicidade de aplicativos, permite (com grande facilidade) que os indivíduos possam ir para outros lugares, estabelecer novos territórios ou, ainda, apropriarem-se de espaços que, tecnicamente, não foram desenvolvidos para tais fins. Esta capacidade de apropriação é bastante visualizada na Rede. Como exemplo, citamos comunidades do *Orkut* que têm seus temas tidos como inapropriados socialmente (como comunidades de suicídio, de Pró-Anas e Pró-Mias¹⁷), o que acaba por baní-las do sistema. Os seus membros, ao perderem o seu território de interações, simplesmente reconstróem novas comunidades (talvez mudando o título ou o tema, de modo que fique menos evidente os seus ideais para os membros do sistema que não partilham do mesmo capital social¹⁸),

¹⁵ Os laços sociais são oriundos das interações repetidas que são criadas entre os indivíduos e vão fazer parte da estrutura das redes. A partir deles é possível o fortalecimento das redes e a fortificação de valores e trocas preconizadas pelo grupo. Os laços sociais surgem com a interação social, com o convívio, o conhecimento de membros participantes ou apenas ao fato de fazer parte de uma determinada comunidade (RECUERO, 2006, *online*).

¹⁶ Anderson foi o pioneiro no uso do termo “comunidade imaginada”. Para ele, a Nação seria uma comunidade política imaginada, limitada e soberana (ANDERSON, 1991), ou seja, imaginada pelo fato de que os membros da nação não se conhecem todos uns aos outros e ao mesmo tempo limitada porque toda Nação possui fronteiras.

¹⁷ Comunidades que defendem a Anorexia Nervosa e a Bulimia como estilos de vida e não como um distúrbio alimentar ou uma doença (RECUERO, 2005, *online* e REBS, 2006, *online*).

¹⁸ Recuero (2006, *online*) defende que o capital social esteja presente tanto no campo coletivo como no individual. Dentro do campo individual, há uma busca pelo grau de interação social de um indivíduo com a rede (como por exemplo, um

reorganizando-se novamente, em seu novo território virtual. O mesmo acontece com a migração de grupos sociais formados em aplicativos virtuais que são deletados do ciberespaço. Com o “desaparecimento” do território virtual os sujeitos migram para outros aplicativos, apropriando-se, muitas vezes, de seus espaços, a fim de garantir um novo território e reconstruir o seu espaço de relações sociais. Estas relações, no entanto, nem sempre permanecem em um único lugar, tendendo a multiplicar-se para outros espaços (ou aplicativos).

Assim, grupos vão se reunir em espaços virtuais que serão delimitados (como comunidades, salas de bate-papo ou ainda “cidades virtuais”) a fim de sociabilizarem-se, de modo que irão despertar o sentimento de territorialidade em seus “pontos de encontro”. Nestes territórios virtuais, histórias serão construídas, interações desenvolvidas e identidades serão formadas, de modo que ele possuirá as mesmas características simbólicas dos territórios concretos, diferenciando-se apenas pela ausência da materialidade. Entretanto, a noção e o sentido espacial serão cruciais para a construção, não apenas identitária do território como na do próprio indivíduo que fará parte daquele local. Partindo do reconhecimento destas identidades, indivíduos vão se agregar em torno de valores comuns, sociabilizando-se nos territórios, sejam eles virtuais ou concretos.

2.3.4 Território e Identidade

Da mesma forma que o território, conceituar identidade é algo muito complexo, pois ela é foco de diversas áreas das ciências sociais (como a antropologia, a psicologia, a sociologia, a comunicação social e a filosofia). Isto faz existirem inúmeras definições de identidade de acordo com o enfoque dado por cada área do conhecimento.

Stuart Hall realiza uma abordagem da identidade focando o indivíduo (2002, p. 7-9) justificando a complexidade de explicitar este conceito, pelo fato de as “velhas identidades”,

indivíduo que chega a um território e tenta fazer parte dele por identificar valores comuns aos demais membros da comunidade). Também há relações de reciprocidade e de confiança. Podemos citar como exemplo o fato de que, dentro de um território habitado por grupos sociais, vai existir uma busca pela concretização das normas sociais estipuladas por ambos os grupos, a fim de obterem a organização do espaço e a segurança em suas relações. Assim, o capital social estará produzindo ordem dentro dos grupos sociais que habitam mesmos lugares de convívio. Estes conceitos são aplicados em qualquer tipo de organização (grupo) social, assim como em comunidades virtuais.

defendidas no presente (a fim de manter uma estabilidade social), estarem em declínio, sendo substituídas por um novo conceito de identidade caracterizado pela fragmentação, pelo constante processo de transformação, de metamorfose. Também Boaventura de Souza Santos afirma que identidade deve ser compreendida como “resultados sempre transitórios e fugazes de processos de identificação (...) identidade são, pois, identificações em curso.” (1995, p. 135). Essa concepção de identidade que inclui a variação ao longo do tempo vai ao encontro da compreensão da atuação da história sobre o território. Com o tempo, o espaço é modificado. Com a história, os sentidos, as funções do território são alternadas, atuando conforme a época em que ele se encontra e transformando, apropriando ou remodelando as associações identitárias do espaço (território) bem como as identidades dos sujeitos.

Terêncio e Soares (2003, *online*) focam o estudo identitário em dois planos: o individual e o social. O plano individual é caracterizado como sendo a identidade particular do indivíduo. Ela está intimamente ligada ao conceito de personalidade, ou seja, é aquela que faz parte da formação do nosso “eu”. A identidade social, no entanto, não vai se centrar na particularidade, mas na coletividade, pois a formação identitária não caminha sem as influências da sociedade. A identidade social é originada de construções históricas e sociais dos indivíduos que são participantes de um determinado grupo social, caracterizando-se por ser uma identidade que partilha de:

(...) um conjunto de valores, representações e conhecimentos particulares de cada actor, não pré-existe aos processos de interacção como uma essência primordial e independente, mas constrói-se em referência a categorizações específicas de grupos de pertença, definidoras de determinadas identidades sociais, que se jogam dialecticamente em tensão com as auto-imagens e os papéis desempenhados pelos actores (NASCIMENTO, 2001, *online*).

Por seu caráter social, Barros Filho, Lopes e Issler acreditam que a identidade, apesar de fluida, deve “parecer permanecer” (2005, p. 18), o que pode ser compreendido no contexto da identidade territorial. Um país só é um país se possui indivíduos que partilham de uma mesma pátria, possuindo um território comum repleto de simbologias, mitos e rituais característicos de sua identidade nacional. Mesmo que a identidade nacional seja semelhante a uma “comunidade imaginada” ou ainda não seja partilhada por todos, a compreensão e a aceitação da identidade como algo que existe, homogêneo, unificado,

caracterizador de um território e seus indivíduos é importante para a cultura, para a política, para a economia e para a sociedade em si. Assim como as pessoas, o território (que molda e é moldado pelos sujeitos que dele fazem parte) também vai ser suportar múltiplas identidades, determinando-as e sendo determinado por elas. Entretanto, contraditoriamente, o território vai possuir uma identidade, um conjunto de características que lhe serão atribuídas como intuito de caracterizá-lo, classificá-lo de forma generalizada, mesmo que dele façam parte uma multiplicidade de peculiaridades simbólicas e identitárias. Esse processo tece a ideia de que a identidade (territorial tanto quanto a individual) é algo que deve “parece permanecer”, ou seja, deve parecer ser homogênea.

Essas identidades coletivas que são compreendidas como “construções coletivas de demandas sociais, discursos e práticas coletivas de pertencimento grupal” (MACHADO e PRADO, 2005, *online*) estão associadas aos territórios. Ou seja, o sentimento de identidade coletiva, além de estar atrelado ao sentido de pertença a um grupo, vai caracterizar-se pelo desenvolvimento de uma territorialidade, ou seja, o referencial de identidade vai estar intimamente ligado a um território, fazendo com que os ocupantes destes o percebam como parte de sua identidade coletiva, partilhando interesses em comum, valores e buscando a harmonia do local a fim de obter a sustentabilidade social e cultural de seu modo de vida. É o que fala Turra Neto (2004) ao tratar o território como produto e, ao mesmo tempo, produtor da identidade, o que significa que o lugar onde os grupos vão interagir vai ser determinante para o reconhecimento dos seus membros, de suas características sociais e, ao mesmo tempo, os membros deste local serão os responsáveis por modificá-lo de acordo com os valores que preconizam em suas práticas sociais.

O homem, como princípio básico na vida social, cria e demarca território como forma de controlar condições materiais de existência, construir e expressar sua identidade. Mas a vitalidade do território só existe a partir de tensões “desterritorializantes” que impulsionam e reorganizam esses “territórios”, o que compreendemos como sendo o processo necessário do indivíduo de sair de suas terras de origem para territorializar novos espaços a fim de aumentar as suas “posses” simbólicas e disseminar sua identidade (HAESBAERT, 2007).

Segundo Fernandes (2005, *online*) vão existir dois tipos de territorialidade: a local e a deslocada (que podem ocorrer de forma simultânea dependendo dos sujeitos que ali se

encontram e seus sentimentos para com o lugar). A territorialidade local ainda pode se dividir em simples ou múltipla.

A territorialidade local simples é observada em um hospital, por exemplo, onde o território é utilizado para um único fim, ou seja, o seu próprio fim. Já a territorialidade local múltipla é caracterizada pelo território que é utilizado para inúmeros fins, para inúmeros momentos como o exemplo do autor, uma rua que é usada tanto para o tráfego de veículos (ou seja, é o território dos veículos), como também é usada para o lazer nos finais de semana ou ainda para uma feira de frutas e legumes que acontece uma vez por dia na semana.

A desterritorialidade, segundo Fernandes (2005) vai acontecer exatamente quando uma destas ações é impedida de ser realizada no território em questão, ocorrendo quando há o retorno destas atividades na outra semana, uma reterritorialização.

A territorialidade deslocada vai se caracterizar por reproduzir ações, relações ou ainda expressões de um território próprio em outro território. Como exemplo, Fernandes (2005) utiliza o fato de gaúchos tomarem chimarrão em determinadas regiões do Brasil que não são o Sul. Significa, dessa forma, que há uma apropriação de um outro território pelo sujeito diferente do seu “de origem”, aonde ele apropria uma prática social sua no local (FERNANDES, 2005, *online*). Assim, diferentes territórios podem ser compreendidos a partir das intencionalidades dos sujeitos que vão atuar sobre eles manifestando o pertencimento, a posse e a delimitação do espaço.

Haesbaert (2007, p. 342) apresenta quatro pontos referentes aos tipos de territorializações. O primeiro deles é aquele onde o território é fechado, quase que “uniterritorial”, o que não admite pluralismos de identidades, como o caso de tribos indígenas e como os afegãos e talibãs.

A segunda territorialidade de Haesbaert envolve o tradicionalismo, ou seja, são identidades que defendem a homogeneização interna, tentando diminuir a pluralidade de identidades a fim de criar uma identidade nacional comum (como exemplo, os Estados pluriétnicos). A terceira territorialização é mais flexível, pois admite a convivência e a sobreposição de identidades e seus territórios (como o caso das grandes cidades), ou seja, em um mesmo território grupos diferenciados organizam-se sem entrar em colapso, dividindo um mesmo território que terá múltiplas interpretações do seu sentido de acordo

com o grupo social que age sobre ele. Por fim, a quarta territorialização de Haesbaert é aquela que é, efetivamente, múltipla, ou seja, combina poderes, controles, funções e símbolos (como as grandes metrópoles), que se caracterizaria como as várias territorialidades dentro de um único território que é partilhada, de forma comum, a todos os seus habitantes, ou seja, os sujeitos que atuam no território vão possuir e partilhar de mais de uma territorialidade, caracterizando múltiplas identidades.

Essa hibridização identitária poderia ser uma forma de desterritorialização. A identidade cultural, segundo Haesbaert (2007), não existe de forma independente ou isolada, mas sob influência de várias culturas, anteriores e contemporâneas a ela, que estão na origem ou influenciam seus valores e costumes. Significa que o processo de reterritorialização é constante e comum na formação de novas culturas, num processo paralelo de desterritorialização e reterritorialização. As identidades culturais, em verdade, teriam como referentes multiterritórios.

Este conceito assemelha-se muito ao sentido das múltiplas identidades abordadas por Stuart Hall (2002), na qual o autor defende que os sujeitos da pós-modernidade não possuem uma identidade fechada, ímpar e fixa, mas sim uma diversidade de perfis, de identidades que são apresentadas de acordo com o momento.

A compreensão de múltiplas identidades está associada aos diferentes territórios que o sujeito vai se encontrar ao longo de sua vida, ou seja, as “múltiplas tribos” da Haesbaert (2007) estariam caracterizadas pela diversidade de identidades que um único sujeito pode apresentar, de acordo com o local, o território, onde se encontra. Significa que o território vai compor o “ser” de cada grupo social que nele habita, oprimindo por não libertar o sujeito que nele vive de sua identidade e, ao mesmo tempo, libertando por ser “a sua casa”, coisa que outros territórios, diferentes do de origem do sujeito, permitiriam (TURRA NETO, 2004, p. 283).

O território pode ser pensado como a relação entre grupos diferentes mediada pelo espaço. Para Haesbaert, a facilitação das interações sociais pela Internet potencializou as “múltiplas “tribos” a que cada um pode pertencer [as quais] revelariam múltiplas territorialidades, efêmeras, que assumiríamos ao longo de nosso cotidiano” (HAESBAERT, 2007, p. 226). Nesse processo, os territórios onde o sujeito tem enraizada a sua identidade

vão transpor-se para representações virtuais de territórios, que não vão apenas possibilitar o “estar” em mais de um território ao mesmo tempo (como estar em sua casa, fisicamente, e estar em sua comunidade virtual¹⁹, mentalmente), como também vão ampliar a gama de territórios das quais o sujeito pode fazer parte.

¹⁹ Rheingold (1997, p. 20) define comunidades virtuais como sendo “agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço]”.

3 A SOCIABILIDADE VIRTUAL

O termo sociabilidade está associado à natureza do ser humano que, em sua essência, é um ser social. Desse modo, a sociabilidade é compreendida como sendo

a capacidade humana de estabelecer redes através das quais as unidades de actividades, individuais ou colectivas, fazem circular as informações que exprimem os seus interesses, gostos, paixões, opiniões...: vizinhos, públicos, salões, círculos, cortes reais, mercados, classes sociais, civilizações,... (BAECHLER, 1995, p. 65 e 66).

Nos grupos assim formados, os indivíduos estabelecem relações de modo que se formem redes de laços entre um ator social e outro. Estas associações serão desenvolvidas em espaços sociais onde cada ator se encontra por opção, despertando assim, o interesse de serem sociáveis uns com os outros. A sociabilidade, então, engloba as relações entre as pessoas e a capacidade que elas possuem de estabelecer laços sociais que poderão vir a formar grupos, ou seja, parte da interação social (o que se diferencia da capacidade dos seres humanos de *manterem* estes grupos coesos, o que é definido como socialidade) (BAECHLER, 1995, p. 89-102).

Estes grupos sociais por sua vez, vão ocupar lugares no espaço, ou seja, para interagirem necessitam de um lugar comum, de um lugar aonde os indivíduos com interesses em comum vão se encontrar para conversar, jogar ou namorar, por exemplo. Ao interagir nestes lugares, os grupos sociais permitem reforçar a identidade do grupo, expressando a territorialidade (ALBAGLI, *in* BRAGA, MORELI e LAGES, 2004, p. 28). A partir disso, há uma atribuição de identidades a estes lugares e sentimento de “posse”, o que transforma os lugares de interações destes grupos em territórios.

Assim, para compreender a organização, a dinâmica e os valores de um determinado grupo social, inclusive no que diz respeito a sua relação territorial, é necessário conhecer suas práticas de sociabilidade.

Sabe-se, no entanto, que as tecnologias da comunicação e da informação contribuíram para o desenvolvimento de formas diferenciadas de sociabilidade. “Há trinta

anos atrás, usar um computador, tal como pilotar um veículo lunar, era coisa de uns eleitos, instruídos nas artes mágicas necessárias à condução dessas máquinas...” (NEGROPONTE, 1995, p. 100). Hoje, no entanto, novas práticas sociais mediadas pela Internet permitiram o desenvolvimento de novas maneiras de interação, linguagens e costumes, novas formas de sociabilidade.

A comunicação entre pessoas geograficamente dispersas, a possibilidade de permitir associações por afinidades (LICKLIDER e TAYLOR, 1968; RHEINGOLD, 1996; LEMOS, 1996) e o contato multicultural (FRAGOSO, 2008a, *online*) fez com que a Internet alterasse a estrutura das formas de comunicação interpessoal, permitindo uma situação de compartilhamento através da comunicação muitos-muitos, associada à ideia de co-presença. Assim, a sociabilidade passa a encontrar novos espaços que vão além do mundo físico, atingindo ambientes virtuais que servem de suportes para as práticas sociais

A ideia de “lugar virtual” (RHEINGOLD, 1997) implica uma construção simbólica ligada às trocas (também simbólicas) que vão se dar entre os atores sociais no universo virtual. Como compreendido, a sociabilidade vai necessitar de um lugar comum para os atores sociais que interagem. No entanto, ao partilharem e permitirem a exposição de seus ideais, valores e interesses em comum com o seu grupo nestes lugares, o lugar virtual parece adquirir um caráter territorial, pois o lugar virtual passa a ser apropriado por estas identidades que vão reorganizar e ditar a dinâmica do lugar onde estão a partir de suas interações (de modo que venham a despertar o sentido de pertença através da permanência do “seu” grupo identitário).

3.1 A INTERNET COMO ESPAÇO DE SOCIABILIDADE

Em 1962 não se imaginava que uma rede desenvolvida para a troca e o compartilhamento de informações militares durante a Guerra Fria, iria tomar a proporção social que hoje possui. Hoje, a Internet funciona como um instrumento que dá suporte para interações sociais, atuando como um lugar de sociabilidade onde ocorre a formação de grupos com interesses em comum.

Castells (1999) compreende que foi a partir da Internet que a sociabilidade adquiriu novas formas de apresentação, pois foi a Internet que “se converteu na alavanca de transição de uma nova forma de sociedade: a sociedade-rede (...)” (CASTELLS, 1999, p.16). A partir disso, a Internet reestruturou a maneira de grupos sociais interagirem, oferecendo lugares que vão além da materialidade.

De acordo com Lemos (1996), o ciberespaço permitiu com que todas as formas de sociabilidade contemporâneas pudessem estar em uma tecnologia que atua como potencializadora (como catalisadora) das relações sociais. Desta forma, conectados em um computador através da Internet, a sociabilidade era desenvolvida através de ambientes que proporcionavam a interação entre vários usuários ao mesmo tempo.

Como compreendemos, a sociabilidade necessita de um lugar para ocorrer. Estes lugares, na maior parte das vezes, são suportados por sistemas desenvolvidos por empresas que visam às práticas sociais virtuais. Diversos deles permitem com que os internautas possam criar não apenas a sua identidade virtual, como também criar a identidade do lugar onde interage com os outros usuários.

Nestas práticas sociais um tipo de capital social é trocado, caracterizando-se pelo seu simbolismo a partir de relações contratuais que são estabelecidas na interação mediada pela Internet. A cada interação, usuários estabelecem laços sociais que vão ser fortalecidos com a repetição destas interações. Desta forma, cada sujeito é considerado como um ator social, capaz de ser produtor de mensagens que vão ser passadas aos indivíduos por meio de arestas formadas pelas relações sociais estabelecidas entre eles. Assim, redes sociais são criadas e tornam-se potentes disseminadoras de informações a partir de práticas sociais que vão unir os atores virtuais, caracterizando-se por fazer parte do conjunto de aplicativos sociais que compõem o espaço social do universo virtual.

O ciberespaço vai ser tratado como um espaço informacional, ou seja, um espaço simbólico, de caráter teórico. Uma vez que esse trânsito está diretamente vinculado aos lugares reais onde se encontra a infra-estrutura que dá suporte ao tráfego de informação, e também as pessoas que utilizam os terminais, constata-se a relação direta entre o espaço geográfico e esse espaço informacional, teórico, simbólico (FRAGOSO, 2003).

A interação social que é desenvolvida no ciberespaço, ao mesmo tempo em que poderá fortalecer laços entre indivíduos de um grupo, também poderá promover a construção da identidade virtual dos lugares e dos sujeitos, conforme apresenta Ribeiro (2005, *online*) ao considerar a interatividade como sendo “a fonte promotora da existência da identidade virtual”, ou seja, é graças à interação entre estes indivíduos, que são formados conceitos, normas de seu território são estipuladas, são formadas identidades e são trocadas ideias, moldando assim, os perfis destas pessoas com a finalidade de se obter um lugar na sociedade. Assim, observamos a existência de uma dupla via de influências. De um lado os usuários, com suas interações determinam a organização do espaço (do lugar ou território) e de outro, o espaço determina o tipo de interações que nele vão ocorrer.

Estas interações sociais acontecem em ‘tempo real’ e requerem a co-presença em um mesmo espaço compartilhado. As interações sociais virtuais são semelhantes à interação presencial no sentido de que também são possíveis as conversas síncronas, em linguagem verbal escrita ou sonora e com possível visualização dos interagentes (através de *webcams*, microfones, etc). Diferenciam-se, entretanto, pela ausência da presença física, o que impossibilita a percepção de cheiros, sabores e o toque físico, por exemplo. Isso implica na ausência de alguns canais de comunicação na interação *online*, que é compensada, por exemplo, pelo uso constante de códigos gráficos (*smileys*²⁰, negritos, sublinhados, cores) como forma de trazer referência ao que se passa, tentando ampliar a quantidade de informação disponível para a apreensão do sentido e facilitar a compreensão.

Enquanto a semelhança com a situação de interação presencial sugere a co-presença em um lugar compartilhado (o ‘lugar virtual’), os corpos físicos continuam a existir e permanecem como a primeira referência e condição de existência dos sujeitos. Fragoso e Rosário (2008, *online*) discutem essa questão em relação às representações dos corpos nos avatares do *Second Life* e percebem uma presença simultaneamente física, corpórea, nos lugares concretos em que se está fisicamente presente, e outra simbólica, nos lugares virtuais onde se encontram os avatares²¹. De modo análogo, a comunicação mediada pela Internet parece transformar a nossa relação com o espaço e o lugar pois implica a presença

²⁰ O mesmo que *emoticons* – “carinhas” feitas com letras e caracteres para-alfabéticos formando símbolos que significam expressões humanas, como :-) para um sorriso ou ;- _ para uma piscada de olho.

²¹ À imagem do corpo físico e do corpo do avatar, as autoras relacionam uma terceira imagem, do ‘corpo imaginado’. (FRAGOSO E ROSÁRIO, 2008, *online*).

simultânea em dois lugares, um virtual, percebido pela interação com os outros avatares que também se encontram lá, e outro “real” (no sentido material), onde se encontram nossos corpos físicos.

Se a interação social no ciberespaço sugere que os usuários estejam presentes em um mesmo espaço (um lugar virtual), é possível dizer que os aplicativos (sistemas) *online* voltados para a interação muitos-muitos são essenciais para a constituição desses lugares ou ambientes em que os avatares se encontram e as interações acontecem.

Em muitos casos, esses ambientes são perenes, ou seja, sua existência independe da presença dos usuários. Isso é mais perceptível em games e MUVes, nos quais eventos pré-programados continuam a acontecer (por exemplo cai a noite, amanhece, etc) mesmo quando o aplicativo não está sendo acessado. Este aspecto marca mais uma semelhança com o espaço físico.

É necessário compreender, no entanto, o sentido das interações sociais no ciberespaço e a maneira de como elas vão ocorrer na comunicação mediada pela Internet, conforme as peculiaridades não só dos sujeitos mas também dos ambientes nos quais eles se encontram. Por exemplo, as práticas sociais vão possibilitar o desenvolvimento de afinidades, caracterizando o surgimento de possíveis agrupamentos marcados por sentimentos de pertença e laços sociais fortes. Estes caracterizam comunidades, reconhecidas como comunidades virtuais (RECUERO, 2006). Se as interações acontecem num lugar compartilhado por sujeitos que compartilham valores e crenças, isso facilita a vivência, intensifica as interações e seus significados e favorece a percepção dos integrantes da comunidade pelo compartilhamento daquele lugar, que para eles, passa a constituir-se em um território. Esta é uma das maneiras em que o aprimoramento das relações sociais *online* contribui para a validação da percepção de existência de um ‘lugar comum virtual’, ou mais precisamente de um território virtual comum, tanto graças às interações que ali ocorrem quanto em função dos efeitos identitários decorrentes daquelas dinâmicas sociais.

3.2 LUGARES E IDENTIDADES VIRTUAIS

Pela liberdade relativa à virtualidade de objetos e lugares, no ciberespaço é possível ter (de forma simbólica) “coisas” (como várias casas, carros ou dinheiro) e lugares (como fazendas, hotéis) ou ainda ‘ir’ aos pontos mais distantes ou estranhos, como o interior de uma célula ou para fora da atmosfera do planeta. Desse modo, além de poder possuir novas “coisas” que não possuem na sua vida concreta, os usuários têm chances de conhecer novos lugares e, ao mesmo tempo, compreendem que podem ser os responsáveis por construções simbólicas de acordo com as ferramentas que os aplicativos disponíveis no universo virtual lhes oferecem.

No ciberespaço o usuário ainda encontra caminhos para estabelecer novos “personagens” que servirão como canais de comunicação com outros sujeitos que vão estar nos seus mesmos lugares de comunicação. Atribuir objetos, representações de si e lugares preferidos parecem compor manifestações de fragmentos do sujeito no universo virtual.

Sherry Turkle diz que as identidades se tornam diversas no universo virtual pelas inúmeras possibilidades que são oferecidas ao internauta de “ser”. Desta forma, há um momento de autodescoberta (e até mesmo autotransformação) do sujeito (TURKLE, 1997, p. 388). Observa-se também uma identidade virtual vinculada aos lugares virtuais que existem no ciberespaço.

As representações de identidade no ciberespaço podem ser apresentadas por meio de representações gráficas, por meio de nomes, fotografias ou, ainda, através de descrições. Estas representações vão expressar sentidos de ser, de caracterizar sujeitos e lugares de forma que sejam reconhecidos por determinados grupos.

As representações do indivíduo, normalmente vão se dar por meio de imagens gráficas (avatars), nomes escolhidos por eles (como os *nicks*), descrições em perfis, fotografias de si ou, ainda através de simbologias significativas para ele e seus grupos de pertença. Do mesmo modo que as representações de sujeitos no universo virtual, as representações de lugares vão se compor de nomes, de representações gráficas do lugar, de fotografias (de acordo com o local ou tipo de local que querem identificar ou representar), de símbolos determinantes ou breves descrições do que se tratam. No entanto, a

representação de lugares no ciberespaço vai se caracterizar por agregar a dinâmica de interação dos diversos sujeitos que interagem ali, o que significa que os lugares virtuais serão suportes para as interações sociais provenientes do contato de um usuário com o outro no lugar virtual e, com isso, uma multiplicidade de manifestações identitárias individuais e coletivas.

Esta dinamização de interações entre múltiplas identidades com interesses em comum agregadas à simbologia de características que o lugar carrega em sua criação, vão caracterizar a identidade do lugar virtual. Significa que o lugar virtual, para ser um lugar (como já vimos) precisa permitir estas interações, possibilitando uma historicidade e, a partir dos sujeitos, de suas relações e do conjunto de elementos determinantes do lugar, vai caracterizar uma identidade.

Estas representações da identidade do lugar no ciberespaço, todavia, representam (por vezes) espaços concretos, ou seja, vão poder ser consideradas como extensões identitárias de um lugar material (como uma praça, por exemplo) no universo virtual (a reprodução da identidade da praça – disposição de elementos, características visuais, nome e descrições), caracterizando uma reprodutibilidade identitária.

O sujeito, quando chega a este lugar, compreende o seu sentido a partir do reconhecimento de sua identidade no universo concreto (o qual se supõe que ela conheça). Desse modo, as práticas sociais, a funcionalidade e uma infinidade de características são atribuídas quase que de forma instantânea a estes lugares virtuais que representam lugares concretos, o que caracteriza não apenas uma extensão identitária do lugar concreto ao qual o lugar virtual tenta representar, como também uma extensão do seu sentido social.

3.3 DO LUGAR MATERIAL AO LUGAR VIRTUAL – PROBLEMA DE PESQUISA

O lugar virtual apresentará uma identidade proveniente dos seus aspectos simbólicos (a partir do que ele representa e da disposição de seus elementos no espaço) e das próprias atribuições e modificações provenientes dos atores sociais que nele interagem. Entretanto, para haver interações sociais em um lugar, é preciso que exista, antes, a compreensão do

sentido funcional daquele lugar, ou seja, os sujeitos buscam lugares (virtuais e concretos) a partir da compreensão da relação destes com as suas necessidades e vontades sociais.

Sabe-se que os lugares virtuais vão estimular os sentidos de entendimento e percepção do mundo de cada sujeito por estarem ligados à materialidade por meio de sua apresentação visual (e simbólica) e permitirem, assim, uma associação aos lugares materiais. Significa que a linguagem dos lugares virtuais baseia-se em metáforas espaciais (MASSEY, 2008) ligadas à conformação dos lugares concretos, especialmente quando se focam representações virtuais de lugares físicos objetivos, ou seja, de lugares que existem concretamente. Desse modo, as percepções dos usuários com relação aos lugares virtuais serão semelhantes às percepções dos lugares concretos.

Quando entramos em um ambiente virtual 3D (como em um *game*, por exemplo), a noção espacial de disposição de elementos (como árvores, casas, a percepção do “outro”) é diretamente semelhante à disposição dos elementos materiais (vão ter “ruas” por onde os usuários “andam”, casas onde os usuários “moram”...). O mesmo processo (porém um pouco menos claro) ocorre quando entramos em uma comunidade virtual de um site qualquer de redes sociais. O lugar virtual vai ter o seu nome, suas imagens de identificação, seus membros e suas discussões relacionadas (mesmo que de forma simbólica) às práticas que se dão em lugares concretos “semelhantes” funcionalmente a estes. Assim, desde a distribuição dos elementos que vão o compor, até a sua estrutura de interações vão ser compreendidas conforme os lugares concretos.

Nem todos os lugares virtuais tentam ser “cópias” de lugares concretos (funcionando como extensões identitárias destes lugares materiais), mas todos os lugares virtuais vão, de alguma forma (nome, imagem, função, disposição visual, descrição) ser inspirados e compreendidos com referência ao espaço concreto. Significa que o ciberespaço em si, tem sua manifestação visual inspirada no espaço físico, ou seja, o sujeito compreende este espaço virtual de forma muito semelhante a que compreende o espaço em que vive. Obviamente, lugares que vão carregar sentidos simbólicos específicos, de forma que expressem características de um lugar objetivo no ciberespaço, serão mais facilmente compreendidos pela ligação identitária que o sujeito faz do lugar material ao virtual. No entanto, é graças às experiências sociais vivenciadas pelo indivíduo que ele vai vir a

compreender lugares tecnicamente “novos” (no sentido de não existirem no espaço material) no ciberespaço.

Por exemplo: uma sala de *chat* com o nome de “Pelotas” vai possuir uma série de características da cidade de Pelotas, funcionando como uma “extensão” do sentido identitário da cidade que “representa”. Então, ao observarem o nome “Pelotas” como uma das opções de salas de *chat*, automaticamente os usuários compreendem que neste lugar devem estar pelotenses ou pessoas que simpatizam ou possuem amigos da cidade de Pelotas. O mesmo processo de reconhecimento e atribuição de características ocorreria com uma sala de *chat* chamada “Futebol”. No entanto, a sala “Futebol” não faz referência a um lugar concreto específico, mas o seu nome atribui inúmeras características e sentidos que estão ligados ao futebol e a lugares onde se discute futebol (como bares e estádios), o que permite a compreensão do sujeito de que, na sala “Futebol” estão sujeitos que gostam de futebol, falando de futebol e interagindo em torno do tema.

Quando o nome da sala de *chat* faz referência a algo desconhecido ou sem uma associação identitária direta por parte do sujeito (como por exemplo, uma sala de *chat* com o nome “RABJTG”, o usuário não vai reconhecer o lugar, transformando-se este, em um “não-lugar” virtual.

Em games e ambientes 3D o processo de compreensão do lugar e de sua identidade vai além do simbolismo que o nome carrega. A visualização do lugar será mais “clara” com referência ao mundo concreto. Por exemplo, ao chegar a uma floresta virtual o sujeito compreenderá a floresta como “floresta” pela disposição dos elementos visuais e pelos sentidos que ela carrega consigo e que lhes são familiares. No entanto, ao chegar à pista virtual de *Fórmula 1* “Interlagos” o sujeito, além de compreender sua identidade, vai perceber o lugar com uma carga de identidade predefinida mais forte, devido a ligação com um lugar concreto específico que este lugar virtual terá. Desta forma, estas reproduções virtuais vão poder funcionar como réplicas, como extensões identitárias ou, ainda, inovações de lugares com base em ambientes já existentes concretamente.

Praças virtuais reproduzidas em games, salas de *chats* representando lugares de sociabilidade de cidades, comunidades virtuais em sites de redes sociais funcionando como “cidades virtuais”, ou seja, extensões identitárias onde usuários reúnem-se não apenas para

sociabilizarem-se como para discutir questões de suas cidades. Todos estes são lugares urbanos, lugares materiais que vão ser observados no universo virtual. No entanto, lugares fantasiosos (como cidades de vampiros, por exemplo) serão também observados no universo virtual. Apesar de estes ambientes fazerem referência a lugares, territórios e seres não existentes na materialidade, eles também vão ter agregados a sua construção bases de experiências de sujeitos que tentam reproduzir ideias, conotando à realidade concreta. Estes lugares “fantasiosos” apesar de não existirem concretamente, farão parte do imaginário cultural de várias pessoas, o que permite referências compartilhadas na sua visualização no ciberespaço (o mesmo ocorre em filmes, livros, etc.).

Em aplicativos como sites de redes sociais, jogos, simuladores de vida ou ainda salas de bate-papo os internautas podem exercitar sua criatividade, criando *nicknames*, avatares, grupos temáticos e ‘lugares virtuais’ identificados por títulos e descrições. Podem ainda associar a si mesmos ou às suas criações objetos (no caso de sistemas 3D), textos e imagens em geral. Essa ‘liberdade de criação’ (limitada pelas regras de uso e características técnicas do aplicativo que compõem o ambiente virtual) permite que os indivíduos expressem sentidos que se particularizam no que se refere ao sentido identitário, em relação aos seus avatares (TURKLE, 1997; FRAGOSO E ROSÁRIO, 2008; REBS, 2008) e na associação a grupos temáticos em redes sociais (TOMASINI, 2007). É presumível que um movimento semelhante ocorra em relação aos lugares virtuais, mas, até aqui, não foi encontrado registro de estudo a esse respeito. Desta forma, um dos interesses da dissertação aqui proposta é verificar se existe e, em caso positivo, compreender como se dá essa relação identitária com os lugares virtuais, em especial com aqueles que representam lugares concretos no ciberespaço.

Assim, da mesma forma que todas as criações humanas, a criação dos lugares virtuais têm sua base nas experiências vividas, nas referências disponíveis e na construção de ideias desenvolvidas ao longo da formação do indivíduo, que faz parte de a um grupo social (LAUREL, 1998 e TURKLE,1997). Desta forma, não surpreende a existência de locais virtuais criados para o desenvolvimento de interações sociais que se identificam como formas de “extensão” de um local concreto. São criações que visam servir de base para relacionamentos sociais, não tendo como objetivo unicamente a formação de ambientes “novos”, fantasiosos, mas a reprodução de lugares que existem no mundo físico (aquele que

existe por si só, sem a necessidade da conexão através da Internet).

Em uma grande variedade de sistemas que servem à interação social através da Internet observa-se a construção desses tipos de lugares virtuais com referências diretas a cidades, países ou comunidades geograficamente situadas. Caracterizam-se assim, as representações de lugares concretos em sistemas multiusuário *online*, que constituem o tema que a dissertação aqui proposta propõe problematizar. Ou seja, o tema do estudo são os ‘ambientes virtuais’, os lugares virtuais que buscam deixar clara a ligação que possuem com o espaço concreto.

Desse modo, entendemos que os lugares virtuais (assim como o ciberespaço em si) terão suas noções de compreensão por parte de seus usuários, diretamente ligadas ao mundo concreto. São exatamente estas representações virtuais que proporcionam o entendimento do universo virtual que vão interessar na pesquisa. Como sabemos, vão existir lugares virtuais que vão funcionar como representações inspiradas em lugares concretos já existentes (mas não necessariamente tentam ser “cópias” destes lugares no ciberespaço) e lugares virtuais que têm a intenção de serem verdadeiras extensões identitárias dos lugares concretos, ampliando seus sentidos identitários e uma cultura que existe em torno do lugar em questão que é representado. Assim, estas representações serão reproduções de lugares em um universo formado por *bits*.

Assim, a presente proposta de dissertação problematiza a projeção de espaços reais, físicos, geográficos, em espaços informacionais, simbólicos, cuja existência tem como base material a rede digital de computadores. A intenção é compreender as motivações para a criação dessas representações de ambientes concretos nos territórios de ambientes multiusuários *online*, bem como seus usos e apropriações por seus criadores e demais usuários.

3.3.1 Associações a grupos, lugares e identidades

Os aplicativos que dão suporte para a criação de lugares virtuais (como *SL*, *Orkut*, *Facebook*, *IRC*²², entre outros) permitem que a construção de lugares virtuais pelos seus usuários seja realizada de modo relativamente fácil. A exigência da maioria dos sistemas multiusuário costuma ser o domínio das suas técnicas e ferramentas. Conhecendo-as, os usuários podem criar salas de bate-papo, ambientes 3D, 2D, comunidades, grupos, tópicos de fóruns com referências a nomes, imagens e símbolos de cidades, praças, países ou ainda lojas, cidades fantasmas e praias virtuais.

Desse modo, usuários fixam-se em torno de interesses comuns, associando-se a grupos que partilham de uma identidade comum em um lugar comum. Esta associação (bem como a procura dos usuários por determinado lugar virtual) vai necessitar de um conhecimento prévio mínimo sobre o lugar, primeiramente como maneira de identificar o local que o lugar virtual representa.



FIGURA 2: Informações com a apresentação dos membros do grupo do SL “Ilha da Paz” (imagem adquirida em 12/06/2009).

²² Internet Relay chat

Além da associação aos grupos com referência a um lugar virtual, os usuários de diferentes aplicativos multiusuários *online* costumam deixar explícito em suas páginas pessoais ou avatares a ligação com o lugar, revelando assim, o capital social comum que possuem com o grupo e com o lugar ao qual fazem parte.

No *Second Life*, por exemplo, é possível optar por uma forma de enunciação em que o nome de um grupo ao qual pertence aparece associado ao nome e imagem do avatar. Esse título acompanha o avatar e atua como um identificador, facilitando e intensificando a associação de usuários aos grupos temáticos e, através deles, a lugares virtuais de todos os tipos.



FIGURA 3: Avatares do SL com identificação do seu nome e grupo (imagem adquirida em 02/03/2009).

No entanto, muitos dos grupos que vão existir nos ambientes multiusuários *online*, vão estar associados a territórios concretos, ou seja, os usuários vão associar-se de lugares virtuais que pretendem carregar a mesma identidade de uma cultura nacional, por exemplo, ou ainda de territórios que existem concretamente e que são reproduzidos no ciberespaço. E

Esse tipo de associação a representações de lugares *offline* aparece claramente também no *Orkut* (Figura 4). Neste SNS²³, há indicativos de que isso ocorra em função não apenas de sociabilidade e facilidade de agregação social, mas também com finalidade identitária (FRAGOSO, 2008b). Sem negar o caráter multifacetado da identidade cultural pós-moderna (HALL, 2002), percebe-se uma tendência à associação com locais que fazem referência ao lugar de nascimento, à identidade nacional e ao lugar onde se encontram os membros do *Orkut*.



FIGURA 4: Comunidade do *Orkut* que se refere à cidade de Pelotas e um membro da comunidade que se identifica, em seu perfil, como sendo morador de Pelotas.²⁵

²³ *Social Networking Sites – Sites de Redes Sociais*

²⁴ Disponível em <http://www.Orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=27291>. Acesso em 06/04/2009.

²⁵ Disponível em <http://www.Orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=10394326195650993162>. Acesso em 06/04/2009.

Esses indicativos sugerem que a relação identitária é importante para explicar como e porque as pessoas criam representações do mundo concreto nos ambientes do ciberespaço. No entanto, essa explicação não parece suficiente para dar conta da intensidade e da complexidade do fenômeno, a começar pelas próprias motivações para o uso desses sistemas. Do mesmo modo, a compreensão da Internet como um espaço social onde são desenvolvidas interações e trocas sociais é essencial para o entendimento da sociabilidade *online*, inclusive no que diz respeito às percepções da espacialidade dos ambientes de interação.

Em meio a esta diversidade de ambientes virtuais que vão possibilitar a reprodução de ambientes concretos no universo virtual a partir do suporte oferecido por seus aplicativos, viu-se a necessidade de selecionar um ambiente multiusuário *online* voltado para as práticas sociais e que, ainda, possibilitasse a criação de lugares e associação de membros a estes, de forma não induzida.

3.3.2 A Reprodução de lugares concretos no ciberespaço

As práticas sociais do universo concreto vão possuir lugares bem definidos em seus espaços. Estes lugares, por sua vez, vão possuir características que vão sugerir direcionar as práticas sociais que vão acontecer naqueles lugares, como a função social, estrutura, organização e dinâmica. Como vimos em cada um destes lugares (como estádios de futebol, praças, cinemas, shoppings, etc.) vai ocorrer o despertar de sentimentos de pertença por parte de alguns atores que vão atuar nestes locais desenvolvendo ideologias no sentido de compor uma identidade que vai unir os indivíduos em torno de ideais comuns (RIAL, 2003). Ao sentirem-se “parte” do lugar, integrantes de grupos com valores sociais comuns, o lugar habitado por estes sujeitos vão ser caracterizado por ser um território (HAESBAERT, 2007).

O sentimento de identidade, de pertença a um território é carregado com o sujeito mesmo que ele não se encontre no lugar específico, geograficamente. Significa que não é necessário estar fisicamente no “seu lugar” (no seu território) para que o sujeito se sinta como integrante do lugar, para que ele tenha a sua identidade. Toledo (2000) aborda as

questões de apropriações das cidades pelas torcidas de futebol que acabam por expandir o seu território (o estádio) para além das fronteiras primeiramente delimitadas, estabelecendo interações sociais e levando simbologias para outras partes da cidade (como pichações, bandeiras penduradas pelas janelas das casas, etc.). Ele caracteriza essas ações como formas de ampliação das práticas sociais e dos lugares para espaços além de seu território de origem. Estas “ampliações de práticas sociais” são compreendidas exatamente pelo fato de que as interações sociais que se dão em um lugar específico, vão possuir a capacidade de ocorrerem em outros lugares diferentes do seu “território” de origem, ou seja, “novos” lugares passam a funcionar como plataformas de ampliação, aumentando o “espaço” do sentido territorial dos sujeitos que levam o simbolismo de suas práticas sociais para além das fronteiras do seu território. Assim, com a ampliação simbólica do território vai haver uma expansão identitária por parte do sujeito com relação ao “seu lugar”, ao seu território.

Esse sentido de “ampliação” territorial de modo que identidades individuais e coletivas sejam arquitetadas além do seu território de “origem” parece ser visualizado também no ciberespaço.

Os lugares virtuais podem ser compreendidos como sendo plataformas diferenciadas do mundo concreto que se tornaram visíveis no ciberespaço, pois eles partem de inspirações e experiências vividas concretamente pelos seus criadores e membros que acabam por reproduzi-las na virtualidade, dando forma, cores e ações. A funcionalidade, disposição dos elementos (visualmente) e estrutura destes lugares virtuais serão muito semelhantes aos lugares concretos. Desse modo, muitos lugares virtuais são construídos com o sentido de reproduzirem espaços concretos das cidades, levando a identidade de grupos e sua territorialidade para além das fronteiras físicas, caracterizando verdadeiros territórios virtuais, pois vai se compor de interações entre sujeitos que compartilham capital social, uma identidade comum e ainda, vai carregar consigo a historicidade do local concreto ao qual tentam referir-se, sugerindo inclusive, os assuntos partilhados nestes espaços. É o que se observa nos exemplos a seguir, os quais lugares virtuais tentam reproduzir lugares existentes na vida concreta:



FIGURA 5: Copacabana e a sua reprodução no MUVE *Second Life*.



FIGURA 6: Imagem de Londres e a sua reprodução na cidade virtual Londres do SL.

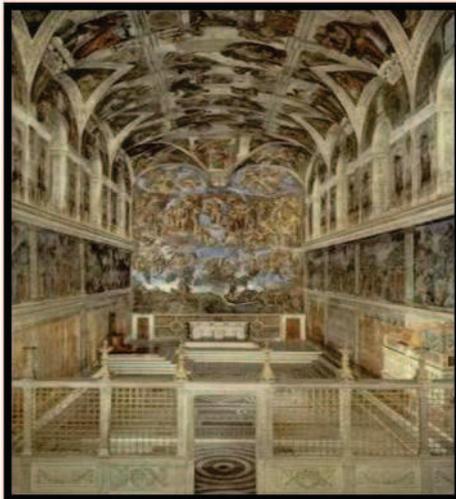


FIGURA 7: Capela Sistina e a sua reprodução no *Second Life*.

²⁶ Disponível em <http://img210.imageshack.us/img210/222/copacabana41qy7.jpg>. Acesso em 15/05/09.

²⁷ Disponível em http://colunistas.ig.com.br/secondlife/files/2007/04/copacabana_001.jpg. Acesso em 15/05/09.

²⁸ Disponível em <http://fashionview.files.wordpress.com/2008/02/londres.jpg>. Acesso em 15/05/09].

²⁹ Disponível em <http://i.thisislondon.co.uk/i/pix/2009/02/cyber-london-415x275.jpg>. Acesso em 15/05/09.

³⁰ Disponível em <http://floresdocampo.weblog.com.pt/arquivo/arquivo/capela%20sistina.jpg>. Acesso em 15/05/09.

³¹ Disponível em http://www.second-news.net/wp-content/uploads/capela-sistina_002.jpg. Acesso em 15/05/09.

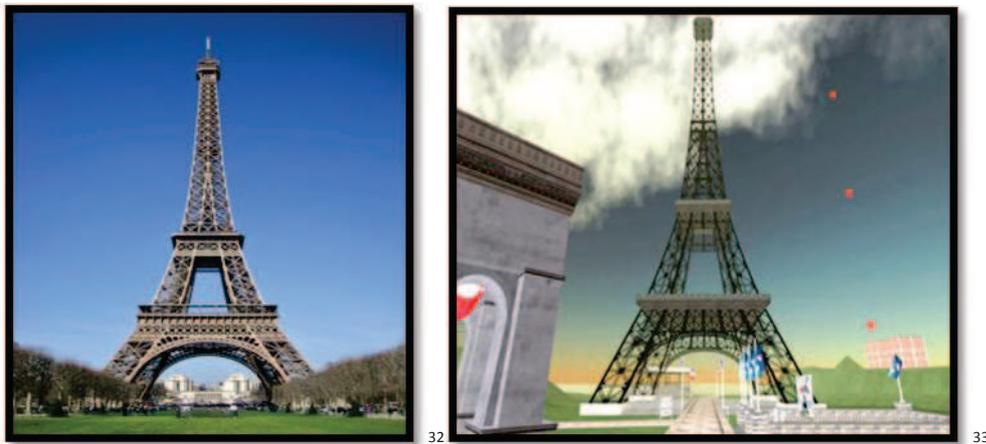


FIGURA 8: Torre Eiffel e a sua reprodução no mundo virtual *Second Life*.

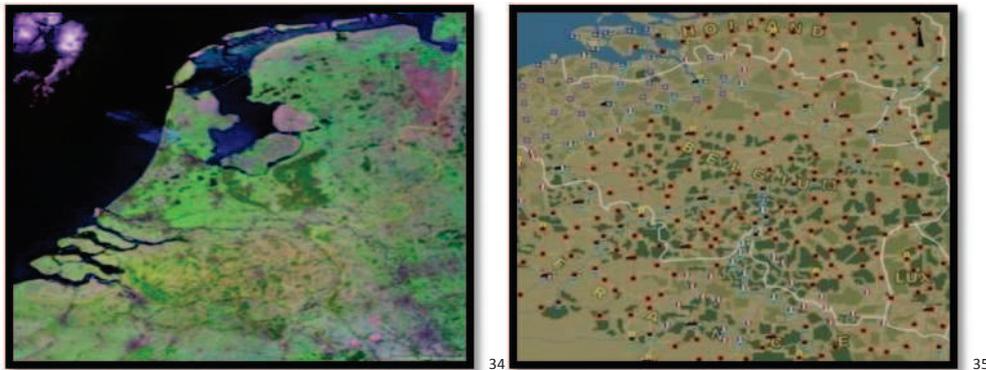


FIGURA 9: Imagem da Bélgica e da Holanda pelo *Google Earth* e a réplica da imagem geográfica destes mesmos territórios no jogo *World War II Online*.



FIGURA 10: Taj Mahal e a sua reprodução no *Second Life*.

³² Disponível em <http://www.infoescola.com/Modules/Articles/Images/1-31da6aed01.jpg> . Acesso em 15/05/09.

³³ Disponível em <http://www.secondlifebrasil.com.br/MLBR/img/ImgContent/AboutMI/Imagem11.jpg> . Acesso em 15/05/09.

³⁴ Disponível em <http://geology.com/world/satellite-image-of-netherlands.jpg> . Acesso em 15/05/09.

³⁵ Disponível em <http://www.battlegroundeurope.com/index.php/campaign-community/campaign-map> . Acesso em 15/05/09.

³⁶ Disponível em [http://zunal.com/myaccount/uploads/tajmahal\(2\).jpg](http://zunal.com/myaccount/uploads/tajmahal(2).jpg) . Acesso em 15/05/09.

³⁷ Disponível em http://www.filebuzz.com/software_screenshot/full/41354-Taj_Mahal__D.jpg . Acesso em 15/05/09.

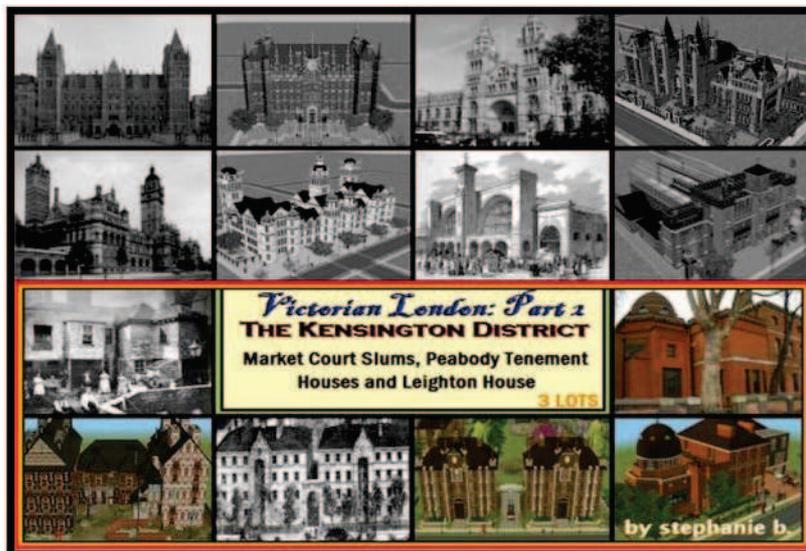


38



39

FIGURA 11: Wembley Stadium e sua reprodução no *game online PES 2009*



40

FIGURA 12: Réplicas dos edifícios no Distrito Kensington, em Londres durante a Era Vitoriana para vender no jogo *The Sims*.



41



42

FIGURA 13: *Fawcett Stadium* e sua reprodução no *game EA Sports Online*.

³⁸ Disponível em <http://powerofthought.files.wordpress.com/2007/02/wembley1.jpg> . Acesso em 15/05/09.

³⁹ Disponível em <http://forums.pesfan.com/attachment.php?attachmentid=3753&d=1219220267> . Acesso em 15/05/09.

⁴⁰ Disponível em http://thumbs2.modthesims2.com/img/6/5/6/5/6/2/MTS2_StephSim_751514_VLP2.jpg

⁴¹ Disponível em <http://www.beans-around-the-world.com/photos/canton3.jpg> . Acesso em 15/05/09.

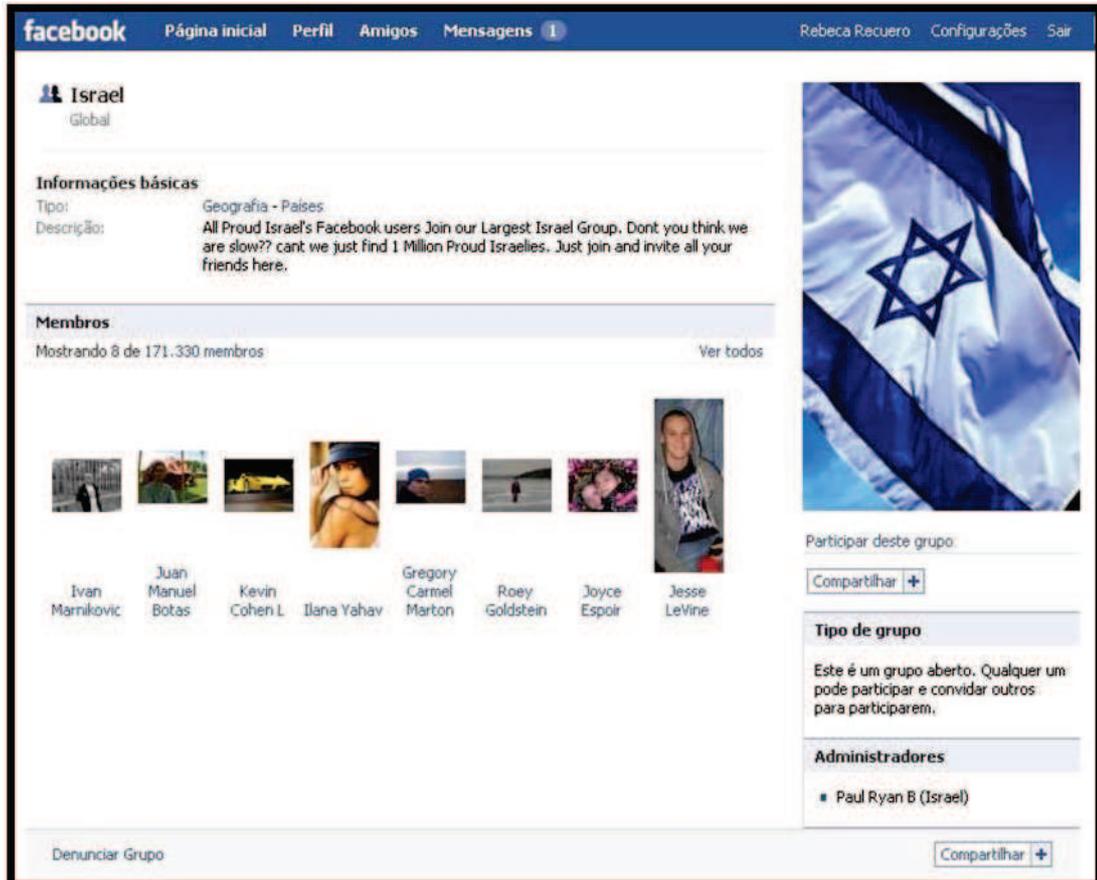
⁴² Disponível em http://images.ea.com/sports/_img/news/fawcett_stadium_large.jpg . Acesso em 15/05/09.

No entanto, também vão existir reproduções de lugares concretos no ciberespaço não levando em conta questões como a disposição de elementos de forma semelhante ao lugar de “inspiração” (conforme podemos observar nos exemplos que demos anteriormente), mas apenas ao sentido que vão carregar ligados ao simbolismo do lugar que eles pretendem representar. É o que se observa no caso de reprodução de territórios concretos em comunidades virtuais suportadas por sites de redes sociais.

The image shows a screenshot of the Orkut website's community page for Porto Alegre. The page layout includes a top navigation bar with links for 'Início', 'Perfil', 'Página de recados', 'Amigos', and 'Comunidades'. The main content area is titled 'Porto Alegre' and contains a description of the city as the capital of Rio Grande do Sul, Brazil, with 1.5 million inhabitants and a world-famous public administration. Below the description is a list of community statistics: language (Português), category (Cidades e Bairros), owner (Huy Zing), type (pública), privacy (aberta para não-membros), forum (não-anônimo), location (Brasil), creation date (1 de fevereiro de 2004 10:52), and member count (137.937). To the right, there are sections for 'membros (137937)' showing profile pictures of several users and 'comunidades relacionadas' listing 'Grêmio (362.106)' and 'Chimarrão (210.176)'. A sidebar on the left offers options like 'participar', 'convidar amigos', 'fórum', 'enquetes', 'eventos', 'membros', and 'denunciar abuso'.

FIGURA 14: Comunidade Porto Alegre do Orkut onde são discutidos assuntos referentes à cidade.⁴³

⁴³ Disponível em <http://www.Orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=5610>. Acesso em 15/08/2008.



44

FIGURA 15: Comunidade do país Israel no *Facebook* que agrega simpatizantes e sujeitos que pertencem ao país.

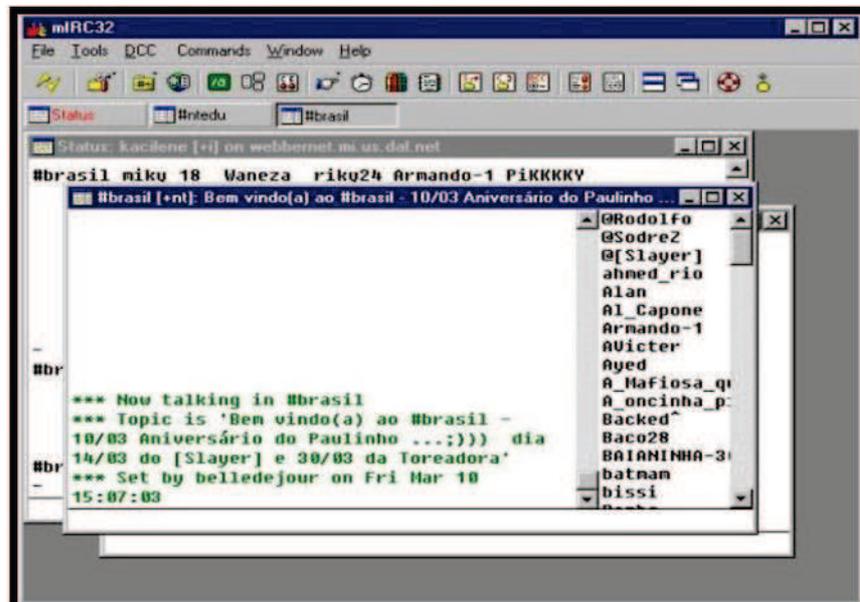


FIGURA 16: Canal "Brasil" do IRC.⁴⁵

⁴⁴ Disponível em:

<http://www.Facebook.com/group.php?sid=f4b1ee0f1807e8bc803e66d98f14fb4a&gid=18227664976&ref=search>. Acesso em 04/04/2009.

The screenshot shows the Terra chat website interface. At the top, there is a search bar and navigation icons. The main content area is titled 'chat' and includes a banner for a 'Grill Elétrico George Foreman Salton' with a price of R\$111,13. Below the banner, there are statistics: '7218 pessoas no chat' and '2912 salas abertas'. The 'Cidades' section is the central focus, with a table of Brazilian states and a sidebar with various chat categories.

Escolha um subgrupo		
Acre	Alagoas	Amapá
Amazonas	Bahia	Ceará
Distrito Federal	Espírito Santo	Goiás
Maranhão	Mato Grosso	Mato Grosso do Sul
Minas Gerais	Pará	Paraná
Paraíba	Pernambuco	Piauí
Rio de Janeiro	Rio Grande do Norte	Rio Grande do Sul
Rondônia	Roraima	Santa Catarina
São Paulo	Sergipe	Tocantins
Exterior		

FIGURA 17: Site de bate-papo (chats) oferecido pelo Terra, onde a identificação das salas é feita através do nome de cidades ou Estados.⁴⁶

No entanto, é importante lembrar que a CMC traz uma apropriação das práticas de sociabilidade, pois mesmo buscando reproduzir territórios, lugares concretos, a comunicação sempre será mediada pela Internet, o que vai trazer um caráter diferenciado na interação social, ou seja, mesmo em ambientes que funcionam como “extensões” de lugares concretos, as práticas sociais podem ser apropriadas, diferenciando-se das práticas que são desenvolvidas nos lugares concretos ao qual o lugar virtual é inspirado. Mesmo assim, inicialmente, os lugares virtuais que tentam representar lugares concretos parecem tentar reproduzir, também, práticas sociais destes territórios.

Além disso, a comunicação mediada pela Internet vai permitir com que os sujeitos evitem a sua exposição física, possibilitando (em muitos casos) menor timidez por parte de

⁴⁵ Disponível em http://www.br.geocities.com/canalrefugiados/mirc_funcionando. Acesso em 08/04/2009.

⁴⁶ Disponível em: <http://chat.Terra.com.br:9781/cidades.htm>. Acesso em 07/04/2009.

seus usuários, bem como a apresentação de identidades não comumente vistas nos lugares concretos. A Internet ainda possui uma série de fatores técnicos (como *lags*, falhas na conexão e a comunicação assíncrona) que tornam o processo comunicacional diferenciado da comunicação “face-a-face”, “protegendo mais”, oferecendo mais tempo para possibilidades de pensamento e formulação de respostas na comunicação mediada pela Internet.

Apesar das várias facilidades que os lugares virtuais do ciberespaço parecem oferecer com relação aos lugares concretos das cidades (em especial ao preconceito, regras, liberdade e segurança), acredita-se que o universo do ciberespaço não se dissocia por completo da vida concreta. Existem constantes referências de territórios, identidades e lugares como plataformas de desenvolvimento de práticas sociais existentes na cidade concreta, o que remete a um pensamento de que o universo do ciberespaço não age como um substituidor das práticas sociais, mas sim como uma forma de amplificar estas formas de sociabilidade que vão se dar nestes espaços.

Além dos lugares virtuais que representam lugares concretos com a intenção de ampliar uma identidade territorial e identidade cultural para o ciberespaço, como vimos, também existem lugares que são inspirados em lugares concretos, mas que não focam um território material em si. Mesmo não tendo interesse em ser “cópias” destes territórios, eles carregam o sentido e o simbolismo de lugares concretos que servirão como base para a compreensão do seu funcionamento e dinâmica por parte dos seus usuários. Do mesmo modo, vai existir a reprodução de lugares que não são vistos no universo concreto, ou seja, ambientes “inovadores”, fantasiosos que vão ter suas inspirações em lugares heterotópicos provenientes da cultura social (e que mesmo assim, possuem certa semelhança a lugares existentes concretamente). Esta capacidade criativa é uma das características do ciberespaço que vai atuar como suporte tanto das interações que nestes lugares vão ocorrer, como também na possível visualização destes “novos” territórios.



FIGURA 18: Acampamento em uma floresta virtual e uma festa reproduzidas no jogo *The Sims*



FIGURA 19: praça e praia (com festa de aniversário) reproduzidas no MUVE SL.

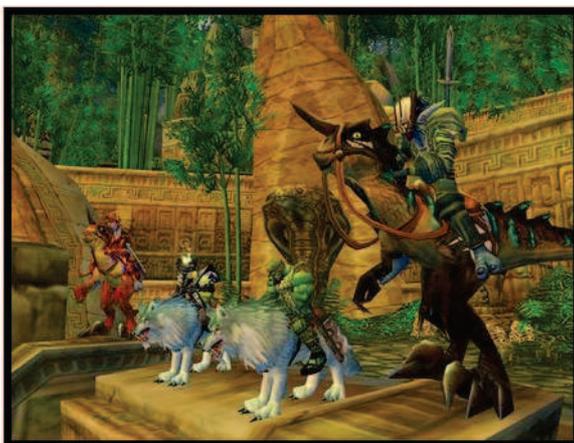
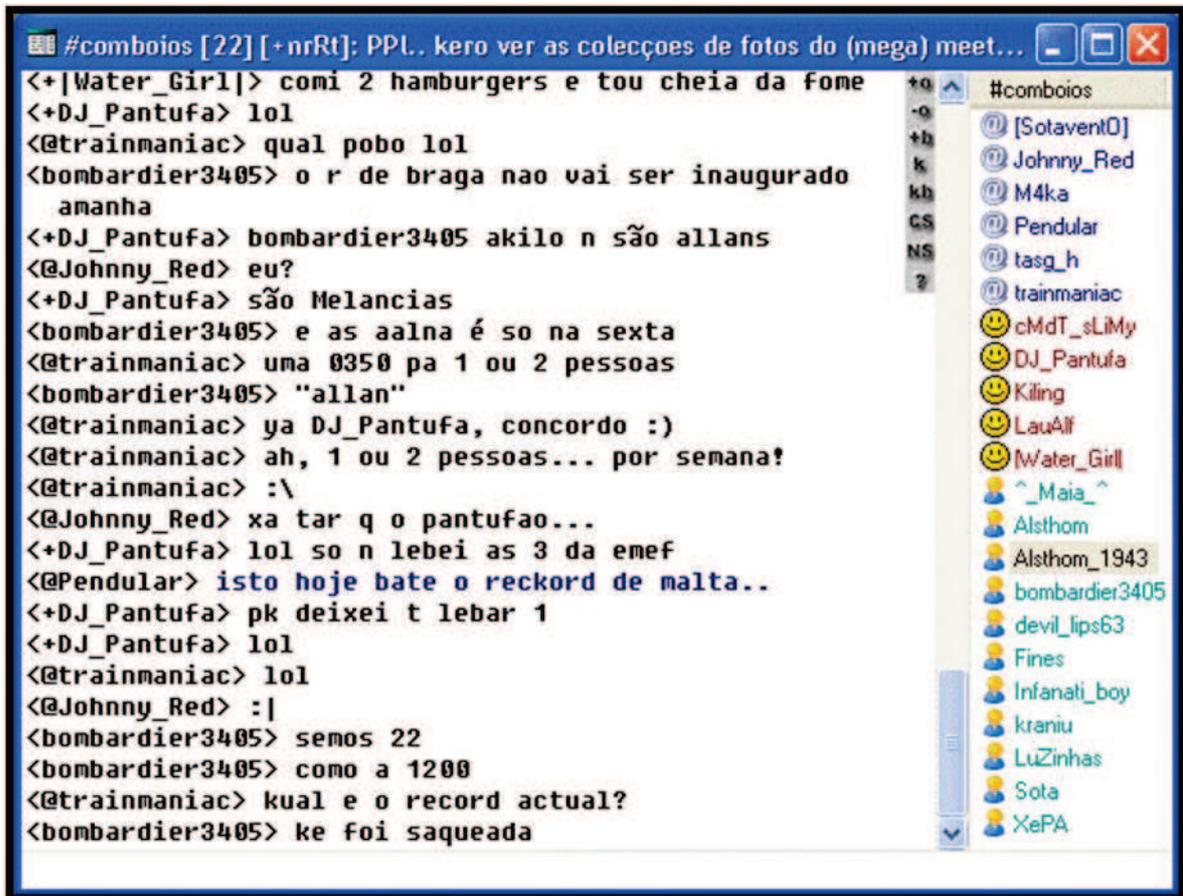


FIGURA20: representação de um lugar “fantasioso” (com dragões e criaturas estranhas) caracterizado por ser um ambiente de RPG no game *WOW*.

⁴⁷ Imagem adquirida em <http://unrealitymag.com/wp-content/uploads/2009/02/wow-732000.jpg>, no dia 12/12/2009.

⁴⁸ Imagem adquirida em <http://www.thirdwayblog.com/wp-content/uploads/2007/10/wow.jpg>, no dia 12/12/2009.



49

FIGURA 21: Canal #comboios do IRC – lugar virtual sem associação direta a um lugar concreto mas que é compreendido como um lugar de desenvolvimento de práticas sociais, da mesma forma que as outras salas de *chat* que se referem a cidades.

Observa-se, então, a íntima ligação dos lugares virtuais (tanto simbólicas e sociais como visuais em determinados casos) com os lugares concretos. Desse modo, estes lugares virtuais (tanto as “reproduções” de lugares concretos como as “inspirações” neles) vão permitir manifestações identitárias, determinando grupos e práticas sociais no ciberespaço.

⁴⁹ Imagem adquirida em http://adcosta.home.sapo.pt/irc/irc14_04_2004.gif, no dia 10/10/2009.

4. OS OBJETIVOS E O OBSERVÁVEL

Compreendendo que existe a reprodução de lugares concretos no ciberespaço, bem como a associação de usuários de aplicativos multiusuários *online* em representações de lugares específicos ou genéricos do mundo concreto, buscaremos apresentar aqui, brevemente, os objetivos da presente dissertação, bem como o observável selecionado para o desenvolvimento da pesquisa.

4.1 OBJETIVO GERAL

Pretendemos identificar e discutir as motivações para a criação das representações de lugares concretos em MUVes, bem como os usos e apropriações realizadas por seus criadores e demais usuários.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Partindo do estudo proposto no trabalho, pretendemos alcançar respostas referentes a outros objetivos secundários, mas não menos importantes, tais como:

- a) Compreender as motivações para a criação de representações no universo virtual que funcionam, especificamente, como “cópias” de lugares concretos;
- b) Compreender as relações que os criadores e usuários estabelecem com as reproduções de lugares *offline* nos MUVes;
- c) Compreender a relação dessas representações de lugares com a formação identitária dos sujeitos que os frequentam;
- d) Entender como a escolha por representações de lugares concretos específicos afeta a socialização *online*;
- e) “Atualizar” o conceito de território.

Após a exposição dos objetivos propostos na dissertação, apresentamos alguns dos vários aplicativos multiusuários *online* que poderiam servir como base para o desenvolvimento da pesquisa.

4.3 OS APLICATIVOS MULTIUSUÁRIOS *ONLINE*

Como apresentado, buscamos compreender as motivações que usuários de ambientes multiusuários *online* possuem para criar representações de lugares concretos em lugares virtuais, bem como os usos e apropriações que eles realizam nestes lugares tanto pelos criadores como pelos demais usuários. Para isso, compreendemos dois tipos de reproduções de lugares virtuais: uma que vai fazer referência direta a territórios específicos existentes concretamente com a intenção de funcionarem como “cópias” virtuais, estendendo a identidade proveniente destes territórios para o ciberespaço; e a outra reprodução foca os lugares que são criações “novas”, não referentes a um lugar físico específico, mas genérico, baseadas nos lugares concretos para a compreensão de suas práticas sociais pelos usuários.

Conforme anteriormente mencionado, existe uma grande variedade de aplicativos compatíveis com a proposta de pesquisa, ou seja, de sistemas *online* voltados para a interação social, nos quais é possível criar, com relativa liberdade, representações espaciais, sob a forma de grupos temáticos e/ou ambientes virtuais, com textos, imagens ou modelos tridimensionais. Diante da diversidade que esta definição abrange, buscou-se organizar o universo de locais de observação possíveis de modo a facilitar a escolha do aplicativo multiusuário mais adequado para a realização da observação empírica. Recuperou-se, para isso, uma taxonomia proposta por Fragoso (2008a), que identifica três modulações fundamentais às quais denomina “vocaç o utilit ria”, “auto-motiva o” e “fun o de entretenimento”.

O primeiro tipo de sistema   movido por interesses ou finalidades espec ficas, caracterizando-se por desenvolver a no o de “lugar de trabalho”, ou seja, ele tem seu sentido voltado para o lado produtivo, funcionando como um otimizador das possibilidades

produtivas (por exemplo, o *LinkedIn*⁵⁰ e o *Xing*⁵¹). Já a modulação “auto-motivação” remete a socialização de maneira menos vocacionada, promovendo a socialização e o contato entre os sujeitos (por exemplo, o *Orkut*, *IRC*, *Facebook*). Por fim, o ambiente social com função de entretenimento caracteriza-se como os espaços de games, sendo as interações voltadas, primeiramente, para a função de diversão, entretenimento (por exemplo, os MMORPGs⁵²). Eles se caracterizam por possuir um cenário de fundo persistente (diferente dos outros ambientes de interações sociais anteriores).

Essas categorias não são estanques, ou seja, um único ambiente multiusuário pode ter (talvez seja possível dizer que costuma ter) diferentes vocações. A categorização procura organizá-los conforme suas funções mais proeminentes, que, no entanto também podem variar ao longo da história do aplicativo ou mesmo conforme a opinião de diferentes usuários.

A dissertação proposta pretende discutir representações de lugares concretos criadas espontaneamente pelos usuários dos aplicativos, o que é típico dos ambientes multiusuário *online* ‘auto-motivados’ e ‘de entretenimento’. Reconhece-se que a criação induzida, em ambientes com vocação utilitária, implica em um outro conjunto de variáveis, que foge do escopo do problema de pesquisa formulado. Por isso, optou-se por restringir o universo de possibilidades aos sistemas não-utilitários. O número de aplicativos que condizem com essa definição provou ser bastante grande. Como exemplo, apresenta-se um quadro de ambientes virtuais voltados para a interação social com vocação para o entretenimento. Esses são usualmente identificados como jogos, ou mais comumente ‘games’ e, no caso, porque permitem a participação de um grande número de indivíduos conectados ao mesmo aplicativo, ao mesmo tempo, são denominados de “*multiplayer online games*” (MOGs):

TABELA 1: Lista de alguns *Multiplayer Online Games*, com observações sobre a interface gráfica e temática. Lista formulada pela autora com base na *Wikipédia* em 10 de abril de 2009.⁵³

1. 2Moons — 3D Extreme-Action/Fantasy,
2. 9Dragons — 3D Chinese Martial Arts Adventure, free-to-play

⁵⁰ “*Relationships matter*”. Disponível em <http://www.linkedin.com>. Acesso em 19/05/2009.

⁵¹ “*Power relationships for the world’s business professionals*”. Disponível em <http://www.xing.com>. Acesso em 19/05/2009.

⁵² *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*.

⁵³ A lista apresentada não pretende conter todos os *Multiplayer Online Game*, apenas apresentar um panorama da quantidade destes aplicativos no mundo virtual.

3. <i>A Tale in the Desert — 3D Non-combat</i>
4. <i>Active Worlds — 3D Virtual Reality</i>
5. <i>Ace Online – 3D science fiction, spaceship combat. Previously known as Space Cowboy Online Free-</i>
6. <i>Aces High 2 — 3D WW2 Fight Simulator</i>
7. <i>Age of Conan: Hyborian Adventures — 3D Fantasy</i>
8. <i>Aion: The Tower of Eternity — 3D Fantasy</i>
9. <i>Alganon —3D Fantasy</i>
10. <i>Amazing Worlds – 3D Mirror World</i>
11. <i>Anarchy Online — 3D Science Fiction, partial Free-to-play</i>
12. <i>Angel Love Online — 2D Sprite-based Fantasy</i>
13. <i>ArchLord — 3D Fantasy</i>
14. <i>Armada Online — 2D Science Fiction</i>
15. <i>Asda Story — 3D Fantasy</i>
16. <i>Ashen Empires — 2D Fantasy</i>
17. <i>Asheron's Call — 3D Fantasy</i>
18. <i>Asheron's Call 2 — 3D Fantasy</i>
19. <i>Atlantica Online — 3D Fantasy, Strategy Turn-based</i>
20. <i>Audition Online – 3D Dance</i>
21. <i>AWplanet — 3D Science Fiction</i>
22. <i>AdventureQuest Worlds - 2.5D Fantasy</i>
23. <i>Ballerium – 3D real-time strategy</i>
24. <i>Beyond Protocol – 3D space strategy game</i>
25. <i>Blade & Soul — 3D Oriental Martial Art</i>
26. <i>Bloodwars – 3D Fantasy</i>
27. <i>Blockland – 3D first person Lego construction</i>
28. <i>BOTS!! – 3D Online Robot fighting</i>
29. <i>Cabal Online — 3D Fantasy</i>
30. <i>Cartoon Network Universe: FusionFall - 3D Cartoon universe</i>
31. <i>Champions Online — 3D Comic book universe</i>
32. <i>Chronicles of Spellborn, The — 3D Fantasy</i>
33. <i>Chronicles of Gyron - 2D Fantasy</i>
34. <i>City of Heroes — 3D Comic book universe (combines with City of Villains)</i>
35. <i>City of Villains — 3D Comic book universe (combines with City of Heroes)</i>
36. <i>Clan Lord — 2D Fantasy</i>
37. <i>Club Penguin — 2D Fictional Life Simulation</i>
38. <i>CodeRED: Alien Arena – 3D Alien stand-alone deathmatch</i>
39. <i>Concerto Gate — 3D Fantasy</i>
40. <i>Conquer Online —3D Sprite, Mythical China</i>
41. <i>Cronous — 3D Fantasy</i>
42. <i>Croquet – 3D Stand-alone deathmatch</i>
43. <i>Cross Gate — 3D Sprite-based</i>
44. <i>Cybertown – 3D Virtual World entertainment community of the future</i>
45. <i>Dance! Online – 3D music video game</i>
46. <i>Dark Age of Camelot — 3D Fantasy Arthurian/Celtic/Norse mythology</i>
47. <i>Dark Ages —2D Sprite Fantasy Celtic mythology</i>
48. <i>Dark and Light — 3D Fantasy</i>
49. <i>Darkeden — 3D Sprite Horror</i>

50. Darkfall — 3D Fantasy
51. DarkSpace – 3D action strategy
52. Dark Sun Online: Crimson Sands — 2D Sprite Fantasy
53. DECO Online — 3D Fantasy
54. DCU Online - 3D, DC Comics book universe.
55. Disney's Toontown Online — 3D Cartoon Universe
56. Dofus — 2D fantasy, tactical
57. Dragon Ball Online — 3D Dragon Ball universe
58. Dransik — 2D Retro Fantasy, now Ashen Empires
59. Dreamlords — 3D Both browser-based and client-based
60. Dungeons & Dragons Online: Stormreach — 3D Dungeons & Dragons universe
61. Dungeon Runners — 3D Fantasy
62. Earth Eternal — 3D Medieval Fantasy
63. EGO – 2D social networking game
64. Emil Chronicle Online — 3D Fantasy
65. Empire of Sports - 3D Sports game
66. Entropia Universe – 3D SciFi and first RCE MMO
67. Eternal Lands — 3D Medieval Fantasy
68. EVE Online — 3D Science Fiction, space vehicle piloting
69. EverQuest — 3D Fantasy
70. EverQuest II — 3D Fantasy (sequel to Everquest)
71. EverQuest Online Adventures — 3D (Playstation 2 only; prequel to Everquest)Fantasy
72. Fallen Earth —3D Post-apocalyptic
73. Fantasy Westward Journey — 2D Chinese Fantasy
74. Fiesta — 3D Fantasy
75. Fighter Ace – 3D combat flight
76. Final Fantasy XI — 3D Final Fantasy universe
77. Football Superstars – 3D world's first virtual football world
78. Fung Wan Online — 3D Chinese Fantasy
79. Furcadia — 2D Fantasy
80. Cartoon Network Universe: FusionFall - Cartoon Network 3D MMORPG
81. Free Realms – 2D Fantasy
82. Gaia Online – 2D Fantasy
83. Gekkeiju Online — 3D Medieval Fantasy
84. Gemstone IV – 3D Text-based, real time
85. Ghost Online - 2D oriental fantasy, side scrolling
86. Goal Line Blitz – 2D American football simulation
87. GodsWar Online — 3D Greek mythology
88. Gopets – 3D virtual pet
89. Granado Espada (Sword of the New World) — 3D Age of Exploration/Fantasy
90. Grand Chase - 3D Fantasy, action/fighting
91. Guild Wars — 3D Fantasy
92. GunZ — 3D Shooter
93. Habbo – 3D social networking game
94. Hattrick – 3D football manager game
95. Helbreath — Sprite-based Fantasy
96. Hero Online — 3D Chinese mythology

97. Hero's Journey — 3D Fantasy
98. HiPiHi — 3D Mirror World
99. The Hooded Gunman — 2D Text-based and turn-based Historical
100. Horizons: Empire of Istaria — 3D Fantasy
101. Infinity: The Quest for Earth — 3D Science Fiction; spaceship simulator
102. International Virtual Aviation Organisation — 3D flight-simulation
103. Jumpgate: The Reconstruction Initiative — 3D Science Fiction
104. Kaneva — 3D Mirror World
105. Knight Online — 3D Fantasy
106. LaTale — 2D Side-scrolling
107. The Legend of Ares — 3D Fantasy
108. The Legend of Mir 2 — Sprite — 3D fantasy
109. The Legend of Mir 3 — Sprite (sequel to Legend of Mir 2) — 3D fantasy
110. Lineage — 3D Sprite-based Fantasy
111. Lineage II — 3D Fantasy (sequel to Lineage)
112. Lineage III — 3D (under development) sequel to Lineage II
113. Lively Google — 3D social chat
114. The Lord of the Rings Online: Mines of Moria — 3D Fantasy
115. Lunia — 3D Fantasy Action Adventure
116. Mabinogi — 3D Fantasy, Welsh Mythology
117. Magical Land — 2D Sprite-based Fantasy
118. MapleStory — 2D Side-scrolling Fantasy
119. Mankind — 3D strategy space game
120. The Matrix Online — 3D The Matrix universe
121. Megami Tensei Online: IMAGINE — 3D Modern meets mythologies
122. Meridian 59 — 3D fantasy
123. Metin 2 — 3D Fantasy
124. Minions of Mirth — 3D Fantasy
125. Mortal Online — 3D Fantasy
126. Monato Esprit — 3D Fantasy
127. Moove — 3D Virtual chat Room
128. Motor City Online — 3D (Defunct) Muscle car outfitting and racing
129. MU Online — 3D Medieval Fantasy
130. Multiverse — 3D Virtual World
131. Muse — 3D Virtual World
132. Myth War Online — 2D Fantasy
133. Mythos — 3D Fantasy
134. Navy Field — 3D tactics simulation
135. Neocron and Neocron 2 — 3D Cyberpunk
136. Neverwinter Nights — 3D Fantasy
137. Nexus: The Kingdom of the Winds — 2D Sprite-based Korean mythology
138. Nostale — 2.5D Fantasy
139. OGame — 3D OGame Massive Online Space Game
140. Perfect World — 3D Fantasy
141. Phantasy Star Universe - Sega's 3D Futuristic
142. Pirates of the Burning Sea — 3D Historical Maritime
143. Pirates of the Caribbean Online — 3D Pirates of the Caribbean Universe

144.Pi Story — 2D Fantasy
145.PlaneShift — 3D Fantasy (Under Development, Beta)
146.Planetarian — 3D One of the oldest, space based genre defining text based games.
147.Planetside – 3D first-person-shooter computer game
148.Playstation Home — 3D Life Simulation (Playstation 3)
149.Priston Tale (2001, Yedong Online) — 3D Fantasy
150.Poptropica - 2D Adventure free-to-play
151.ProtoTerra – 3D Mirror world
152.Puppet Guardian - 2D Adventure Fantasy free-to-play
153.Quake Live – 3D first-person shooter browser
154.RocketOn – 3D chat world
155.Rohan: Blood Feud — 3D Fantasy
156.Ragnarok Online — 3D Sprite-based Norse/mixed mythology
157.Rakion — 3D Fantasy
158.Ran Online — 3D Campus Fantasy
159.Rappelz — 3D Fantasy
160.Rapture — 3D Square-Enix
161.The Realm Online — 3D Sprite-based Fantasy
162.Regnum Online — 3D Medieval Fantasy
163.Requiem: Bloodymare — 3D Fantasy, dark-themed
164.RF Online — 3D Science Fiction meets Fantasy
165.Roma Victor — 3D Roman Empire Historical
166.ROSE Online — 3D Fantasy
167.Rubies of Eventide — 3D Fantasy
168.Runes of Magic — 3D Fantasy
169.RuneScape — 3D Medieval Fantasy
170.The Saga of Ryzom — 3D Science Fiction meets Fantasy
171.Sangokushi Online — 3D Chinese Historical
172.Secret of the Solstice – 3D Sprite-based Fantasy
173.Second Life – 3D virtual world, simulation
174.The Secret World — 3D Modern
175.Seal Online — 3D Fantasy
176.Shadowbane — 3D Fantasy
177.Shaiya — 3D Fantasy
178.Shattered Galaxy – 2D Strategy Game
179.Shot-Online — 3D Golf MMORPG
180.Silkroad Online — 3D Fantasy
181.The Sims Online – 3D, mirror world
182.Society – 3D strategy game
183.Soul of the Ultimate Nation — 3D Fantasy
184.Spore- 3D Fantasy
185.Star Trek Online — 3D Science Fiction
186.Star Wars Galaxies — 3D Science Fiction
187.Star Wars universeStar Wars: The Old Republic — 3D Science Fiction Star Wars universe
188.Stargate Worlds — 3D, Science Fiction Stargate universe
189.Starport - 3D Galactic Empires
190.StarQuest Online — 3D Science Fiction

191. <i>SubSpace – 2D Strategy game</i>
192. <i>Survival Project - 2D Fantasy</i>
193. <i>Scions of Fate or Yulgang – 3D Sprite-based Fantasy</i>
194. <i>A Tale in the Desert – 3D Ancient Egypt Historical</i>
195. <i>Tabula Rasa (Destination Games, 2008 – 2009) – 3D Sci-fi Game, FPS-Style.</i>
196. <i>Tales of Eternia Online – 2D Sprite-based Fantasy</i>
197. <i>Tales of Pirates – 3D Fantasy</i>
198. <i>Tantra Online – 3D Hindu mythology</i>
199. <i>Terra (computer game) – 3D armoured battle game in a 24x7 virtual world</i>
200. <i>The 4th Coming – 2D Sprite-based Fantasy</i>
201. <i>There - 3D online virtual world</i>
202. <i>Tibia – 2D Sprite-based Fantasy</i>
203. <i>Toontown Online – 3D Disney Cartoon setting</i>
204. <i>Trickster Online – 2D Sprite-based Fantasy</i>
205. <i>Travelersnetwork – 3D chat virtual world</i>
206. <i>Turf Battles - 3D Fantasy</i>
207. <i>Twelve Sky - 3D Fantasy</i>
208. <i>Twelve Sky 2 - 3D Fantasy</i>
209. <i>Twin Skies – 3D Fantasy</i>
210. <i>Twinity – 3D Mirror world, Virtual Life</i>
211. <i>Ultima Online – 2D Medieval Fantasy</i>
212. <i>Uncharted Waters Online – 3D Historical Maritime</i>
213. <i>Urban Dead – 3D HTML/text-based Zombie Horror</i>
214. <i>Utopia online -3D strategy game</i>
215. <i>Uru Live- 3D Adventure game</i>
216. <i>VastPark - 3D Mirror World</i>
217. <i>Virtual Air Traffic Simulation Network - 3D Simulation</i>
218. <i>Vanguard: Saga of Heroes – 3D Fantasy</i>
219. <i>Voyage Century Online – 3D Historical Maritime</i>
220. <i>Vendetta Online – 3D Science Fiction, space vehicle piloting</i>
221. <i>vSide – 3D Musical world</i>
222. <i>Wakfu – 2D Fantasy, tactical</i>
223. <i>Warhammer Online: Age of Reckoning – 3D Fantasy, set in Warhammer Fantasy universe</i>
224. <i>Weblin – 3D chat</i>
225. <i>Westward Journey – 2D Sprite-based Fantasy</i>
226. <i>Wizard101 – 3D Wizard Game, with cards, and chat is kid-safe</i>
227. <i>With Your Destiny – 3D Fantasy</i>
228. <i>Worlds.com – 3D fantasy</i>
229. <i>World of Warcraft – 3D Fantasy, set in the Warcraft universe</i>
230. <i>World War II Online – 3D Historical</i>
231. <i>Wurm Online – 3D Medieval Fantasy</i>
232. <i>Yogurting – 3D Campus Fantasy</i>
233. <i>Yulgang – 3D Fantasy, also known as Scions of Fate</i>
234. <i>Zhengtu – 2D Chinese mythology</i>
235. <i>zOMG! – 2D Anime, free, casual</i>

É importante ressaltar que alguns MOGs são utilizados, também, para as interações sociais (como o *Second Life*, o *Twinity*, o *The Sims*, etc). Estes são mais precisamente classificados como MUVes (*Multi-User Virtual Environments*), ou seja, são ambientes voltados mais puramente para as interações sociais (auto-motivados). Da mesma forma que os MOGs, apresentamos uma lista grande e diversa de alguns MUVes de vários tipos existentes no universo virtual.

TABELA 2: Exemplo de alguns ambientes dedicados às redes sociais virtuais com indicação de sua temática. Lista com base na *Wikipédia*⁵⁴ e adaptada pela autora.⁵⁵

Nome	Descrição/Foco
EzMatch.net	<i>Rede Social, Blog, Social Bookmarking</i>
1Grau	<i>Flog/Blog, livro de visitas (o espaço para fotos é ilimitado)</i>
43 Things	<i>Tagging</i>
ActiveRain	<i>Real estate professionals</i>
Adoos	<i>Classificados pessoais, vários países</i>
Ale Running	<i>Comunidade para atletas que participam de corrida de rua, maratona, etc.</i>
AllHappyDates.com	<i>Rede de relacionamentos amorosos</i>
Amie Street	<i>Música</i>
Amiguinhos	<i>Rede de amizades e relações amorosas com chat online</i>
Amor em Cristo	<i>Site de relacionamento evangélico</i>
AIM Pages	<i>Messenge Instantâneo AOL</i>
aSmallWorld	<i>Socialite Européia</i>
Babbello	<i>Adolescentes Australianos</i>
Banco do Planeta	<i>A comunidade para se informar soluções a desafios socioambientais</i>
Bebo	<i>Colégios e Faculdades</i>
Beltrano	<i>Rede social associada ao Fulano.com. Em português.</i>
BingBox	<i>Site belga, mistura de blog, flog e rede social. Em inglês.</i>
BlackPlanet.com	<i>Afro-Americanos</i>
BlogTok	<i>Rede para o "conhecimento" para quem fala <u>português</u>.</i>
Blue Dot	<i>Compartilhamento de Links</i>
Blurty	<i>Blogs, baseados no LiveJournal</i>
Bolt	<i>Geral (música e vídeo)</i>
Canalfoto	<i>Portal português de fotografia, com fórum fotográfico e galeria de imagens.</i>
CarDomain	<i>Entusiastas de automobilismo</i>
Care2	<i>Vida verde a ativismo</i>
Classmates.com	<i>Colégio, Faculdade, trabalho e serviço militar</i>
Clubão	<i>Rede social com chat, fotolog e videolog</i>
Colegas	<i>Rede social para encontro de colegas e ex-colegas de turma</i>
CONCURSOPEDIA	<i>Enciclopédia no estilo da Wikipédia para Concurso Público, Vestibular e Idiomas.</i>

⁵⁴ *Wikipédia*: www.wikipedia.com

⁵⁵ A lista apresentada não pretende conter todos os MUVes, apenas apresentar um panorama da quantidade destes aplicativos no mundo virtual.

Consumating	"Encontros de consumismo"
CouchSurfing	Rede social de pessoas que gostam de viajar e que hospedam viajantes.
Cristianismo Criativo	Portal voltado para as relações artes x cultura x cristianismo.
Cyworld	Korea do Sul
Dandelife	Narrativas coletivas ou "biografias compartilhadas"
DeadJournal	Blogs "dark", baseados no LiveJournal
DigiForum	Rede Social, Comunidade em formato de Portal e Fórum sobre Fotografia
Dodgeball.com	Serviço baseada em celulares por localização geográfica.
Doostang	Carreiras
Dpreview	Um dos maiores portais de fotografia do mundo
Draugiem.lv	Rede Social da Letônia.
ebaH	Rede social de estudantes universitários no Brasil
e-beatz	Rede social apenas para pessoas que curtem música eletrônica.
Ecademy	Negócios
Facebook	Maior rede social de estudantes nos EUA
Faceparty	Adolescentes britânicos
Familiaridade	Rede social familiar, criação de árvores genealógicas virtuais.
Flickr	Compartilhamento de fotografias
Friendster	Geral
Frühstückstreff	Geral
Gaia	Rede social do provedor Terra Networks
Gaia Online	Anime e Jogos
Gazzag	Geral
GoPets	Bichos de estimação virtuais
Graduates.com	Colégios, faculdades e trabalho.
GreatestJournal	Utiliza os mesmo código do LiveJournal
Grono.net	Polônia
HaZZZu.ning.com	Sistema Ning
Hi5	Geral
Hockeytotal	Um mundo online dedicado ao Hóquei em patins
Hyves	Geral; focado em estudantes e falantes de holandês
Ikwa	Site voltado a orientação vocacional e profissional
i-look	Site pouco conhecido com comunidades fotolog e muito poucos usuários
imeem	Instant messaging
IMVU	Software de chat 3D
IRC-Galleria	Finlândia
Kaveris	Rede social para quem fala português.
Kibop	Rede social para quem fala espanhol e português.
iWiW	Hungria
Joga Bonito	Futebol
LANCE ATIVO	Sistema criado para usuários que praticam negócios virtuais
Lahost	Destinado para profissionais, amadores e curiosos de e-commerce.
Largevia	é uma ferramenta social para conectar pessoas em todo o mundo.
Last.fm	Rede social voltada para a música.
LDS LinkUp	Rede social da Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias(Mórmons),
LDS Singles Hearts	Rede social de mórmons mencionada na revista Time.
LinkChefs	Rede social gastronômica. Direcionada para Chefs de cuisine.

LinkedIn	<i>Em inglês. É um site para busca de colegas e ex-colegas de profissão.</i>
LiveJournal	<i>Blogging</i>
LunarStorm	<i>Suécia</i>
MEETin	<i>Geral</i>
Meetlisten.com	<i>Site de relacionamentos cujo o assunto principal é a música.</i>
MeusParentes	<i>Rede Social familiar, especializada em construção de Árvores Genealógicas.</i>
MiGente.com	<i>Latinos</i>
Mingle	<i>Geral</i>
Mixi	<i>Apenas em Japonês.</i>
Mixme	<i>Comunidade de Música</i>
MOG	<i>Música</i>
Mugshot	<i>Live social experiences around entertainment</i>
Multiply	<i>Relacionamentos no "mundo real"</i>
Mundo Fotográfico	<i>Portal e Fórum de fotografia em português, com artigos e galeria de fotos.</i>
Muvuca	<i>Rede social para brasileiros</i>
myGamma	<i>Celulares</i>
MyGroupx	<i>Amizades, vídeos, fotos, musica, Blogs, chat, Videochat, Phone, Fórum</i>
MySpace	<i>Geral</i>
mySuperLan	<i>Compartilhamento de arquivos, Jogos Online</i>
myYearbook	<i>Geral</i>
Neatvibe	<i>Rede social.</i>
Netlog	<i>Europeus (14-24 anos)</i>
NetQI	<i>Site de networking eletrônico com recursos profissionais.</i>
Neurona	<i>Negócios espanhóis e Itália</i>
Nexopia	<i>Canadá</i>
Orkut	<i>Filiado ao Google, Geral</i>
Octopop	<i>Rede Social com comunidades, fotolog e integração com MSN</i>
Passado	<i>Geral (negócios)</i>
Par Perfeito	<i>Rede de Relacionamento</i>
Peabirus	<i>Negócios</i>
Peepow	<i>Semelhante ao Orkut, com comunidades privadas e Messenge online.</i>
Phrasebase	<i>Línguas estrangeiras (educacional)</i>
Piczo	<i>Canadense, adolescentes, compartilhamento de fotografias.</i>
Playahead	<i>Adolescentes Suecos</i>
PlixNet	<i>Rede social para encontro de novos e antigos amigos</i>
Plugado	<i>Rede Social para encontro de novos e antigos amigos.</i>
ProfileHeaven	<i>Adolescentes Britânicos</i>
RedeCI	<i>Forte presença brasileira. Da Área de Ciência da Informação</i>
Rediff Connexions	<i>Índia</i>
Reunion.com	<i>Localização de Amigos e Família</i>
Ruckus	<i>Música</i>
Ryze	<i>Negócios</i>
Sconex	<i>Voltado para colégios de segundo grau americanos.</i>
Scoutface	<i>Voltado para escoteiros</i>
Sonico Beta	<i>Site de relacionamento voltado para os povos de língua portuguesa e espanhola</i>
Sportcão	<i>Comunidade para amantes dos cães</i>
Stoa	<i>Estudantes, ex-estudantes, professores e funcionários da Universidade de SP</i>

Studivz	<i>Estudantes universitários, no geral em países de língua alemã.</i>
Studybreakers	<i>Estudantes de secundaristas</i>
Stumbleupon	<i>Websurfing</i>
TagWorld	<i>Geral (tagging)</i>
TakingITGlobal	<i>Ação Social</i>
The Student Center	<i>Adolescentes e Faculdades</i>
Threadless	<i>Custom T-shirts</i>
Travellerspoint	<i>Viagens e Turismo</i>
Tribe	<i>Geral</i>
UOLK	<i>Rede social do Portal UOL</i>
V2V	<i>Reúne voluntários de acordo com suas afinidades e disposições para agir</i>
Vampire Freaks	<i>Indústria Cultural Gótica</i>
Via6	<i>rede de conteúdo onde você compartilha vídeos, artigos, notícias...</i>
VietSpace	<i>Vietnamita</i>
Vox	<i>Blogging</i>
Wallop	<i>Rede da social da Microsoft</i>
WAYN	<i>Viagens & Estilo de Vida</i>
WebBiographies	<i>Genealogia & Biografia</i>
Windows Live Spaces	<i>Blogging (antigo MSN Spaces)</i>
Xanga	<i>Blogs e áreas de "metrô"</i>
XING	<i>Negócios</i>
Xuqa	<i>Faculdades</i>
Yahoo! 360°	<i>Ligado às IDs do Yahoo!</i>
Yatta!	<i>Rede social no mapa em que é possível ver a localização de outros usuários</i>
Zaadz	<i>Consciência Social</i>
ZLiO	<i>Social eCommerce</i>

De posse dessas listagens, realizou-se uma pesquisa exploratória, que consistiu em participar de vários desses sistemas, procurando abranger uma boa diversidade.

A maior parte dos ambientes virtuais parecem ser baseados em elementos visualmente semelhantes aos que compõem o universo concreto. É perceptível a diferença entre representações de tipo genérico (de lugares inespecíficos, como praias, cidades, florestas, edifícios) e as que fazem referência a lugares específicos (como a cidade de Porto Alegre, o Coliseu, o Mercado Público).

Outra diferença relevante para a pesquisa foi o grau de liberdade de criação permitido. Vários MOGs limitam a elaboração dos avatares à seleção de elementos de um conjunto pré-definido e não permitem a criação de novos objetos ou lugares virtuais pelos usuários. Esse tipo de sistema não seria produtivo como local de observação, pois é incompatível com o problema de pesquisa. Outros limitadores da criação que se verificaram

nos sistemas multiusuário *online* são menos explícitos, mas também comprometeriam os resultados da pesquisa. No caso dos games, é comum que os objetivos e regras induzam certos tipos de criação e certas formas de apropriação e uso. O mesmo é verdade em relação às temáticas definidas, que também ocorrem nos MUVes auto-motivados, e direcionam a criação, os usos e apropriações ali realizados.

Uma terceira diferenciação entre os aplicativos diz respeito às linguagens disponíveis para a criação das representações dos lugares *online*. Essa questão foi discutida num artigo em co-autoria com Fragoso e Henn (2008, *online*) que partiu do reconhecimento do caráter sógnico⁵⁶ dessas representações de lugares do mundo físico em sistemas *online* para discuti-las à luz das categorias Peirceanas de primeiridade, secundidade e terceiridade.

Em termos Peirceanos, nota-se que os signos para se estudar na dissertação proposta agora já feita, têm como objeto lugares do mundo concreto, o que os relaciona tanto à primeiridade, como à secundidade e à terceiridade.

No caso dos lugares virtuais inspirados em lugares do mundo concreto, percebemos que os mesmos são representações de seus objetos por meio de símbolos na Internet, ou seja, em código binário (de 0 e 1) o que os relaciona à terceiridade. Da mesma forma, por serem representações do universo concreto, eles estão carregados de uma forte secundidade. Essa configuração sugere maior compatibilidade com o equilíbrio semiótico que Fragoso, Henn e Rebs (2008, *online*) associam às interfaces (2D ou 3D). Esse tipo de representação acrescenta à secundidade inerente à representação de lugares *offline* a primeiridade proeminente nas imagens. Nota-se, aqui, que a presença de referências textuais também é frequente nesse tipo de aplicativo, o que acentua também a terceiridade. Com isso, o tipo de representação realizado nos sistemas cujas interfaces são baseadas em imagens parece mais favorável para a realização da pesquisa.

Também havia sido indicada a importância de maior liberdade de criação para as finalidades da pesquisa proposta. A ausência de regras e objetivos e de temáticas pré-definidas foi um fator muito relevante para que os objetivos pudessem ser atingidos.

Os quatro conjuntos de fatores que foram discutidos acima convergem para a definição do tipo de sistema multiusuário *online* mais adequado para a realização da

⁵⁶Para Charles Sanders Peirce, um Signo representa seu Objeto no sentido de que se apresenta no lugar dele, produzindo um Interpretante (grosso modo, uma 'ideia' do Objeto)" (PIERCE, 2002).

pesquisa empírica. Em primeiro lugar, o equilíbrio semiótico propiciado pelas interfaces baseadas em imagens (2D ou 3D). Como foi dito, esse tipo de representação acrescenta à secundidade inerente à representação de lugares *offline* a primeiridade proeminente nas imagens. Nota-se, aqui, que a presença de referências textuais também é frequente nesse tipo de aplicativo, o que acentua também a terceiridade. Com isso, o tipo de representação realizado nos sistemas cujas interfaces são baseadas em imagens parece mais favorável para a realização da pesquisa.

Também havia sido indicada a importância de maior liberdade de criação para as finalidades da pesquisa proposta. A ausência de regras e objetivos e de temáticas pré-definidas foi igualmente apontada como um fator muito relevante para que os objetivos propostos possam ser atingidos. Esses elementos definiram o perfil dos sistemas ou aplicativos adequados para as observações empíricas: serão ambientes multiusuário *online* não temáticos, que não possuem regras ou objetivos pré-definidos (o que elimina grande parte dos MOGs), com interface gráfica 2D ou 3D e que permitem liberdade aos seus usuários para criar “lugares”.

De posse desse perfil geral, partiu-se então, para a próxima fase da pesquisa exploratória, na qual foi realizado um ingresso e participação (breve) nos ambientes que condizem com os critérios de seleção do local de realização da observação da pesquisa, os quais se caracterizavam por ser os aplicativos *Second Life*, *Twinity*, *The Sims Online*, *ActiveWorlds*, *Multiverse*, *Metaplace*, *Mycosm* e *HIPHI*.

A escolha recaiu, assim, no MUVE que possuía não apenas a possibilidade de encontrarem-se representações de lugares concretos em seu aplicativo, como também pode se encontrar os criadores destes locais e os seus usuários de forma mais fácil pelo acesso contínuo que estes fazem dos lugares: o *Second Life* (SL).

4.4 O *SECOND LIFE*

Centramos este estudo da reprodução de lugares materiais em lugares virtuais no ambiente multiusuário *online Second Life*. Desde 2007 o aplicativo é acessado pela autora com a intenção voltada para pesquisas, o que facilitou o processo de “navegação” no sistema e o aprofundamento de questões aqui abordadas. O SL é um ambiente 3D não temático, que não possui regras muito restritivas para criação ou interação e que apresenta representações claras de lugares concretos específicos e genéricos no seu espaço virtual. Estas representações (específicas e genéricas) por sua vez vão ser constantemente modificadas pelos seus usuários de forma bastante livre, direcionando as práticas sociais de acordo com os objetivos de criação do lugar.

4.4.1 O que é o SL?

Em 1999 o físico Philip Rosedale criou o simulador de vida *Second Life* (SL), no entanto, ele foi desenvolvido apenas em 2003 e está sob domínio, atualmente, da empresa *Linden Lab*⁵⁷. O *Second Life* constitui-se por servidores que são mantidos ativos 24 horas por dia, durante todos os dias da semana. Desse modo, os usuários vão poder acessar o aplicativo em qualquer hora do dia, de forma gratuita, sendo necessário, apenas, uma configuração mínima⁵⁸ dos seus computadores para suportar o SL.

O aplicativo caracteriza-se por ser um sistema do tipo MUVE, ou seja, um mundo virtual⁵⁹ onde seus usuários vão interagir (com o sistema e uns com os outros) por meio de avatares personalizados. É um aplicativo que permite a criação de modelos tridimensionais com os quais são construídos (livremente) lugares que simulam a vida concreta (como

⁵⁷ *Linden Research, Inc.*, <http://lindenlab.com>.

⁵⁸ Em 2007, para acessar o SL era preciso possuir uma configuração mínima no computador, caracterizada por ser: processador 800 MHz Pentium III ou Athlon, 256 MB de memória RAM, placa de vídeo ATI Radeon 8500 ou 9250, Placa de Vídeo a partir nVidia GeForce 2 ou GeForce 4mx ou ATI Radeon 8500, 9250, 37 MB de espaço livre em disco, conexão de Internet DSL e Windows XP (Service Pack 2) ou Windows 2000 (Service Pack 4). Dado adquirido do site “Grupo Brasil *Second Life*” em <http://www.gruposecondlife.com.br/dicas-e-sugestoes/problemas-no-computador-second-life>. Acesso em 20/01/2009.

⁵⁹ O *Second Life* (SL) pode ser entendido como um *Multi-User Online Game* (MOG) caso se adote o sentido mais amplo da palavra ‘jogo’. No entanto, não tem objetivos e suas regras de utilização são bastante flexíveis, praticamente limitadas apenas por determinações técnicas e legais.

cidades, praças, bares, estádios de futebol, praias, lugares de festas, zoológicos, etc.). Entretanto, atualmente, o SL também possui lugares que vão simular a sob a perspectiva da ficção proveniente de livros e filmes (como cidades fantasmas, castelos de duendes, cidades aquáticas, praças situadas no “céu”, etc.).

Apesar de o SL necessitar de uma configuração mínima relativamente custosa para ser acessado, ele apresentou um forte crescimento em 2007, apontado pelo grande número de usuários naquele ano (cerca de oito milhões de habitantes), sendo que o Brasil encontrava-se na terceira posição dos países que mais acessavam o SL (perdendo apenas para os Estados Unidos e para a Alemanha⁶⁰).

O ambiente virtual pretende ser como uma “segunda vida”, vivida no ciberespaço, onde as pessoas interagem por meio de suas representações gráficas em inúmeros ambientes que são construídos pelos seus próprios residentes⁶¹. Nele as pessoas podem fazer, simbolicamente, tudo o que fazem na vida concreta e ainda outras ações consideradas “impossíveis” de serem desenvolvidas no mundo material (como voar sem necessitar de transportes ou ser um cachorro, por exemplo). É um aplicativo voltado para a sociabilidade, estimulando a formação de laços sociais entre grupos formados a partir de interesses em comum no próprio SL.

O Brasil foi um dos primeiro países a ter a sua própria porta de entrada para o universo SL (www.secondlifebrasil.com.br) que foi aberto em 24 de abril de 2007⁶². O site caracteriza-se por ser todo em língua portuguesa e ter parceria com a empresa nacional *Kaizen Games*. Durante 2007 e 2008 o SL conquistou a atenção da mídia e das empresas de informática pelo número de usuários que estavam cadastrados no sistema. O sucesso do SL foi atribuído, principalmente, pela forma de interação social e econômica oferecida por ele, trazendo uma ideia de que o mundo virtual não é um mundo diferente, à parte, mas sim uma extensão da realidade, do mundo *offline* (mundo concreto).

O SL é um ambiente virtual em que avatares (representações visuais de usuários ou “habitantes” do mundo virtual) podem interagir em tempo real, uns com os outros. Ele pode

⁶⁰ Dado do Jornal *online* “Portugal Diário”. Disponível em <<http://www.portugaldiario.iol.pt/noticia.php?id=831223>>. Acesso em 13 de agosto de 2007.

⁶¹ Residente é como são chamados os usuários que “moram” ou “residem” em alguma ilha do SL.

⁶² Dado adquirido na revista virtual Fator Brasil em: http://www.revistafatorbrasil.com.br/ver_noticia.php?not=8913. Acesso em 08/10/2009.

ser encarado como um jogo; como uma forma de entretenimento; como um simulador que imita alguns aspectos da vida social do ser humano; como uma plataforma para o comércio virtual; ou ainda, como uma ferramenta para redes sociais, onde se encontram novas pessoas, desenvolvendo novos relacionamentos. O jogo “*The Sims*”⁶³ é algo superficialmente parecido, ou seja, mais um ponto de encontro para socialização do que um jogo com objetivos. No entanto, o *Second Life* é radicalmente diferente da maioria dos outros MUVES em um aspecto importante: o mundo inteiro - atrações, objetos, eventos - é criado pelos habitantes e pertence a eles.

Neste ambiente virtual há os mesmos problemas e atividades vivenciadas na vida fora do ciberespaço, como assaltos, ocasiões para atividades de lazer (como cinema, shows com bandas famosas, etc.), leis, constituição de família, trabalho, sexo e até mesmo inflação e especulação. Assim, o SL é considerado uma forma de distração e um modo de encontrar amigos, fortalecer laços e conhecer novas pessoas. Essa possibilidade de uma “segunda vida virtual” gera polêmicas sociais e éticas que já vinham sendo discutidas para outros ambientes *online*, como salas de chat, MUDs, sites de rede social, etc, como por exemplo, se um avatar for roubado, quem seria punido? O avatar do SL ou o indivíduo da vida real? Assim, diversas questões relacionadas ao direito, à concepção de sociedade, moralidade e ética, entram em questão nesse ambiente virtual.

Para fazer parte do SL, deve-se ter mais de 18 anos⁶⁴ e ainda se pode ter um negócio, lucrando dinheiro real e construir coisas (como carros, casas, avatares, roupas) à vontade através de negócios virtuais que contam, inclusive, com uma moeda própria denominada de *Linden Dollar*⁶⁵ (L\$). Essa moeda pode ser convertida para dólares reais a qualquer momento que o usuário desejar. “Basta ir à casa de câmbio *LindeX Currency Exchange*”⁶⁶ (um mercado real em um mundo virtual)” (MILAGRE, 2007, *online*).

Como dito, para um usuário fazer parte desse ambiente virtual, ele necessita construir um avatar, que ele irá montar como quiser, podendo escolher sua “forma física”

⁶³ Jogo de computador de simulação, criado pelo designer de jogos Will Wright e distribuído pela Maxis. Neste jogo as pessoas podem criar e controlar vidas de pessoas virtuais (chamadas Sims).

⁶⁴ Já existe o Teen *Second Life* que permite com que usuários com a idade entre 13 e 18 anos tenham acesso ao ambiente virtual.

⁶⁵ 108 L\$ equivalem aproximadamente a R\$ 1,00 (dado adquirido em <http://mundolinden.blogspot.com/search?updated-max=2009-11-05T00%3A39%3A00-03%3A00>, acessado em 14/12/2009)

⁶⁶ Casa de Câmbio LindeX.

dentro do SL. Ele ainda pode selecionar as roupas que deseja usar e os lugares que quer frequentar, podendo, inclusive, possuir terra e construir coisas e até lugares para habitar, frequentar ou deixar para visitaç o. Isso porque o “mundo” do SL   composto de parcelas de “terra” (virtual) e   em um sistema de propriedade privada. Usu rios que desejam comprar terras pagam uma taxa mensal   *Linden Lab* para ter uma conta *premium*, que permite que eles comprem terrenos ou mesmo “ilhas”. As Ilhas s o porç es de terra de 256m x 256m, compostas por terrenos de tamanhos variados, sendo o m nimo 512m². Al m dessa dimens o em “metros”, que   relativa a uma escala determinada pela *Linden Lab*, existe tamb m uma outra medida que se traduz na quantidade de primitivos geom tricos (*Prims*) por parcela de “terreno”. Cada *prim* corresponde a um s lido tridimensional b sico, e a medida em *prims* indica quantos s lidos podem ser usados para construir coisas em cada  rea. O m nimo, correspondente a um terreno de 512m²,   117 *prims*, enquanto uma ilha, com seus 65,536m², suporta 15 mil *prims*⁶⁷. Assim, quando h  a compra de um terreno ou de uma ilha no SL, h , na verdade, a compra de certa carga no servidor.

As ilhas podem ser nomeadas por seus propriet rios, e recebem nomes como *Brasil*, *RJ City*, *Cosy Beach*, *H15*, *Freebie Island*, etc. Em muitos casos, est o ligadas entre si formando grandes blocos (arquip lagos) e at  os chamados *mainlands* (continentes virtuais no SL). Os donos das ilhas podem utilizar toda a sua terra e seus *prims*, ou pode dividir toda a ilha, ou parte dela, em terrenos que “aluga” para outros usu rios, que passam a poder construir naqueles terrenos. Entre as criaç es mais populares encontram-se elementos que configuram o pr prio espaço do terreno ou da ilha, sendo poss vel encontrar prot tipos virtuais dos locais mais famosos da realidade, transcritos tal qual se visualizam no universo *offline*. Isso se deve ao fato de as pessoas constru rem no ciberespaço os locais observados na realidade, fazendo assim, uma esp cie de transposiç o do *offline* para o *online*.

A quest o da identidade   muito presente nos sistemas de comunicaç o pela Internet em geral. A construç o identit ria no SL inicia-se logo na entrada do sistema, quando o usu rio precisa escolher o nome de seu avatar. Nesse momento, o indiv duo j  est  atribuindo uma forma de identidade que acredita ser “bem vista” pelos outros

⁶⁷ Dado adquirido do site http://wiki.secondlife.com/wiki/Beginner_Landowners_FAQ#Are_there_special_conditions_I_have_to_meet_in_order_to_be_able_to_purchase_land.3F. Acesso em 19/01/2010.

integrantes do mundo virtual SL. Dentro do SL, é possível alterar bastante a aparência dos avatares, de modo que a personalização do avatar é outro momento muito importante. Muitas vezes os aspectos dos avatares são semelhantes aos corpos físicos dos usuários fora do ciberespaço, ou seja, o indivíduo apresenta-se tal qual se mostra no mundo físico (ou, segundo FRAGOSO e ROSÁRIO, 2008, como uma versão “melhorada” de si mesmo.

No avatar (“corpo de apresentação” do usuário do SL) cada indivíduo apresenta o seu “eu” conforme se enxerga e quer ser enxergado pelo outros (ou pensa que será enxergado). Essa construção identitária no *Second Life* busca uma aceitação social, a fim de fazer parte de uma comunidade dentro de um espaço social, entendido como o “conjunto organizado, em que posições se definem umas em relação às outras” (BARROS FILHO, LOPES e ISSLER, 2005, p. 84). Assim, as manifestações de cada indivíduo objetivam “microespaços de interação onde cada comportamento interage com expectativas de comportamentos futuros” (BARROS FILHO, LOPES E ISSLER, 2005, p.83).

Existem grupos que cultuam diferentes formas de interação e um capital social diferenciado. Alguns dão ênfase para marcas de roupas, de tênis ou à quantidade de amigos e popularidade no SL. Outros valorizam a capacidade técnica (de construção de objetos, por exemplo), outros ainda a posse de terra ou de negócios no SL. São bastante peculiares os grupos que veem o SL como uma plataforma para um jogo virtual de RPG⁶⁸, onde assumem a personalidade de criaturas estranhas com a finalidade de cumprir objetivos e de colocar a imaginação em prática em um mundo “irreal”. Neste local, os ambientes costumam ser mais sombrios, cheios de névoas e criaturas não humanas (como Vampiros, Magos, Anjos, Furry⁶⁹, Nekos⁷⁰ e Lobisomens). As pessoas destas áreas se transformam em criaturas não humanas e trabalham em um ambiente virtual a fim de realizarem lutas entre as diversas raças do *game*. Eles estão em constante batalha e valorizam um físico diferente daquele que é abordado nas pessoas “comuns” do resto do SL.

⁶⁸ RPG, ou *Role Playing Game*, é um jogo de imaginação, em que os jogadores interpretam diferentes personagens em diferentes mundos, vivendo aventuras e superando desafios de acordo com as regras descritas no sistema escolhido. Estritamente, toda interação no SL seria “role playing”, porque o usuário está desempenhando um papel a partir de um personagem (seu avatar) em um mundo imaginário (virtual). A expressão RPG tem sido utilizada, entretanto, de forma bem mais restrita, para nomear um tipo mais específico de jogo.

⁶⁹ São animais antropomórficos.

⁷⁰ Criaturas meio gato e meio humano, que têm os sentidos aguçados e comportamentos “felinos”.

4.4.2 O SL e a atualidade

O SL é considerado um dos mundos virtuais com maior tempo gasto médio pelos seus usuários, totalizando cerca de um bilhão de horas de utilização no terceiro trimestre de 2009 (segundo dados da *Nielsen Games*, apontados pelo próprio *Second Life*⁷¹).

TABELA 3: tabela com os aplicativos que possuem maior experiências *online* imersivas com o número de minutos diários em que os usuários permanecem conectados no sistema (FONTE: secondlife.com) .

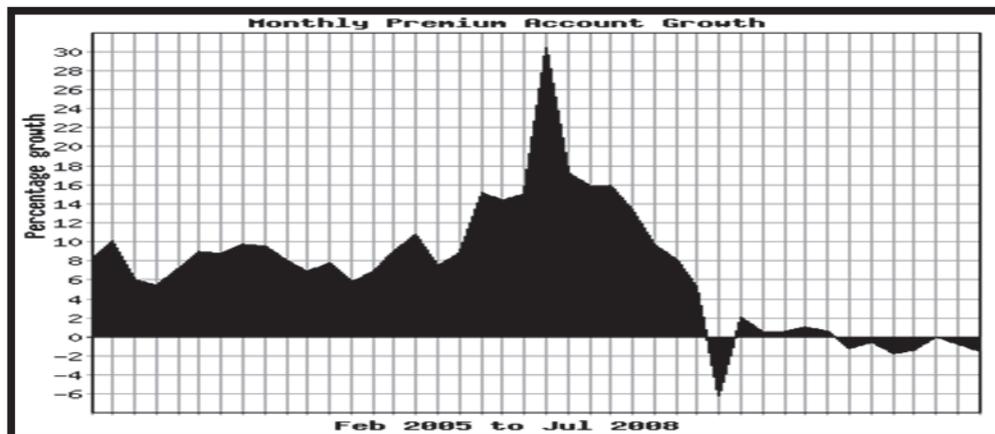
Rank	Game	Publisher	Avg. Min Per Week	TMP%
1	Second Life	Linden Lab	760	3.2
2	Civilization IV: Beyond the Sword	2K Games	668	2.7
3	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	653	46.7
4	Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft	582	3.0
5	StarCraft	Blizzard Entertainment	334	1.7
6	Civilization IV	2K Games	332	2.1
7	Half-Life 2	Vivendi Games	313	2.2
8	Warcraft III: Reign of Chaos	Blizzard Entertainment	213	1.7
9	Bookworm	PopCap Games	169	2.3
10	Chessmaster Challenge	PlayFirst	54	1.7

Source: Nielsen Games – GamePlay Metrics. Note: TMP% = Percent of total minutes played from the Top 100 non-casual/ pre-installed PC games measured. Data as of March 2009.

Apesar desse número elevado, após o grande crescimento do SL no ano de 2007, o ambiente tem perdido muitos usuários, decaindo bastante a sua popularidade. A seguir, apresentamos alguns gráficos relacionados ao uso do SL.

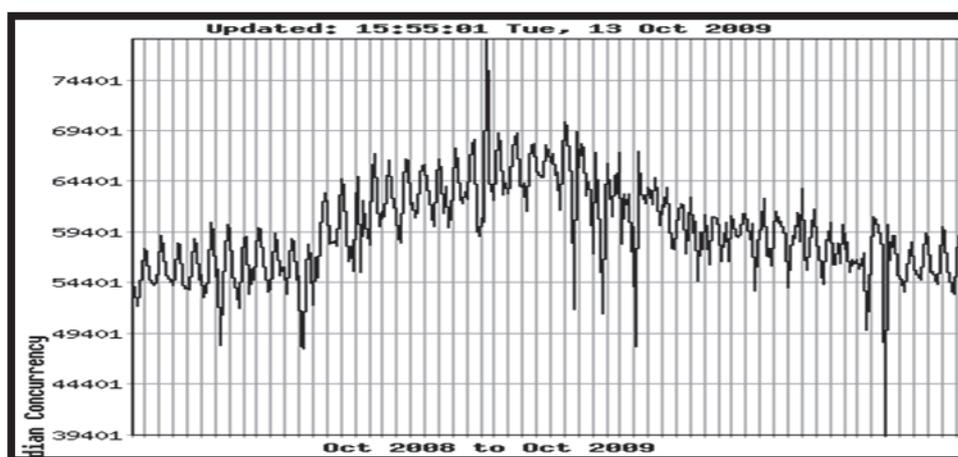
⁷¹ Disponível em <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2009/11/02/the-second-life-economy--third-quarter-2009-in-detail>. Acesso em 14/12/2009.

TABELA 4: o gráfico mostra a porcentagem de crescimento do SL de fevereiro de 2005 até julho de 2008⁷²



Neste gráfico observamos que existiu um pico de crescimento das contas *premium*, ou seja, dos usuários pagantes no SL no início de 2007, existindo uma queda brusca no ano de 2008. Em fevereiro de 2008 o SL já tinha entre 60 a 70 mil usuários conectados simultaneamente e este número tem se mantido relativamente em uma média, havendo quedas de usuários gradativas, mas em proporções bem menores do que a que ocorreu em 2008. Em outubro de 2009, o SL ronda os 55 mil usuários conectados.

TABELA 5: o gráfico apresenta a média de usuários conectados simultaneamente no SL no período de outubro de 2008 a outubro de 2009.⁷³

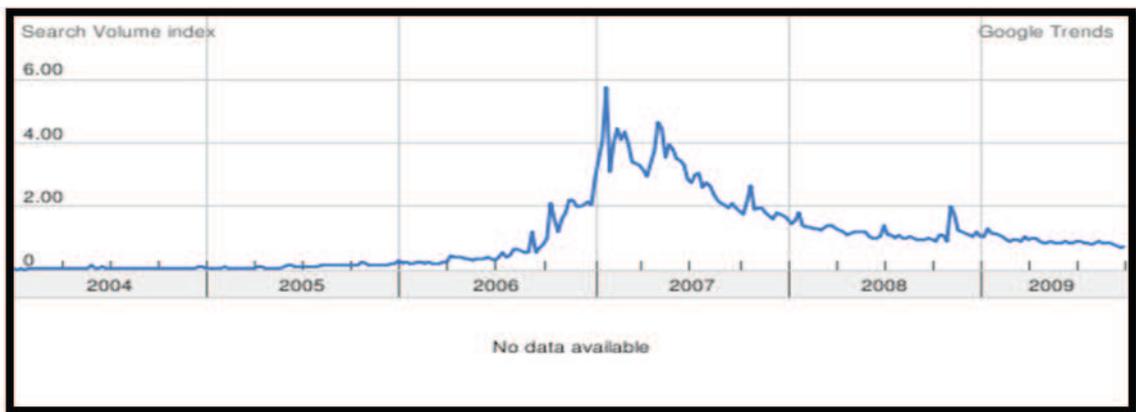


⁷² Tabela adquirida da Wikipédia em 13/10/2009. Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life.

⁷³ Tabela adquirida em <http://dwellonit.taterunino.net/2009/08/30/new-graph-median-second-life-user-concurrency/>. Acesso em 13/10/2009.

O nível de buscas relacionadas ao SL também parece ter diminuído drasticamente no decorrer do ano de 2007, mas se mantém em uma média hoje, conforme aponta a tabela com o gráfico a seguir obtida do sistema *Google Trends*:

TABELA 6: apresenta uma média de tráfego mundial de pessoas que buscaram o SL nos últimos anos através de mecanismos de buscas. Figura adquirida do site *Google Trends* em 08/09/2009⁷⁴.



Atualmente, os países que parecem buscar mais o SL no buscador *Google* são (nesta ordem) Portugal, Itália e Brasil.

TABELA 7: Países e cidades com maior busca ao SL no mundo. Figura adquirida do site *Google Trends* em 08/09/2009.

Regions		Cities	
1. Portugal	_____	1. Lisbon, Portugal	_____
2. Italy	_____	2. Milan, Italy	_____
3. Brazil	_____	3. Augusta, Italy	_____
4. France	_____	4. Sao Paulo, Brazil	_____
5. Germany	_____	5. San Francisco, CA, USA	_____
6. Netherlands	_____	6. Paris, France	_____
7. Belgium	_____	7. Amsterdam, Netherlands	_____
8. Spain	_____	8. Brussels, Belgium	_____
9. United Kingdom	_____	9. Madrid, Spain	_____
10. Australia	_____	10. Frankfurt Am Main, Germany	_____

A Alemanha, o Reino Unido, a França e o Brasil correspondem a 25% do total das horas de usuários conectados ao SL, sendo o Brasil o 5º país que permanece mais horas conectadas ao aplicativo. No entanto, quando a questão é a transação econômica do SL, o

⁷⁴ <http://www.google.com.br/trends?q=%22second+life%22&ctab=0&geo=all&geor=all&date=all&sort=0>.

Brasil cai para 11^o no ranking (movimentando cerca de L\$ 95.607.679 em comparação com os EUA – que é o primeiro do ranking com L\$ 3.885.709.196), segundo dados fornecidos pelo próprio SL⁷⁵.

TABELA 8: Percentual de horas dos países conectados no SL

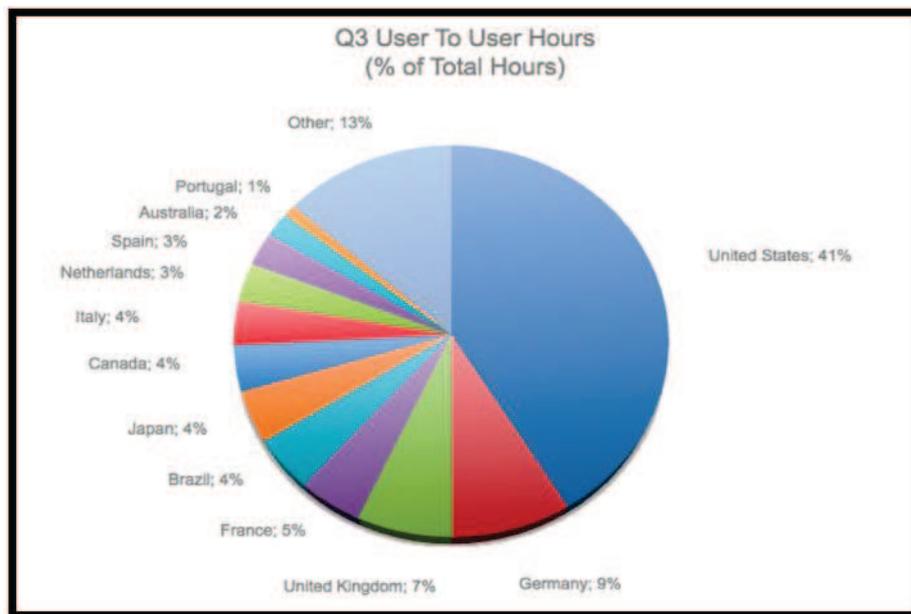
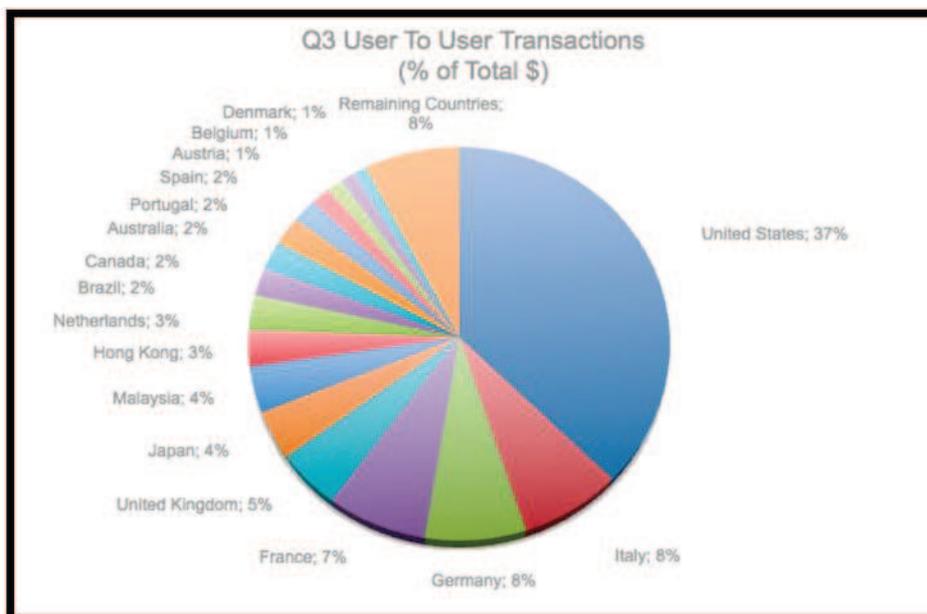


TABELA 9: Percentual dos países com usuários que realizam mais transações no mundo do SL.



⁷⁵ Disponível em <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2009/11/02/the-second-life-economy--third-quarter-2009-in-detail>. Acesso em 14/12/2009.

A seguir, apresentamos os mesmos dados relacionando os anos de maior busca por marcadores relacionados ao *Second Life* com relação ao Brasil e, logo em seguida, apresentamos os Estados e cidades brasileiras que parecem ser os que mais fazem buscas com as palavras-chave “*Second Life*” ou correspondentes.

TABELA 10: apresenta uma média de tráfego brasileiro de pessoas que buscaram o SL nos últimos anos através de mecanismos de buscas.

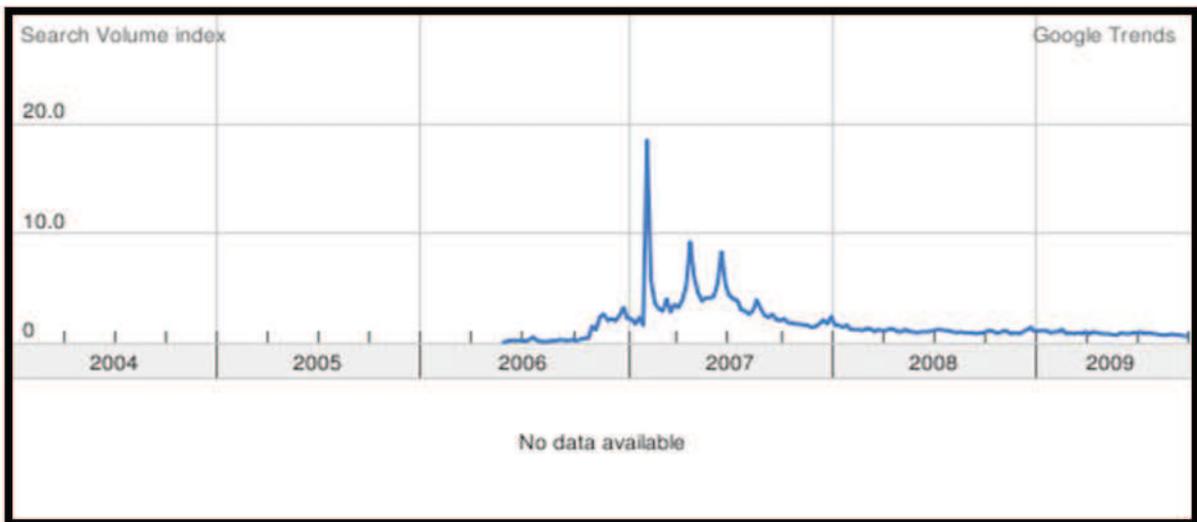


TABELA 11: Países e cidades brasileiras com maior número de usuários no *Second Life* na atualidade.

Subregions	Cities
1. Bahia , Brazil	1. Joinville, Brazil
2. Sao Paulo , Brazil	2. Blumenau, Brazil
3. Pernambuco , Brazil	3. Porto Alegre, Brazil
4. Rio de Janeiro , Brazil	4. Recife, Brazil
5. Minas Gerais , Brazil	5. Sao Paulo, Brazil
6. Rio Grande do Norte , Brazil	6. Salvador, Brazil
7. Rio Grande do Sul , Brazil	7. Natal, Brazil
8. Santa Catarina , Brazil	8. Rio De Janeiro, Brazil
9. Goias , Brazil	9. Belo Horizonte, Brazil
10. Parana , Brazil	10. Campinas, Brazil

Conforme os gráficos apresentados, verificamos que apesar da grande queda de usuários do SL após seu pico de sucesso e acesso em 2007, o sistema ainda é buscado, acessado e utilizado.

A maior parte dos residentes do SL hoje é marcada por “usuários pesados”, ou seja, os utilizadores do simulador de vida se caracterizam por serem pessoas que usam o aplicativo de forma constante e por um tempo significativo. Eles gastam em média cerca de 100 minutos por visita no aplicativo, apresentando um quadro de “tempo gasto” maior do que o que é observado nos sites de redes sociais mais populares (como *Orkut* e *Facebook*)⁷⁶. Do mesmo modo, mais de 250.000 novos bens virtuais (como roupas, prédios, veículos, entre outros) são criados a todo momento pelos usuários no aplicativo e distribuídos pela área total do SL, que é equivalente a cerca de dois bilhões de metros quadrados ⁷⁷.

Como dito, além do sistema do SL comportar um número massivo de usuários conectados em tempo real uns com os outros, é permitido que as pessoas possam construir avatares, ambientes, lugares, territórios e elementos (como vestimentas, veículos, animais) de forma muito livre, bastando certo conhecimento das possibilidades técnicas e ferramentas de que o SL dispõe. Esta possibilidade de criação não induzida por temáticas muito restritivas, como em outros MUVES, é o que nos chamou a atenção, pois é possível verificar os lugares e os territórios que são construídos pelos residentes no sistema por sua própria vontade. Com isso, além de se ter ambientes projetados e visíveis neste ambiente multiusuário *online*, vão existir usuários que estarão interagindo constantemente no SL, permitindo que se possa descobrir o motivo da criação e apropriação destas representações de lugares no ciberespaço.

4.4.3 O SL e a pesquisa

Dentro do SL existem inúmeras Ilhas (e lugares e territórios), o que tornaria inviável um estudo completo envolvendo todo o sistema a fim de atingir os objetivos propostos na presente dissertação no tempo delimitado para sua realização (dois anos). Por isso, selecionamos três Ilhas brasileiras que são consideradas famosas dentro do ambiente virtual por fazerem referência ao país Brasil, de modo que vão agregar características nacionais, vindo ao encontro, diretamente, desta proposta de pesquisa dos lugares virtuais que tem a

⁷⁶ Dados adquiridos do site <http://www.socialmediatoday.com/SMC/135594>. Pesquisado em 02/12/2009.

⁷⁷ Dados adquiridos do site <http://www.socialmediatoday.com/SMC/135594>. Pesquisado em 02/12/2009.

sua “inspiração” no mundo concreto. Estas três ilhas vão possuir características diferentes com relação à formação do lugar virtual.

As Ilhas são:

- a) *Ilha Brasil*
- b) *Ilha RJ City*
- c) *Ilha Brasil Curitiba*

A *Ilha Brasil* foi criada para a reprodução de lugares específicos do Brasil, mas é, atualmente, um lugar de RPG. Ela é constituída por várias ilhas (de modo que a *Ilha Brasil*, possa ser considerada um “arquipélago” virtual no SL). A *Ilha RJ City* funciona como uma agregadora de réplicas de lugares da cidade concreta Rio de Janeiro e, por fim, a *Ilha Curitiba* além de apresentar lugares específicos da cidade de Curitiba, vai apresentar lugares virtuais baseados em lugares concretos genéricos que funcionam para “moradia”. Desse modo, temos um “arquipélago” (*Ilha Brasil*) reproduzindo lugares concretos genéricos, com mediação ficcional (a temática do RPG), uma ilha reproduzindo lugares concretos específicos (*RJ City*) e uma ilha que mescla a reprodução de lugares concretos genéricos com lugares concretos específicos (*Brasil Curitiba*). As três ilhas serão brasileiras (predominando a língua portuguesa nos avisos, objetos e interações) e carregam, de certa forma, a identidade nacional brasileira para dentro do SL.

Foram priorizadas ilhas brasileiras pelo fato da pesquisadora ser brasileira e conhecer os lugares representados nas ilhas *Brasil Curitiba* e *RJ City* (o que facilitaria a comparação dos elementos visuais representados virtualmente com o universo concreto). Já a *Ilha Brasil* foi selecionada por ter sido a primeira ilha brasileira do SL, e ser na atualidade a ilha brasileira com maior tráfego de usuários.

A partir desse recorte do universo de pesquisa, pretendemos focar os objetivos do trabalho em compreender os motivos que levam os usuários à criação de representações de ambientes *offline* no MUVE *Second Life*, bem como identificar e discutir os usos e apropriações dos lugares pelos seus criadores e demais usuários. Trata-se, portanto, de uma investigação de práticas sociais – no caso, práticas que têm lugar *online*. Para um estudo com essa abordagem e objetivo, pensou-se ser adequada a realização de uma etnografia virtual, também chamada de etnografia *online* ou netnografia.

5 ETNOGRAFIA VIRTUAL

A etnografia virtual sugere analisar o uso de marcadores verbais e não-verbais na Internet a fim de compreender as práticas culturais mediadas por ela. Possui um caráter qualitativo e requer inserção na realidade em análise. Então, é importante o conhecimento da dinâmica social do ambiente e das normas que mantêm a sua organização.

Os estudos netnográficos consideram a Internet não apenas como um meio técnico, mas como um artefato produtor de cultura, que afeta a vida social (TURKLE, 1997; HAMMAN, 1996; HINE, 2000; SÁ, 2005). Volta-se para a descrição de realidades sociais virtualizadas, ou seja, de compreensão das novas formas de sociabilidade no ciberespaço. Hine (2000) e Sá (2005) foram pesquisadoras pioneiras em seus países no uso da técnica a fim de compreender as comunidades que se formavam no ciberespaço.

A análise das práticas sociais na Internet exige, da mesma forma que a etnografia *offline*, uma imersão do pesquisador na realidade cultural a ser estudada, de forma que ele se torne um membro do lugar, ou seja, um integrante da comunidade que pesquisa. Embora não seja possível, no âmbito de uma pesquisa de mestrado, realizar uma etnografia virtual completa⁷⁸, o caráter etnográfico da pesquisa proposta requer o envolvimento da pesquisadora no *Second Life*, nas ilhas selecionadas para a pesquisa, envolvendo-se, desta forma, com os usuários do aplicativo. Assim, não diremos que realizamos uma netnografia, no sentido de uma pesquisa etnográfica de comunidade *online* completa, mas uma pesquisa de inspiração netnográfica. O desenvolvimento dessa pesquisa, seguiu alguns passos, indicados por FRAGOSO et al., 2008, os quais serão descritos a seguir.

⁷⁸ No sentido de permanecer por tempo suficiente na comunidade e integrar-se o suficiente para a compreensão plena de suas práticas sociais.

5.1 ANÁLISE DOCUMENTAL

Tratou-se da coleta de dados relevantes para a pesquisa sobre o SL e as ilhas em questão, buscando compreender os registros documentais a respeito de seus usos, apropriações, histórias e características desenvolvidas até o presente momento. Estes dados foram encontrados de forma dispersa em websites, blogs e nos próprios ambientes multiusuários *online*. São informações disponibilizadas pelos criadores dos aplicativos bem como por seus usuários ou curiosos, que acabam falando a respeito destes territórios virtuais em outras ferramentas na Internet. Esta etapa constituiu-se de uma verdadeira busca de informações relacionadas ao SL e às ilhas propostas para o estudo. Esta etapa da pesquisa durou de março de 2008 até junho de 2009.

5.2 OBSERVAÇÃO

A observação foi dividida em duas etapas: a observação estrutural e a observação das dinâmicas sociais dos usos e apropriações. A primeira delas foi focada no modo de apresentação dos lugares virtuais (ilhas) selecionados e a segunda na maneira de como se davam as interações dos usuários do SL com e nestes lugares.

5.2.1 Observação estrutural

Foi realizada uma observação da estrutura de cada ambiente selecionado. Para isso, foi necessário inscrever-se no *Second Life* e criar uma identidade virtual. Para minimizar o impacto nos resultados da pesquisa, a representação da pesquisadora (avatar) foi coerente com as práticas correntes em cada caso (ou seja, o avatar procurou adequar-se às formas de representações comumente vistas nestes lugares, sem chamar a atenção).

A intenção foi de participar do cotidiano do lugar virtual observado, indo a rituais, eventos, festas e diferentes atividades e lugares existentes em cada uma das ilhas do SL. Esta

etapa da pesquisa durou de junho de 2008 a agosto de 2009. Em um primeiro momento diversas ilhas do SL foram observadas a fim de identificar as reproduções de lugares concretos no aplicativo. Em um segundo momento (após a escolha das três ilhas), voltamos o interesse exclusivamente para os lugares priorizados na dissertação, caracterizando visitas de duas a três vezes por semana (durante todas as semanas) a estes ambientes com uma média de 2h de conexão diária.

A comunicação por meio da escrita e da fala foi um processo importante nesta etapa da pesquisa, visto que a etnografia requer que a pesquisadora se torne “mais um” frequentador daquele lugar. A ideia era observar interações que vão além da mera observação “à distância”, passando de uma observação do local, para uma que ocorre no local. A inspiração foi a ideia de Clifford Geertz: “o lócus de estudo não é o objeto de estudo. Os antropólogos não estudam as aldeias (tribos, cidades, vizinhanças...), eles estudam nas aldeias” (GEERTZ, 1989, p. 32). Com isso, a partir da convivência no ambiente estudado lançou-se um olhar sobre o lugar virtual e suas formas de uso e apropriação.

Durante a convivência, buscou-se a identificação dos criadores das três ilhas selecionadas no SL para a pesquisa. A intenção era de identificar o panorama geral dos ambientes e identificar os elementos que representam lugares concretos (na aparência e na designação). Foram observados os seguintes aspectos:

- Questões referentes a lugares concretos presentes no território analisado;
- Tipos de lugares concretos referidos (genéricos – praias, praças - ou específicos – Copacabana, Cristo Redentor);
- Linguagens utilizadas para a criação da representação (texto, imagem 2D ou 3D, som);
- Peculiaridades do uso das linguagens (nomenclaturas, descrições objetivas, oficiais, com adjetivação ou não; imagens fotográficas, desenhadas, realistas ou não, tipos de sons – vozes, ruídos, música, etc.);
- Grau de fidelidade dos elementos virtuais da representação com relação ao lugar concreto ao qual se refere, inclusive disposição, cores, proporções;
- Histórico da Ilha (proposta de criação a atualidade).

5.2.2 Observação das dinâmicas sociais dos usos e apropriações

Outro foco de observação foram as práticas sociais que têm lugar nesses espaços. Esse momento da pesquisa caracterizou-se por uma observação na qual a pesquisadora não participou diretamente das interações sociais, mas observou de forma “distante”, interferindo o mínimo possível, a maneira com que os usuários vão se situar nesses locais, que usos fazem deles e dos elementos que lá se encontram disponíveis. Serão observadas também as modulações de linguagem utilizadas na interação entre os usuários, com especial atenção a conteúdos sobre a representação de lugar concreto em cada uma das ilhas do SL previamente escolhidas.

Esta etapa da pesquisa foi desenvolvida nos meses de maio a agosto de 2009. É importante assinalar que as interações sociais no SL são de difícil registro, pois elas não permanecem visíveis (o tempo todo) aos outros usuários. Elas têm lugar em tempo real, ou seja, são perceptíveis apenas para quem está no local observando naquele momento.

Para o registro das interações observadas, a pesquisadora “fotografou” (ou seja, copiou a imagem da tela, por exemplo, com o comando *Print Screen*) paisagens do ambiente e as práticas lá verificadas, e, ainda, armazenou as informações relevantes observadas nas interações entre usuários no “diário de campo”.

Para a observação das dinâmicas sociais dos usos e apropriações dos lugares virtuais, foram focados os seguintes aspectos:

- Usos e apropriações feitas pelos usuários do ambiente virtual que representa um lugar concreto;
- Modulações de linguagens utilizadas entre os usuários que fazem referência ao lugar que reproduz o mundo físico;
- Relação da manifestação identitária dos usuários (por meio da observação dos *nicks*, roupas e outras vestimentas) que fazem referência ao lugar em análise;
- Observação das “regras e normas” que usuários seguem ao estar em cada ilha em análise e relação com a sua reprodução concreta;
- Indicações dos objetivos dos usuários ao buscarem determinado lugar no SL;

- Análise dos conteúdos que são trocados, do capital social preconizado a fim de verificar possível ligação com o sentido que o lugar tenta reproduzir.

5.3 ENTREVISTAS

Após a etapa de observação participante nas ilhas selecionadas no SL, a pesquisadora passou para outra etapa do processo etnográfico: a entrevista. Estas foram desenvolvidas no modo semi-estrutural com usuários (e residentes) do SL que tinham algum tipo de ligação com a ilha (desde simples visitantes até criadores do local). Esses usuários pertencem a grupos que foram classificados aqui, a fim de tornar mais objetivo os seus propósitos e intenções nas ilhas em questão:

- Grupo 1: os criadores de ilhas que se referem a lugares específicos do mundo concreto;
- Grupo 2: criadores de ilhas aleatórias no SL (de lugares genéricos);
- Grupo 3: residentes que fazem parte de grupos associados às ilhas analisadas no trabalho
- Grupo 4: residentes comuns que visitam ou já visitaram as ilhas analisadas no trabalho

As entrevistas foram desenvolvidas através da Internet, em especial pelas janelas de IM⁷⁹ do próprio SL e nos dispositivos técnicos *Messenger*, *Skype* ou, ainda, *Gtalk*. Em alguns casos as entrevistas foram desenvolvidas por e-mail (devido a solicitações dos próprios entrevistados). Essas outras opções permitem o registro mais adequado da entrevista, visto que o SL, dependendo do tráfego de usuários nas ilhas ou da conexão de Internet da autora, apresentava problemas, por exemplo, interrompendo o contato com os residentes. As entrevistas foram norteadas por um questionário-base de modo a evitar possíveis desvios da ideia central na qual se centra a pesquisa.

O roteiro de questões abordou informações como:

A) BLOCO 1: Identificação (aplicado a todos os grupos de entrevistados)

1. Nome

⁷⁹ *Instant Message*

2. Idade
3. Sexo
4. Nacionalidade
5. Cidade natal
6. Cidade onde reside
7. Profissão

B) BLOCO 2: Identificações da identidade virtual (aplicado a todos os grupos de entrevistados)

1. *nick*/Avatar
2. Ilha do SL em que se encontra
3. Grupos temáticos do SL aos quais pertence
4. Frequência com que visita a ilha em questão
5. Outros lugares virtuais que costuma frequentar no SL
6. Tempo de permanência no SL

C) BLOCO 3: Questões relacionadas aos usuários da ilha (aplicadas a todos os grupos de entrevistados)

1. Você usa com que frequência o SL? Por quê?
2. Qual foi o primeiro lugar que você procurou quando entrou, pela primeira vez, no SL? Por quê?
2. Você já visitou ilhas que fazem referência a alguma cidade da *Real Life*⁸⁰ (RL)? Por quê? O que estas ilhas representam para você?
3. Você acha importante a existência destas ilhas (que representam cidades, Estados ou países "reais") no *Second Life*? Por quê?
4. Em sua opinião, quais motivações regem os usuários do SL para procurarem os lugares que representam cidades (ou Estados e países) da *Real Life* no SL?
5. E por que você acha que as pessoas criam lugares semelhantes aos lugares da RL no SL? Você acha que o objetivo com que as pessoas criam ilhas que "representam os lugares reais" é atingido no SL? Por quê?
6. Você possui alguma relação de identificação com algum lugar (ilha) do SL? Por quê?

⁸⁰ "*Real Life*" é como os usuários do SL chamam a vida física, concreta, não conectada na Internet.

7. Pensando nos lugares que tentam "copiar" lugares da *Real Life* (como a *Ilha Brasil Curitiba*, a *Ilha RJ City*, etc.), você acha que eles realmente ficaram parecidos? Qual a funcionalidade destes lugares no SL em sua opinião?
8. Você gosta de ir a lugares no SL que fazem referência a sua cidade/Estado ou país? Por quê?
9. Você gosta de ir a lugares no SL que fazem referência a cidades/Estados/países estrangeiros? Por quê?
10. Você já criou algum lugar no SL? Se sim, qual? Por quê? (questão específica para o grupo 3 e 4).
11. Você já fez alguma amizade "forte" (no sentido de haver confiança e intimidade) com alguém no SL em algum destes lugares que "copiam" lugares concretos? Qual o melhor lugar para encontrar amigos deste tipo no SL? Por quê?
12. Você já fez questão de encontrar, pessoalmente, algum residente que se tornou seu amigo íntimo no SL? Por quê?
13. Por que você acha que os residentes do SL formam grupos virtuais (referentes a cada lugar no aplicativo)?
14. Existe algum lugar da *Real Life* que você gostaria que existisse no *Second Life*? Qual? Por quê?
15. Por que você faz parte do grupo "X" que tem ligação à ilha "X"? (Questões específicas para o grupo 1 e 3).

D) BLOCO 4: Questões para criadores das ilhas (para o grupo 1 e 2 dos entrevistados)

1. Há quanto tempo existe a Ilha "X"?
2. Por que você criou a ilha "X"?
3. Quais os objetivos da Ilha? Eles foram atingidos?
4. Por que você pensou em criar a Ilha "X" com lugares semelhantes ao mundo "real"?
5. Por quais motivos você acha que as pessoas procuravam a Ilha "X"?
6. O que a Ilha representa para você?
7. Como você caracteriza os grupos que se formaram em torno da ilha "X"?
8. Você só criou este lugar ou outros também? Gostaria de criar outra ilha? Se sim, que ilha seria?

As entrevistas foram desenvolvidas entre agosto e dezembro de 2009, somando um total de 18 entrevistados usuários do SL, sendo eles divididos em:

- Grupo 1 (criadores de ilhas analisadas no trabalho): três entrevistados (criador da *Ilha RJ City*, *Ilha Brasil* e *Brasil Curitiba*);
- Grupo 2 (criadores de outras ilhas no *Second Life*): três entrevistados (*SP Jardins*, *Brasil Rio* e *Ilha Surya Isle*);
- Grupo 3 (residentes que fazem parte de grupos associados às ilhas analisadas no trabalho): seis entrevistados (dois usuários da *Ilha Brasil Curitiba*; dois da *Ilha RJ City*; dois da *Ilha Brasil*);
- Grupo 4 (residentes comuns que visitam ou já visitaram as ilhas analisadas no trabalho): seis entrevistados.

Os entrevistados tinham entre 18 e 47 anos, caracterizando-se por serem 16 brasileiros e 2 portugueses que frequentam as ilhas brasileiras do SL. Apesar de termos focado a observação em três ilhas, buscou-se que todos os entrevistados (8 mulheres e 10 homens) já conhecessem alguma das ilhas analisadas (fossem eles criadores, moradores, usuários ativos ou simples curiosos que passaram pelo lugar). No total temos 6 entrevistados que são donos e criadores de ilhas e 12 entrevistados que são usuários no SL (participantes de grupos das ilhas ou não).

Dos 18 entrevistados, 13 moram no mesmo local em que nasceram e 5 moram em outros lugares diferentes do seu de origem. Dois entrevistados não possuem vínculo empregatício (“donas de casa”), sendo 3 deles trabalhadores da área de tecnologias, 2 na área de informática, 3 designers, 3 da área de comunicação social, um inspetor de ensaios não-destrutivos e 3 não quiseram dizer a sua ocupação na RL.

Todos os entrevistados são usuários “frequentemente” do SL, ou seja, eles utilizam o SL, no mínimo, duas vezes por semana (sendo que 12 entrevistados acessam o SL diariamente). A maioria dos usuários variam o tempo de conexão no aplicativo de 2h a 9h diárias, com exceção de um entrevistado que está abandonando o SL devido a perda de interesse (mesmo assim, ele foi, por dois anos, um usuário assíduo do MUVÉ, conectando-se diariamente por mais de 5h/dia).

5.3.1 Ética na pesquisa

Na presente dissertação os nomes dos entrevistados foram modificados a fim de manter a identidade virtual de cada usuário em sigilo⁸¹ (com exceção dos criadores das ilhas que, além de terem permitido a divulgação dos seus nomes na dissertação, possuem seus nomes explícitos publicamente nas páginas de apresentação dos lugares analisados). Da mesma forma, só foram utilizadas imagens de usuários que deram permissão para serem fotografados ou imagens de lugares públicos nas ilhas virtuais (nestes por sua vez, quando apresentavam residentes, não fizemos um pedido de licença para a fotografia visto que se tratam de espaços públicos). Todas as entrevistas que foram desenvolvidas foram gravadas em arquivos de modo privado e, como dissemos, ocorreram por meio de *chats* particulares disponíveis no SL, por conversas no *Messenger* ou, em último caso, através de e-mails. Foi pedida a autorização para cada usuário para a utilização de suas respostas na pesquisa aqui desenvolvida.

5.4 TRIANGULAÇÃO

Após a conclusão das três etapas da pesquisa de inspiração etnográfica, realizou-se o cruzamento entre as informações obtidas da análise documental, com os dados adquiridos por meio dos processos de observação e os resultados provenientes das entrevistas, a fim de conseguirmos informações mais completas e precisas para a compreensão das dinâmicas e objetivos propostos no trabalho.

De posse dos resultados da triangulação, os dados foram comparados com as hipóteses iniciais da pesquisa e com os resultados de trabalhos anteriores sobre temas relacionados.

⁸¹ Apesar da maioria dos entrevistados ter permitido a divulgação do seu nome e de imagens do seu avatar, alguns deles solicitaram sigilo de sua identidade virtual. Para fins de padronização, então, escolhemos manter o nome de todos os entrevistados em sigilo, com exceção dos criadores das ilhas analisadas, que de todo modo poderiam ser facilmente identificados como tal já que essa informação é pública.

A discussão dos resultados levou em conta, além das teorias que dão base às premissas desenvolvidas, o tratamento que a bibliografia especializada faz de conceitos fundamentais, como a noção de território, espaço, lugar, territorialidade e identidade.

6 AS ILHAS DO *SECOND LIFE*

A seguir, apresentaremos as ilhas do *Second Life* que foram escolhidas para serem analisadas. Como dito anteriormente, analisamos três ilhas brasileiras, sendo uma delas referente à representação de lugares concretos genéricos (*Ilha Brasil*) uma referente à representação de lugares geográficos específicos (*Ilha RJ City*) e a terceira a ambos, lugares genéricos e específicos (*Brasil Curitiba*).

Neste capítulo, nos deteremos em questões históricas das ilhas, abordando pontos relacionados com a estrutura, dinâmica e funcionalidade de cada ilha.

6.1. A ILHA BRASIL

A *Ilha Brasil* foi criada em 2006 pelos donos dos avatares Gaston Nouvelle e Simone Fugazi (dois latifundiários no SL⁸²). Segundo um dos criadores da ilha, ela teve sua origem a partir da *Villa Brasil* que era considerada a primeira Ilha brasileira do SL. No entanto, com o tempo, a *Villa Brasil* tornou-se “pequena” frente aos objetivos dos seus donos e, então, foi substituída pela *Central do Brasil* (que possuía dimensões virtuais um pouco maiores). Posteriormente, a *Central do Brasil* adquiriu um caráter de ilha (aumentando o seu tamanho) e passou a abranger a área virtual “padrão” (65.535m²) do SL, chamando-se, assim, *Ilha Brasil*⁸³.

A motivação para a criação da ilha veio da inexistência de ilhas brasileiras no SL, o que implicava na ausência de lugares com o predomínio da língua portuguesa e na dificuldade de brasileiros de se encontrarem no aplicativo (todos ficavam muitos dispersos nas diversas ilhas estrangeiras do SL). Assim, com a criação de uma ilha como referência, as interações entre os brasileiros seriam facilitadas a partir de um ponto comum dentro do SL, uma língua comum e com pessoas que possuíam um fator identitário (a nacionalidade) em

⁸² Dados adquiridos pelo site <http://ilhabrasil.ning.com/video/2151242:Video:76>. Acesso em 22/09/2009.

⁸³ Dados adquiridos em entrevista com o criador da *Ilha Brasil*, Gaston Nouvelle em 11/11/2009.

comum. Obviamente, Gaston e Simone, que criaram a *Ilha Brasil*, também sabiam do retorno econômico que a ilha poderia fornecer, desenvolvendo o seu foco⁸⁴ para a apresentação de pontos turísticos da cidade do Rio de Janeiro e para o acolhimento de possíveis empresas que gostariam de ter suas sedes em um mundo virtual (a fim de atrair “turistas virtuais”). Desse modo, ações de marketing começaram a ser desenvolvidas (no decorrer da existência da ilha), para empresas como a Philips, Volkswagen, Nokia, Fiat, Comitê Olímpico Brasileiro, Credicard Citi, Bradesco, Itaú, SKY+, Globo.com, GloboSat (GNT/SporTV), IG, JB, Revista VIP, Agência África e AgênciaClick⁸⁵ que passaram a ser representadas no SL.

A Ilha é formada por elementos gráficos que são construídos pelos próprios residentes (com autorização dos seus donos). Ela ainda possui um site⁸⁶ específico que apresenta a Ilha na Web⁸⁷ como uma empresa.

A *Ilha Brasil* pode ser considerada um arquipélago virtual no SL pois ela é formada por mais de uma “ilha” (conforme visto, cada ilha é uma porção de terra de 256m x 256m, compostas por terrenos de tamanhos variados, sendo o mínimo 512m). Ela era formada por duas ilhas conhecidas por *Ilha Brasil 1* e *Ilha Brasil 2* (que, assim formavam a *Ilha Brasil* em sua totalidade). Nos mapas⁸⁸ que o *Second Life* apresenta para os seus usuários, cada ilha tem uma área (conhecida no aplicativo por “terrenos”).



FIGURA 22: área da *Ilha Brasil* expressada nos mapas do SL, onde é possível ver as ilhas *Brasil*, que representa a *Ilha “Brasil 1”* e *Brasil 1*, que representa a ilha “*Brasil 2*”. Obs: os pontos verdes são avatares presentes na ilha.⁸⁹

⁸⁴ Dados obtidos através de uma entrevista com Gaston Nouvelle em 11/11/2009.

⁸⁵ Informação disponível em <http://ilhabrasil.ning.com/>. Acesso em 10/01/2009.

⁸⁶ *ILHA BRASIL SITE* - <http://ilhabrasil.ning.com/>. Acesso em 12/09/2009.

⁸⁷ O site não apresenta a sua data de criação, mas a postagem mais antiga é de 15 de julho de 2008.

⁸⁸ O SL apresenta mapas no sentido de representações visuais planejadas dos terrenos virtuais, a fim de facilitar a compreensão da distribuição espacial das ilhas e seus componentes.

⁸⁹ Imagem adquirida do site http://www.brsecondlife.blogspot.com/2007_05_01_archive.html (acesso em 14/12/2009).

Em abril de 2007 a ilha já recebia a visita diária de cerca de 90.000 residentes⁹⁰, tornando-se uma área virtual bastante visitada ao ponto de gerar *lags*⁹¹ dificultando a conexão em “tempo real”. Na época, ela se caracterizava por possuir uma réplica virtual do Cristo Redentor, o Pão de Açúcar, uma igreja Barroca, belas praias, casas e festas com visitantes vindos de vários lugares do mundo. Apesar do perfil de entretenimento, a ilha contava com um sistema de “segurança” que impunha regras contra usos indevidos de marcas, piratarias, comportamentos inconvenientes nas “ruas” (como cenas de sexo, prostituição e de violência explícita)⁹² (REBS, 2007).



FIGURA 23: Imagens das ruas da *Ilha Brasil* e da réplica do Cristo Redentor.⁹³

A *Ilha Brasil* tinha uma composição visual extremamente semelhante ao das cidades brasileiras caracterizando-se por possuir prédios, ruas asphaltadas, praias, lojas e representações bem ligadas ao Brasil (como os mencionados pontos turísticos brasileiros). Ao realizar o teletransporte para a Ilha o usuário do SL era levado para um ponto central da ilha que era caracterizado por agregar o maior número de usuários. Neste ponto, na maior parte das vezes, havia festas acontecendo e muitos avatares interagindo entre si, até onde

⁹⁰ Dados adquiridos pelo site <http://www.cyberclip.net/forum/viewtopic.php?t=17>. O site utiliza a palavra ‘residentes’, mas o número provavelmente refere-se aos visitantes em geral.

⁹¹ Refere-se ao tempo de atraso que pode ocorrer na comunicação mediada pela Internet. Pode ser compreendido pelo atraso que a comunicação leva desde o envio de dados de um computador conectado à rede a outro, até a volta dos dados para o computador que os emitiu.

⁹² Muitos dos dados aqui apresentados foram adquiridos pela própria autora da dissertação em pesquisa anterior, desenvolvida em 2007 na própria *Ilha Brasil*.

⁹³ Imagens adquiridas do site <http://www.gruposecondlife.com.br/galeria-de-imagens/ilha-brasil/#>. Acesso em 06/11/2009.

era possível saber, com a única intenção de sociabilidade.



FIGURA 24: imagens da *Ilha Brasil* em 11/11/2007⁹⁴ (apresentando empresas, lojas e praias).



FIGURA 25: Imagem de uma festa no ponto de chegada da *Ilha Brasil* (imagem adquirida em 25/09/2007).

⁹⁴ Na figura 4 (imagem à direita), os avatares estão deitados em esteiras a fim de adquirir *Lindens*. Foi desenvolvido um aplicativo onde a cada 35 minutos deitados, o usuário do MUVE ganhava três Lindens. Assim, era uma forma “fácil” para ganhar dinheiro e comprar coisas no SL, especialmente para iniciantes.

A temática da Ilha era apresentada como um “lugar para brasileiros” no SL, conforme observamos no trecho adquirido em um *notecard*⁹⁵ da ilha em dados coletados pela autora:

Relaxe - Explore - Aprecie! Esta é a nossa *Ilha Brasil*, aberta a todos os estilos de vida, cores, formas e credos. Criada para ser um centro de entretenimento e comércio para os brasileiros e amigos do *Second Life*, este pedaço de terra virtual de 65000m2 é o seu cantinho brasileiro nesta imensidão de bits e bytes. Aproveite! (informações adquiridas do *notecard* explicativo “*Ilha Brasil – Lendas Urabanas*” em 12/11/2007).

Verificou-se também, que em 2007 a *Ilha Brasil* possuía zonas específicas destinadas a lojistas, moradores e visitantes, além de ter uma série de áreas características de “cidades concretas”, como se pode ver na figura abaixo:

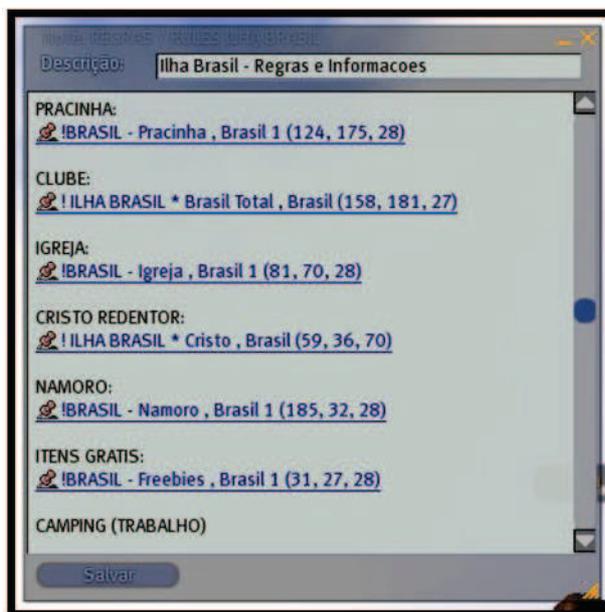


FIGURA 26: *Notecard* da *Ilha Brasil* adquirido em 18/08/2007, com informações de algumas zonas presentes na época.

Aparentemente, o foco da *Ilha Brasil* parecia apontar para a representabilidade do Brasil no MUVE SL, funcionando como um agregador de brasileiros e falantes do português, conforme um de seus criadores confirmou posteriormente em entrevista:

A ideia era criar uma area comum de brasileiros, onde os mesmos poderiam socializar e experimentar as marcas associadas ao veículo, os pontos turisticos iniciais foram a replica do cristo redentor, pão de açúcar e uma igreja barroca na

⁹⁵ São como blocos de texto que oferecem explicações para os residentes do SL.

Ilha Brasil 2 (trecho de entrevista com o criador da *Ilha Brasil*, Gaston Nouvelle, em 11/11/2009).⁹⁶

A própria “chamada” da ilha nos buscadores do SL apontava para a sociabilidade virtual entre brasileiros: “Bem-vindos à *Ilha Brasil*, um cantinho do nosso país, aqui no *Second Life*”⁹⁷.

Em maio de 2007 a *Ilha Brasil* parecia contar com uma terceira ilha⁹⁸: o “terreno” apresentado no mapa do SL chamado de “*Ilha Brasil*”.



Figura 27: A terceira ilha (chamada também de *Ilha Brasil*), que viria a compor o arquipélago *Ilha Brasil*.

No entanto, as suas características e os seus objetivos só foram revelados mais tarde. Uma ilha estilo Gótico-Punk estava sendo construída. Assim, em 25 de setembro de 2007⁹⁹ a *Ilha Brasil* adquiriu uma nova ilha denominada popularmente de “Lendas Urbanas”. A área Lendas Urbanas parecia ser uma extensão da *Ilha Brasil* onde a temática proposta tomava outro foco: uma zona de RPG. Este ambiente era caracterizado por ser uma área à parte do resto da Ilha, pois o seu cenário não era condizente com a temática proposta na abertura da *Ilha Brasil*, ou seja, ao invés de haver pontos turísticos brasileiros, praias e um cenário característico das cidades brasileiras, a área era sombria, apresentando prédios virtuais

⁹⁶ As entrevistas não tiveram a sua estrutura ou digitação alteradas (ou corrigidas), caracterizando o modo de fala na Internet particular de cada usuário do SL.

⁹⁷ Dado adquirido em 18/09/2009 na chamada inicial da *Ilha Brasil* no buscador do SL.

⁹⁸ Dado adquirido em 15/12/2009 no blog <http://brsecondlife.blogspot.com/2007/05/audincia-nmero-1.html>.

⁹⁹ Dados adquiridos da própria *Ilha Brasil* em 01/12/2009 em um *notecard* denominado “História da *Ilha Brasil*” fornecido pelos donos da ilha Simone Fugazi e Gaston Nouvelle.

genéricos, escuros e abandonados, penitenciárias, cemitérios, praças nebulosas, florestas escuras, galerias subterrâneas de esgotos, linhas de metrô e residentes, aparentemente, muito diferentes dos residentes “comuns” (inicialmente) do *Second Life*, conforme o trecho de descrição dessa área, que observamos a seguir:

Você acaba de chegar a cidade ... Lendas Urbanas ou *LU* é um dark urban live action role playing *game* (LARP - Live Action Role playing ou, fazendo uma versão para a Língua Portuguesa, Jogo de Representação e Interpretação de Personagens) construído com o *Second Life*. O cenário da cidade é uma cidade escondida do mundo por forças misteriosas divididas em facções e com pontos definidos para reuniões (dados coletados em 10/09/2009 do *notecard* memorial de apresentação da *Ilha Brasil – Lendas Urbanas*).

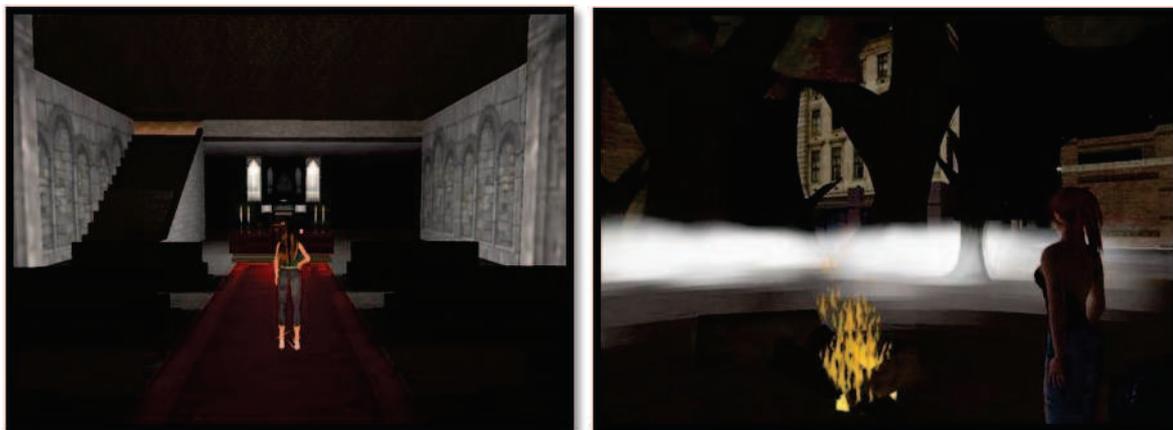


FIGURA 28: Igreja e floresta da “Ilha Brasil – Lendas Urbanas”¹⁰⁰



FIGURA 29: Cemitério e túneis de esgoto da “Ilha Brasil - Lendas Urbanas”.¹⁰¹

¹⁰⁰ Imagens adquiridas respectivamente em fotografia tirada pela autora em 02/12/2009 e no site <http://colunistas.ig.com.br/secondlife/2007/12/06/rpg-traz-fortes-emocoes-ao-second-life/>. Acesso em 14/12/2009.

¹⁰¹ Imagens adquiridas no site <http://secondlife-clediney.blogspot.com/2008/02/morte-de-chico-benton.html>. Acesso em 14/12/2009.

A intenção de construir uma ilha deste tipo, segundo Gaston Nouvelle era de criar um novo conteúdo para a *Ilha Brasil* a fim de manter o usuário cada vez mais tempo no SL e, conseqüentemente, na sua ilha.

Assim, a *Ilha Brasil* passou a contar com duas áreas (distribuídas em três ilhas: *Brasil*, *Brasil 1* e *Ilha Brasil*) com identidades e residentes distintos (os jogadores de RPG e os residentes da ilha e usuários “comuns” que vinham conhecer o “Brasil” do SL).

A “Lendas Urbanas” na *Ilha Brasil* em pouco tempo adquiriu um grande número de usuários, o que fez com que os seus proprietários pensassem em aumentar a área de RPG. Segundo Nouvelle, a partir de 2008 o interesse das empresas e marcas pelo SL diminuiu muito e a busca pelas zonas de jogos de representação aumentou, sugerindo a ideia de ampliar a ilha estilo punk-gótico¹⁰².

No início de 2008, a *Ilha Brasil* perdeu uma área destinada à reprodução de cidades com estilo brasileiro, que foi substituída por uma área de zonas de RPG. Do mesmo modo, os nomes apresentados nos mapas foram modificados, bem como as posições iniciais das ilhas da *Ilha Brasil* apresentadas anteriormente. Perdia-se a área *Brasil 1* e surgia a área *Lendas Urbanas*, conforme apresentamos a seguir:



FIGURA 30: Imagem do mapa da *Ilha Brasil*, composta pelas ilhas *Brasil*, *Ilha Brasil* e *Lendas Urbanas* (sendo os dois últimos, zonas de RPG) (imagem adquirida em 22/06/2008).

Com o passar do tempo (aproximadamente no primeiro trimestre de 2009), a *Ilha*

¹⁰² Dados adquiridos da entrevista com Gaston Nouvelle em 11/11/2009.

Brasil teve toda a sua área modificada para ser uma área de jogos de interpretações, o que significa que todas as construções que representavam lugares concretos na ilha (como o Cristo Redentor, o Pão de Açúcar, as praias e casas) foram “apagadas”, a fim de dar lugar para novas construções que focavam a representação de áreas sombrias características da Lendas Urbanas.

No segundo bimestre de 2009, a *Ilha Brasil* adquiriu uma nova ilha chamada de “Campos do Jordão”. Assim, hoje, a *Ilha Brasil* vai se compor de quatro ilhas (apresentadas no mapa dos “terrenos” do SL como): *Campos do Jordão*, *Brasil*, *Ilha Brasil* e *Lendas Urbanas*. Estas ilhas são chamadas (nomeadas) no SL, respectivamente de: “*LU*”, “*Ilha Brasil - Lendas Urbanas*”, “*Ilha Brasil Street*” e “*Lendas Urbanas Street*” e todas vão compor a *Ilha Brasil* (que é então um “arquipélago” virtual).

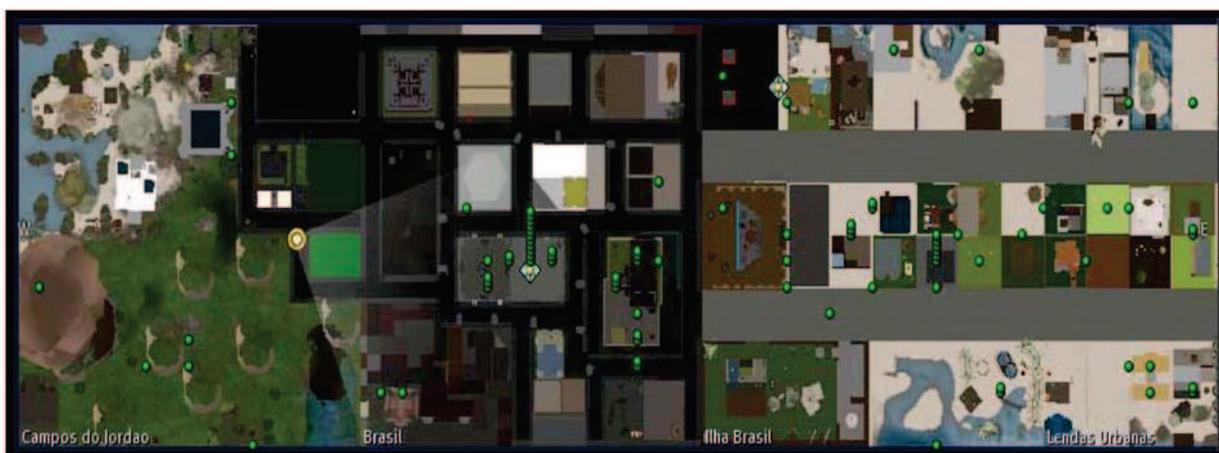


FIGURA 31: Mapa da *Ilha Brasil* com suas quatro ilhas (foto em 13/10/2009)

Observamos então, que a *Ilha Brasil* adquire um foco voltado diretamente para o RPG, tendo o objetivo da sua primeira ilha criada para jogos (a *Lendas Urbanas*) passado a ser predominante hoje em toda a sua área. Isso fez com que a *Ilha Brasil* não seja conhecida apenas por “*Ilha Brasil*”, atualmente, mas também por “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*”.

Atualmente, a Ilha é a área que faz referência (através do nome) ao Brasil que tem maior número de acessos diários no SL, encontrando-se no topo da lista de buscas no aplicativo quando referenciado o termo “Brasil” nos buscadores¹⁰³ do SL.

¹⁰³ Dado obtido pela pesquisadora em 11/01/2010.

Além do atual desinteresse de empresas pelo SL, Gaston também afirmou que acreditava que os ambientes de RPG permitiam às pessoas serem o que quiserem por meio de avatares fantasiosos, diferentes do que eram na RL, o que, segundo ele, parecia ser muito mais interessante aos usuários do SL do que ilhas que representam lugares concretos. Essa mudança “temática” na ilha liberou a *Ilha Brasil* de sua anterior dependência do apoio financeiro de empresas para se manter, pois os próprios residentes gerariam produtos e a “paixão que movimentava a ilha nasce a partir da necessidade de mantê-la, tornando o projeto inicialmente superavitário e, conseqüentemente, lucrativo em segunda fase” (trecho de entrevista de Gaston Nouvelle em 11/11/2009).

Hoje, ao se teleportar para a *Ilha Brasil*, o residente não chega em um ambiente festivo, com cenários praianos e com simbologias brasileiras como no princípio da história da ilha, mas em um ponto da ilha que apresenta a explicação das raças e criaturas do jogo de de RPG.



FIGURA 32: Local de chegada da *Ilha Brasil* com residentes jogadores de RPG.

O sistema de combate de RPG da *Ilha Brasil* se dá através de um *Dynamic Combat System* (DCS2) que vai funcionar como um medidor de energia a partir dos combates realizados entre os jogadores. Esse sistema permite com que os residentes possam “atuar”

de forma mais realista nas lutas.

Na ilha também são apresentadas inúmeras raças (com poderes exclusivos de cada espécie) que são disponibilizadas para o conhecimento do novo residente da *Ilha Brasil - Lendas Urbanas* na sua chegada. Assim, se têm três raças de vampiros (Camarilla, Independente e Sabbat), Nekos (criaturas meio humanas e meio felinas), Humanos, Magos, Garous (lobisomens), Dragões, Elfos, Anjos, Infernais (demônios), Goreans (homens guerreiros e mulheres escravas), Samurais e Hunters. Ainda vão existir subraças classificadas como: Polícia, Club da luta (lutadores), Assassinos, Yakuza (organização criminosa japonesa) e Cosa Nostra (sociedade criminosa secreta).

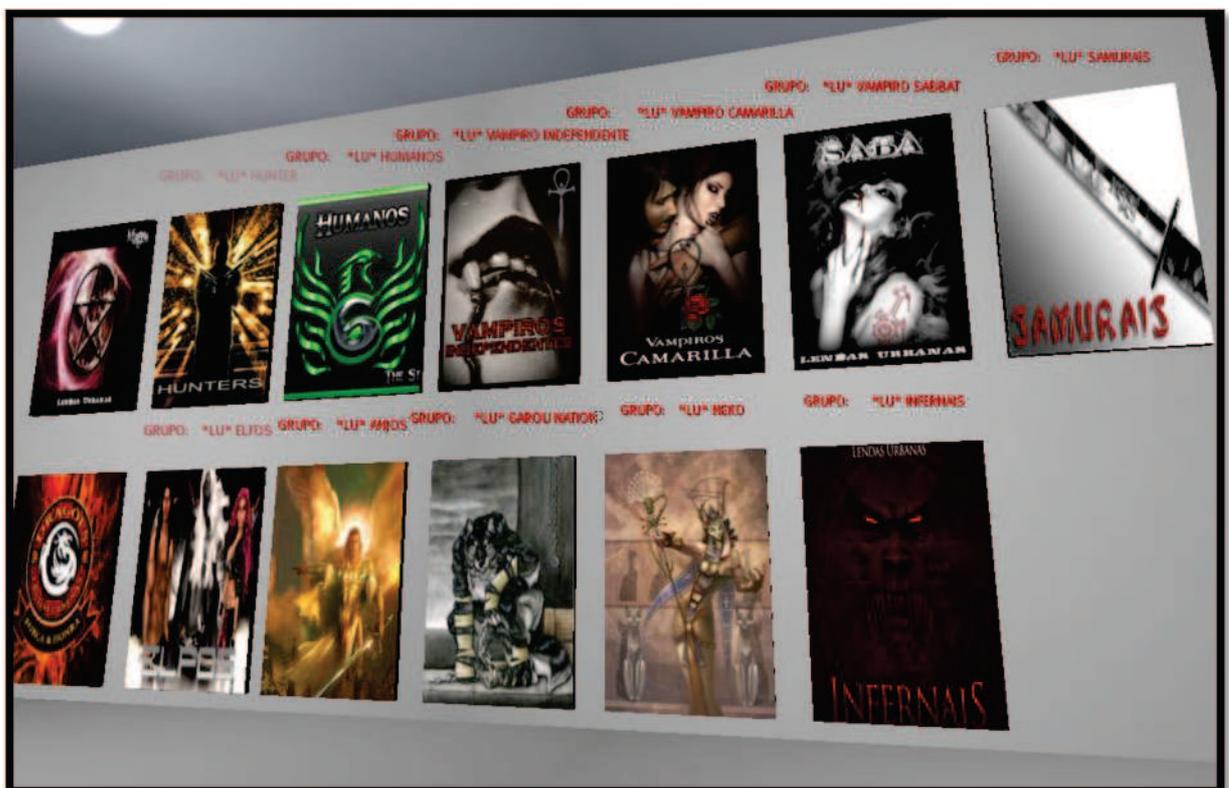


FIGURA 33: apresentação das raças da “Ilha Brasil – Lendas Urbanas”.

Apesar do foco da ilha hoje parecer bem definido, as áreas da *Ilha Brasil* são constantemente modificadas. As próprias ilhas que vão compor o arquipélago caracterizam-se por diferenças em diversos aspectos funcionais e estruturais, apresentando zonas distintas, mas que vão compor uma unidade, conforme apresentaremos a seguir.

6.1.1 “Ilha Brasil – Lendas Urbanas” (Brasil)

Esta área se caracteriza por ser o “ponto central” da *Ilha Brasil*, pois é nela que são encontradas todas as raças e explicações do que é a *Ilha Brasil*, suas funções, história e objetivos.

A área é caracterizada visualmente por ter a representação de um local onde é sempre “noite”, ou seja, é um local sempre escuro com neblinas e com uma grande lua cheia (não existindo a representação do “dia”, como é observado em outras ilhas do SL. Vão existir prédios antigos com aspecto de abandonados, grandes túneis de esgotos, passagens secretas, museus abandonados e igrejas obscuras com cemitérios e florestas fechadas, apresentando-se como uma “cidade¹⁰⁴” sombria, característica de contos fantasiosos e aterrorizadores. Nesta parte da ilha não é permitido “voar”, apenas andar por entre as ruas.



FIGURA 34: imagens da “Ilha Brasil – Lendas Urbanas” (adquiridas em 08/11/2009).

Estas características, por sua vez, serão próprias da “Ilha Brasil – Lendas Urbanas” e vão diferenciá-la das outras áreas da *Ilha Brasil*. O próprio momento de entrada nesta área é facilmente percebido pelo fato de que, ao se deslocar pela *Ilha Brasil*, de repente, de forma súbita, há um escurecimento do entorno, indicando a chegada à área “Ilha Brasil – Lendas Urbanas” da *Ilha Brasil*.

¹⁰⁴ Como é descrito na apresentação da ilha.



FIGURA 35: Na primeira figura o usuário está em outra ilha do arquipélago que forma a *Ilha Brasil*, diferente da “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*”. Na segunda imagem, verifica-se o escurecimento da área: o usuário encontra-se, agora, na “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*” (imagens adquiridas em 04/11/2009).

6.1.2 “Brasil Street” (*Ilha Brasil*)

A “*Ilha Brasil Street*” vai se caracterizar por ser uma área destinada aos moradores e lojistas da *Ilha Brasil*. Nela são encontradas as casas (moradias) de residentes da *Ilha Brasil* que, em sua maior parte, são bloqueadas para o acesso dos demais usuários.

Nesta parte da *Ilha Brasil* vão existir lojas focando a venda de utensílios voltados para o RPG. No entanto, outros tipos de produtos (como roupas de residentes não jogadores ou não características de jogos de RPG) vão estar à disposição dos residentes e visitantes da “*Brasil Street*”.



FIGURA 36: fotos de uma loja com produtos de RPG e outra com produtos voltados para jogadores que não são necessariamente jogadores dentro do SL.

A “Brasil Street” possui “dia” e possui “noite”, ou seja, a área não é sombria e hostil (em sua aparência) como a “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*”, apresentando uma área mais “receptiva” devido às ruas arborizadas e a claridade da luz do sol virtual.



FIGURA 37: Ilha “Brasil Street” (imagem adquirida em 12/11/2009).

Antigamente, a área da “Brasil Street” representava o mesmo cenário “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*” hoje, ou seja, era na *Ilha Brasil* que todos os elementos focados exclusivamente nos jogos de RPG da *Ilha Brasil* apareciam. Hoje, esta parte da *Ilha Brasil* é uma área de moradia, onde residentes compram casas e constroem suas coisas, compartilhando o espaço com lojistas.

6.1.3 “Lendas Urbanas Street” (*Lendas Urbanas*)

A “Lendas Urbanas Street” vai ter (aparentemente) a mesma funcionalidade que a “Brasil Street”, ou seja, ela vai abrigar residentes que estão na *Ilha Brasil* e que “moram” nesta ilha. O local vai conter casas e também vai ter o mesmo sentimento de tranquilidade despertado na “Brasil Street”. No entanto, nesta porção da *Ilha Brasil* não parece haver lojas, como é o caso da “Brasil Street”.

A área se caracteriza por ter a mesma aparência da “Brasil Street”, seguindo o mesmo padrão e a mesma funcionalidade da ilha vizinha. Assim, da mesma forma que a “Brasil Street”, ela vai ser considerada uma ilha residencial, que visa, segundo o seu criador “manter o público próximo aos acontecimentos da ilha, trazendo a necessidade de estar em comunidade e gerando a familiaridade com o lugar, assim a fidelização se torna mais eficaz” (trecho da entrevista com Gaston Nouvelle em 11/11/2009).



FIGURA 38: rua da “Brasil Street” com suas moradias e o interior de uma casa.

6.1.4 “*LU* Lendas Urbanas” (*Campos do Jordão*)

A área “*LU*” é a mais nova das quatro ilhas que vão compor a *Ilha Brasil*, tendo sido criada no segundo semestre de 2009. Em novembro de 2009 ela já sofreu modificações, perdendo zonas como o chamado “Convento das safadas” e adquirindo um espaço para a compra de novos terrenos na *Ilha Brasil*. A *LU* possui a representação virtual de montanhas, de um largo rio, de florestas bem verdes e de uma vegetação diferenciada do resto da ilha aberta por entre árvores que são iluminadas pela luz do “dia” do SL.

A parte da *Ilha Brasil* “*LU*” possui um cenário também voltado para o RPG, mas, ao mesmo tempo, compartilha casas e moradias para residentes da *Ilha Brasil*. Em comparação com a “Brasil Street” e “Lendas Urbanas Street”, a *LU* vai possuir um cenário mais fantasioso (com casas antigas, cavernas, montanhas e florestas).



FIGURA 39: No alto, vemos uma série de propagandas de casas à venda na *LU* e na figura à direita uma imagem da paisagem de “Campos do Jordão” (imagens adquiridas em 19/12/2009).

Esta área, entretanto, não possui “noite”. A zona parece sempre permanecer em um estado de “fim de tarde”, caracterizando tons amarelados e avermelhados nas paisagens que vão compor a ilha “*LU*” da *Ilha Brasil*.

6.2 A ILHA RJ City

Em janeiro de 2008 foi criada a *Ilha RJ City*¹⁰⁵ pelo avatar Pagung McLaglen. A ilha se caracteriza por focar a cultura carioca, buscando retratar zonas da cidade do Rio de Janeiro no SL. Nesta ilha encontram-se representações de pontos turísticos como o Pão de Açúcar, o Cristo Redentor, a praia de Ipanema e de Copacabana, a Pedra da Gávea, o Sambódromo e o Arco da Lapa. Segundo o seu criador, o objetivo desta ilha sempre foi “atrair clientes da RL para o ambiente 3D do *Second Life*”¹⁰⁶. Para isso, a ilha foi construída o mais próximo da “realidade” concreta possível, apresentando os elementos da cidade material no espaço virtual com as escalas e proporções quase que idênticas¹⁰⁷.

A descrição da *Ilha RJ City* afirma que a mesma está voltada para o entretenimento, a fim de ser uma ilha “temática” com a reprodução fiel da capital do Rio de Janeiro com o objetivo de atrair curiosos e empresas.

A primeira ilha totalmente Carioca - Rio de Janeiro - Brasil. Uma ilha com total entretenimento, para mostrar o quanto é linda esta Cidade Maravilhosa (...) *RJ City* tem: Pão de Açúcar – Bondinho, Cristo Redentor – Corcovado, Praia de Ipanema, Praia de Copacabana, Pedra da Gávea, Apoteose – Sambódromo, Arcos da Lapa, Muita música, muita diversão, muita gente bonita, e alto astral. Traga sua empresa para esta cidade maravilhosa. Pois sua mídia está aqui! (Informação adquirida do perfil da *Ilha RJ City* em 24/11/2009).

Neste trecho observamos a busca por empresas que queiram “participar” da *Ilha RJ City*, desenvolvendo assim, tanto um sentido comercial voltado para chamar a atenção das mídias de massa, como um “chamado” para usuários que querem diversão, entretenimento e “gente bonita” no SL. Verifica-se também, que o objetivo da ilha não é o jogo ou a venda de terrenos virtuais (como a *Ilha Brasil* atualmente), mas se volta para alvos comerciais a partir da “recriação” de uma cidade que existe na RL.

¹⁰⁵ Dados obtidos do site Mundo Linden <http://mundolinden.blogspot.com/2008/01/rj-city-reproduz-o-rio-no-second-life.html#links>. Acesso em 14/12/2009.

¹⁰⁶ Trecho de entrevista com Pagung, criador da *Ilha RJ City* em 10/12/2009.

¹⁰⁷ Segundo Pagung em entrevista em 10/12/2009.



FIGURA 40: Imagem da reprodução do Sambódromo e do Arco da Lapa na *Ilha RJ City* no *Second Life* (adquiridas em 14/10/2009).



FIGURA 41: Imagem do Cristo Redentor e da praia de Copacabana da *Ilha RJ City*¹⁰⁸

A *Ilha RJ City*, além de apresentar várias “cópias virtuais” de monumentos da cidade do Rio de Janeiro, se caracteriza por tentar promover eventos como Bailes de Máscaras¹⁰⁹, programações de Carnaval¹¹⁰, homenagens a escritores (como Carlos Drummond de Andrade)¹¹¹, ser sede de festas (como a de um ano do blog “Mundo Linden”, festas GLS¹¹² e festas de Páscoa¹¹³) e luais (como o realizado pelo cantor virtual do SL Kenedy Karu)¹¹⁴. A

¹⁰⁸ Imagens reproduzidas do site <http://www.flickr.com/photos/rjcity>. Acesso em 09/10/2009.

¹⁰⁹ Disponível em <http://colunistas.ig.com.br/secondlife/2008/02/04/hoje-tem-baile-de-mascaras-na-ilha-rj-city/>. Acesso em 10/12/2009.

¹¹⁰ Disponível em <http://mundolinden.blogspot.com/2008/01/ilha-rj-city-abre-programao-de-carnaval.html#links>. Acesso em 10/12/2009.

¹¹¹ Disponível em <http://mundolinden.blogspot.com/2008/02/ilha-rj-city-presta-homenagem-carlos.html#links>. Acesso em 10/12/2009.

¹¹² Disponível em <http://colunistas.ig.com.br/secondlife/?s=rj+city>. Acesso em 11/12/2009.

¹¹³ Disponível em <http://www.flickr.com/photos/rjcity/2433930180/>. Acesso em 02/11/2009.

intenção é claramente atrair “turistas virtuais”, para os quais os publicitários com interesse no SL apresentam seus produtos em banners, que são observados em diferentes partes da ilha.

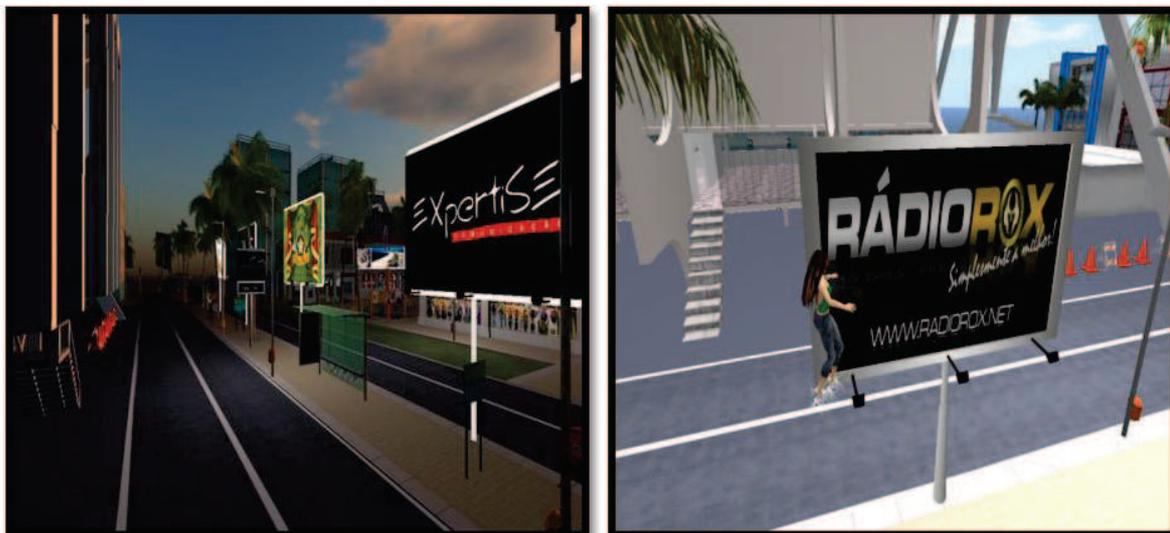


FIGURA 42: Imagens de publicidade na *Ilha RJ City*¹¹⁵

RJ City possui também, um museu que aborda temas relacionados ao Rio de Janeiro e tem o apoio da prefeitura da cidade “concreta” do Rio de Janeiro. Ao entrar no museu, o residente recebe um *link* para o site da Empresa de Turismo da cidade na qual a ilha se espelha.

Assim como ainda ocorre na *Ilha Brasil*, a *Ilha RJ City* contém lojas comerciais (cujo dono é o próprio criador da ilha). No entanto, diferente da primeira, esta ilha não apresenta zonas de residência. Esta Ilha tem um caráter dinâmico, publicitário e de sociabilidade, apresentado em áreas coloridas, diversificadas e que pretendem ser “atrativas” para usuários do SL.

¹¹⁴ Dado obtido do site http://www.kenedykaru.opis.com.br/index.php?pg=Videos_2759. Acesso em 14/12/2009.

¹¹⁵ A primeira imagem foi obtida do site <http://www.flickr.com/photos/rjcity> em 14/11/2009 e a segunda pela pesquisadora em 16/12/2009.



FIGURA 43: imagem da prefeitura de turismo da RJ City e de uma loja da ilha (imagens adquiridas em 12/12/2009 e 23/10/2009).



FIGURA 44: link que residentes recebem ao entrar no museu da Ilha RJ City (imagem adquirida em 14/12/2009)

A *Ilha RJ City* parece apresentar uma proposta muito semelhante à proposta original da *Ilha Brasil*, ou seja, representar elementos de uma cidade que existe na vida concreta. Quando a *Ilha RJ City* foi criada (em 2008), a *Ilha Brasil*, apesar de já ter zonas voltadas para o RPG, ainda possuía uma área destinada à reprodução de pontos turísticos do Brasil, o que mostra que a ideia de retratar cidades e locais que existem na RL era uma prática comum no SL. Não apenas citamos a *RJ City*, a *Ilha Brasil* (originalmente), a *Ilha Brasil Curitiba* (como veremos a seguir), como outras ilhas criadas no mesmo período como a ilha Avenida Paulista (inspirada na Avenida Paulista da cidade de São Paulo), a ilha Copacabana (inspirada na praia de Copacabana) e a ilha Porto Alegre (que retratava pontos turísticos de Porto Alegre), por exemplo. No entanto, a *Ilha Brasil* parece ter se “especializado”, diferenciando-se do padrão destas ilhas que representam cidades da RL.

Apesar de esta ilha existir há mais de um ano, ela não sofreu modificações, se apresentado no mesmo formato desde a sua criação. A ilha, por ser dinâmica (tanto pela ação dos residentes quanto do próprio proprietário da ilha) adapta-se apenas temporariamente para servir os eventos que descrevemos anteriormente. Desse modo, tem-se uma ilha voltada exclusivamente para os objetivos econômicos (por parte de seu dono e das empresas publicitárias) e de entretenimento (por parte dos usuários que vão visitá-la).



FIGURA 45: “Terreno” e logo da *Ilha RJ City*¹¹⁶

¹¹⁶Imagens adquiridas (respectivamente) por meio de imagem adquirida do SL pela autora da dissertação em 20/08/2009 e do site http://3.bp.blogspot.com/_NqFBfeKDVsQ/Sp-skxMa6SI/AAAAAAAAADr8/JJEMiJbScKc/s400/Praia+de+Ipanema.jpg

6.3 A ILHA BRASIL CURITIBA

A *Ilha Brasil Curitiba* foi criada em 01/07/2007¹¹⁷ pelos avatares Malu Planer e Mallu Mayo (atuais proprietários) e é administrada pelo residente Magnolia Mayo. A área corresponde a uma única ilha (do mesmo modo que a *Ilha RJ City*) chamada de “*Brasil Curitiba*”.



FIGURA 46: imagem do “terreno” da *Ilha Brasil Curitiba* (imagem adquirida em 03/10/2009).

Atualmente a *Ilha Brasil Curitiba* está fechada para a visitação de avatares¹¹⁸ que não sejam moradores da ilha e/ou usuários que queiram comprar algo em alguma das lojas de que a ilha dispõe. O motivo, segundo a criadora da ilha, é uma pausa para a “manutenção”. Assim, ao se teletransportarem para a *Ilha Brasil Curitiba*, os residentes do SL se deparam com um aviso:

Fechada temporariamente para manutenção. Por favor, use landmarks ou teleport direto para as lojas. /// Closed For Maintenance. Please use landmarks ou direct teleport to the stores. Thank you (informação adquirida do perfil de descrição da ilha em 23/09/2009).

¹¹⁷ Dados obtidos pela entrevista com a criadora da ilha Malu Planer em 15/11/2009.

¹¹⁸ Segundo informações obtidas em entrevistas com alguns moradores da *Ilha Brasil Curitiba*, a ilha está “fechada” para residentes comuns do SL há, aproximadamente, seis meses.

A iniciativa de construção da *Ilha Brasil Curitiba* partiu de uma experiência de Malu Planer em entender como o SL funcionava. A proprietária relata (em entrevista) que trabalha como designer na RL e que seus clientes lhe faziam uma série de questionamentos com relação ao uso do SL nos negócios. Não conhecendo o aplicativo, ela resolveu entrar no SL e, para obter dados “concretos” e técnicos do uso do MUVE como possível fonte de retorno financeiro para empresas interessadas no mundo virtual 3D, criou uma ilha. Esta, por sua vez, foi batizada com o nome da cidade natal de Malu Planer (Curitiba), descrevendo-se como uma ilha que é destinada “aos curitibanos de todas as nacionalidades”.



FIGURA 47: logo da *Ilha Brasil Curitiba* (imagem adquirida em 05/10/2009)

Assim, apesar do objetivo inicial de “experimentação e pesquisa” com que a ilha foi criada, o foco da ilha também foi direcionado para a promoção econômica da sua criadora na intenção de atrair possíveis “clientes”. Para isso, ela buscou apresentar pontos da cidade concreta de Curitiba a fim de atrair os usuários do SL para a ilha (dados obtidos da entrevista com Malu Planer em 15/11/2009).



FIGURA 48: imagens do Palácio da Avenida e do Jardim Botânico virtual na *Ilha Brasil Curitiba*¹¹⁹

A *Ilha Brasil Curitiba* caracteriza-se por apresentar área “florida”, com árvores virtuais, praças bem “cuidadas”, noções claras de “dia” e de “noite”, bares e pontos diretamente relacionados à cidade de Curitiba.

No seu primeiro ano de existência (2007 a 2008) esta ilha foi sede de festas e shows para os residentes do SL com a intenção de verificar o comportamento dos usuários e os padrões de consumo na vida virtual (bem como os padrões de avatares que buscavam a ilha). Malu Planer observou as interações entre os avatares na ilha e nos eventos que aconteciam, a fim de traçar as dificuldades, vantagens e pontos que viessem a interessar possíveis empresas a terem uma sede no SL. Após a obtenção de dados de como o SL funcionava, a criadora da ilha decidiu suspender os eventos. No entanto, diversos avatares solicitaram a possibilidade de criar casas virtuais em partes da *Brasil Curitiba*. Assim, a ilha começou a ter outro foco além da experimentação. Aos poucos, Malu Planer foi liberando zonas da *Brasil Curitiba* para os interessados em “morar” na ilha¹²⁰.

Atualmente, conforme consta no *Notecard* da *Ilha Brasil Curitiba*, ela visa proporcionar uma zona de entretenimento e “aconchego” aos seus residentes e usuários visitantes que simpatizam ou com a cidade concreta Curitiba ou com a ilha virtual Curitiba¹²¹.

Apesar de não ter em vista o lucro, a *Ilha Brasil Curitiba* possui lojas virtuais administradas pelos próprios criadores da ilha. As lojas são conhecidas por “Magnolia

¹¹⁹ Imagens adquiridas no site <http://wakkostreeter.wordpress.com/2007/08/10/curitiba/>. Acesso em 22/09/2009.

¹²⁰ Dados adquiridos através de entrevista com Malu Planer em 15/11/2009

¹²¹ *Notecard* adquirido em 18/11/2009.

Boutique” (vende roupas, vestidos, tênis e lingerie), “Crochet! Original Beachwear” (especializada em biquínis de crochê, shorts, vestidos de praia e tops) e “REALE main store” (vende “olhos”, acessórios e roupas)¹²².



FIGURA 49: Lojas da *Ilha Brasil Curitiba* (imagem adquirida em 25/11/2009)

Desse modo, a *Ilha Brasil Curitiba* possui áreas públicas formadas por calçadões, parques e galerias de arte, áreas comerciais formadas pelas lojas e áreas residenciais. Esta parte da ilha voltada para a moradia é chamada de “Condomínio Vila Curitiba” e o seu acesso é bloqueado para usuários do SL que não possuem residências no local.

¹²² Até o dia 15 de novembro a ilha contava com essas lojas, que eram indicadas como referência comercial na página de teletransporte da ilha. No entanto, no dia 25/11/2009, verificou-se existir, ainda um *Freebie Shop* que oferece produtos de forma gratuita aos que visitam a ilha.



FIGURA 50: Local particular da *Ilha Brasil Curitiba*, chamado de Vila Curitiba. Ele possui acesso restrito, permitindo entrar apenas os integrantes que residem no local (imagem adquirida em 25/11/2009).

A zona residencial da *Ilha Brasil Curitiba* permite que cada dono de uma moradia tenha total liberdade de banir, expulsar ou fechar/abrir a área de sua “casa” para outros residentes sem pedir permissão para os donos da ilha. Este fato confere maior independência dos residentes moradores na *Ilha Brasil Curitiba* com relação às outras ilhas analisadas (que, para serem modificadas e/ou para banir pessoas, necessitam do aval do seu proprietário).

7 O *SECOND LIFE* E O LUGAR NO ESPAÇO VIRTUAL

Neste capítulo, apresentaremos as reflexões e análises obtidas a partir da etnografia virtual, levando em consideração os dados teóricos anteriormente discutidos referentes aos conceitos de espaço, lugar, território, identidade, sociabilidade e sua aplicabilidade e visualização a partir da compreensão da reprodução de lugares concretos no universo virtual do SL. Pretendemos, assim, apontar questões para uma discussão com base na análise documental e observação das três ilhas (*Ilha Brasil*, *RJ City* e *Brasil Curitiba*) e das 18 entrevistas realizadas com residentes que são criadores, moradores ou apenas usuários do SL. Desse modo, apresentaremos a compreensão do lugar e do território no universo virtual do SL, a maneira que vai se dar a sociabilidade com base na análise destes lugares e, por fim, como é compreendida a reprodução dos lugares concretos nos lugares virtuais do SL.

7.1 A EXPRESSÃO DO LUGAR NO SL

O SL vai funcionar como um “mundo virtual realista”, atuando como um modelo de “sociedade” digital expressa em gráficos tridimensionais. Apesar do SL não ser material, ele vai ser composto pelos mesmos sentidos e noções de compreensão do espaço físico, pois vai apresentar elementos visuais, objetos e um sistema de ações característicos da “natureza artificial” conforme abordado por Santos (1997) ao tratar dos espaços da atualidade. Ele vai possuir, assim, muitas qualidades sensíveis do espaço geográfico em um espaço imaterial, que verificamos ser ancorado em visualizações do espaço real concreto como base para a sua compreensão.

Da mesma forma que o ciberespaço em geral, o SL é suportado pela conexão à Internet e nele circulam inúmeras informações por meio de circuitos digitais instantâneos e reversíveis, estando de acordo com a descrição de espaço apresentado por Lemos (2000, *online*). Assim, do mesmo modo que o ciberespaço é um espaço imaterial, com fluxo contínuo de informações, oriundo das TICs e que contém práticas sociais desenvolvidas em

seu âmbito, o SL também se caracteriza por ser um espaço dentro do ciberespaço repleto de percepções e sentidos ligados à materialidade, especialmente pela forma visual em que ele se apresenta aos usuários.

O MUVE SL pode ser compreendido como sendo um espaço absoluto por “estar” no ciberespaço antes mesmo dos elementos (como as ilhas) que vão compô-lo. Além disso ele é um espaço “infinito” (enquanto existir servidores e terminais no espaço concreto que permitam a sua existência, infinitas ilhas podem ser criadas no SL). Ao mesmo tempo, é um espaço relacional por comportar as interações desenvolvidas pelos seus usuários em suas ilhas e as relações entre os objetos que são criados pelos mesmos. Estas ilhas, por sua vez, terão nitidamente a relação com as “metáforas espaciais” (FRAGOSO, 2000 e MASSEY, 2008) caracterizadoras do ciberespaço. No entanto, no SL a semelhança visual entre a distribuição e apresentação de elementos com o espaço concreto é extremamente clara pela própria intenção do aplicativo de ser um verdadeiro “mundo” virtual (LINDEN RESEARCH, 2010).

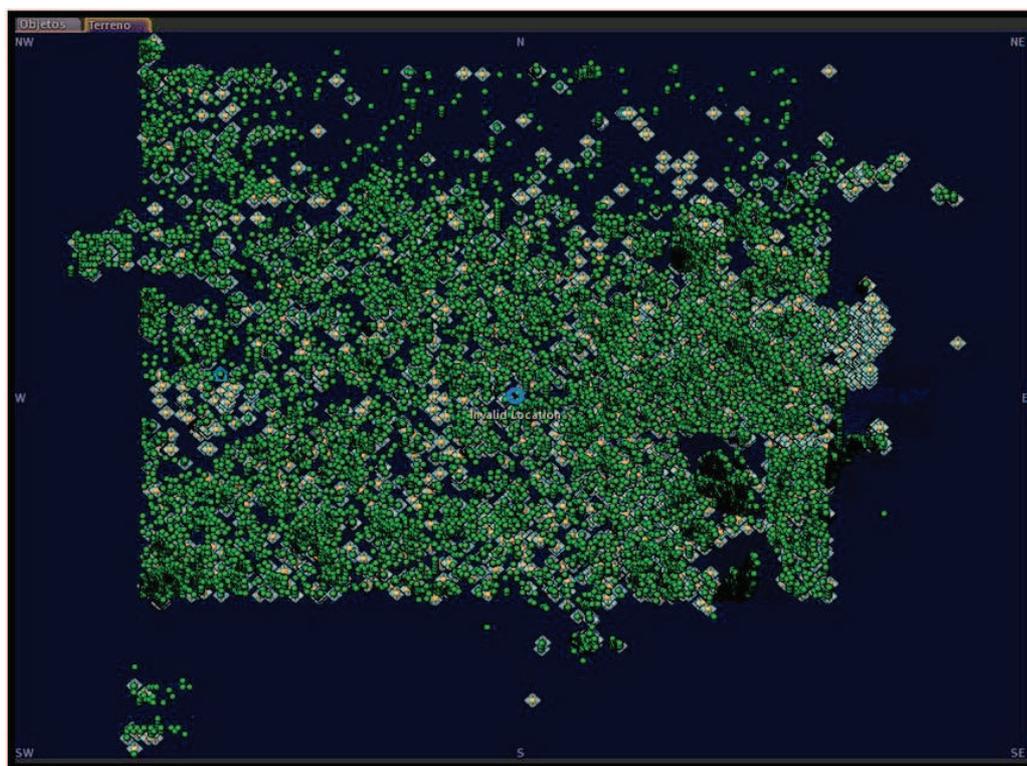


FIGURA 51: Espaço do SL - Cada ponto amarelo caracteriza-se por uma ilha dentro do SL (ilha privada, TH – telehub). Cada ponto verde representa residentes que estão nestas ilhas do SL.¹²³

¹²³ Imagem coletada em 21/10/2009 às 12h37.

Assim, em imagens 3D, com práticas sociais extremamente semelhantes às desenvolvidas no mundo material, o SL configura-se como um espaço de fluxos com um cenário múltiplo e dinâmico.

Como todo o espaço (e ciberespaço) o SL vai ser organizado em sub-divisões, chamadas “ilhas” e “terrenos” que vão dividi-lo em inúmeras partes singulares, às quais serão atribuídas diferentes características, conforme apresentamos como exemplo as Ilhas *RJ City* e *Brasil Curitiba* na figura a seguir.



FIGURA 52: o espaço limitado e pré-estipulado em seu tamanho da *Ilha RJ City* e da *Ilha Brasil Curitiba* (imagem do “espaço” de cada uma destas ilhas adquirida em 15/10/2009).

Estas vão ser as áreas identificadas pelos sujeitos cujas interações vão “povoar” o SL tornando o aplicativo um verdadeiro “planeta virtual” a partir da apropriação, pelas pessoas, de um espaço que é, a princípio, puramente informacional. O espaço virtual das ilhas é limitado por porções de “terra virtual” com tamanhos pré-estipulados pelo sistema do MUVE. Significa que as ilhas do SL são restritas a terrenos que são compradas por usuários do MUVE ou empresas. Nestas ilhas podem ser criados volumes virtuais, ou seja, modelos matemáticos que representam prédios, lagos, neve, lojas, ruas, árvores e todo objeto que o seu dono quiser e for capaz de criar ou adquirir (já que esses objetos são comercializados no próprio SL).

Desse modo, as ilhas do SL começam a ser personalizadas pelas ações de seus donos, que vão atribuindo uma identidade (desde a decisão do nome até a apresentação da ilha por meio de *notecards* explicativos) que será explicitada aos usuários do SL. São traçados objetivos e agregadas funções ao sentido da ilha, determinando sua dinâmica. Cada ilha vai

possuir características peculiares (como a forma de interação do tipo jogo, do tipo voltada para os laços sociais, de negócios, comercial – e uma identidade visual particular), conforme observamos nos exemplos de ilhas a seguir.

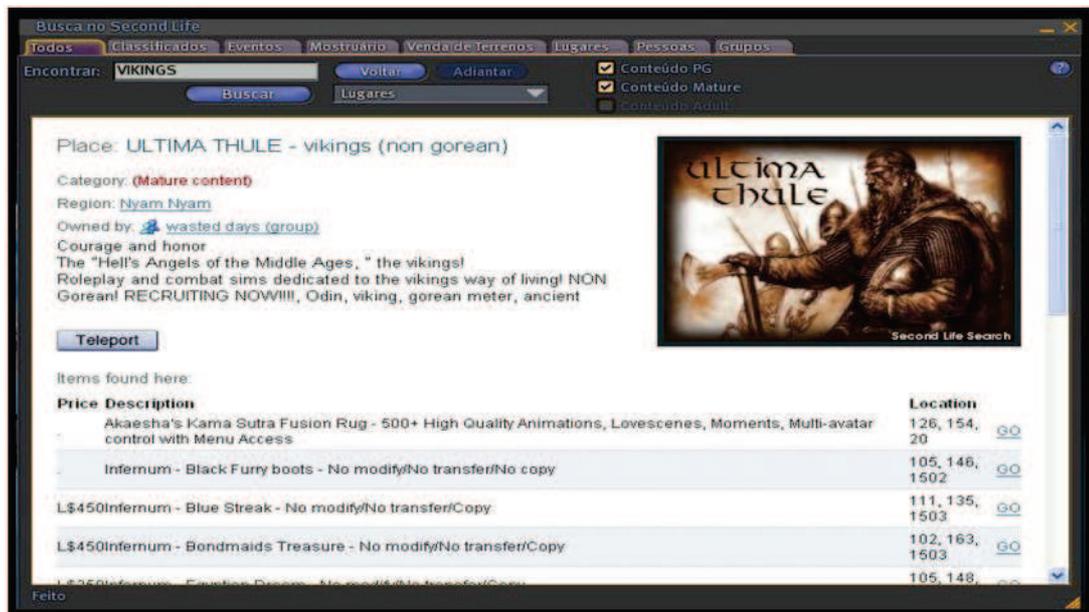


FIGURA 53: Uma ilha estilo vikings que se caracteriza por possuir jogos de combate relacionados ao tema. Os usuários que buscam esta ilha se informam sobre sua funcionalidade ao lerem a descrição do local (imagem adquirida em 13/12/2009).

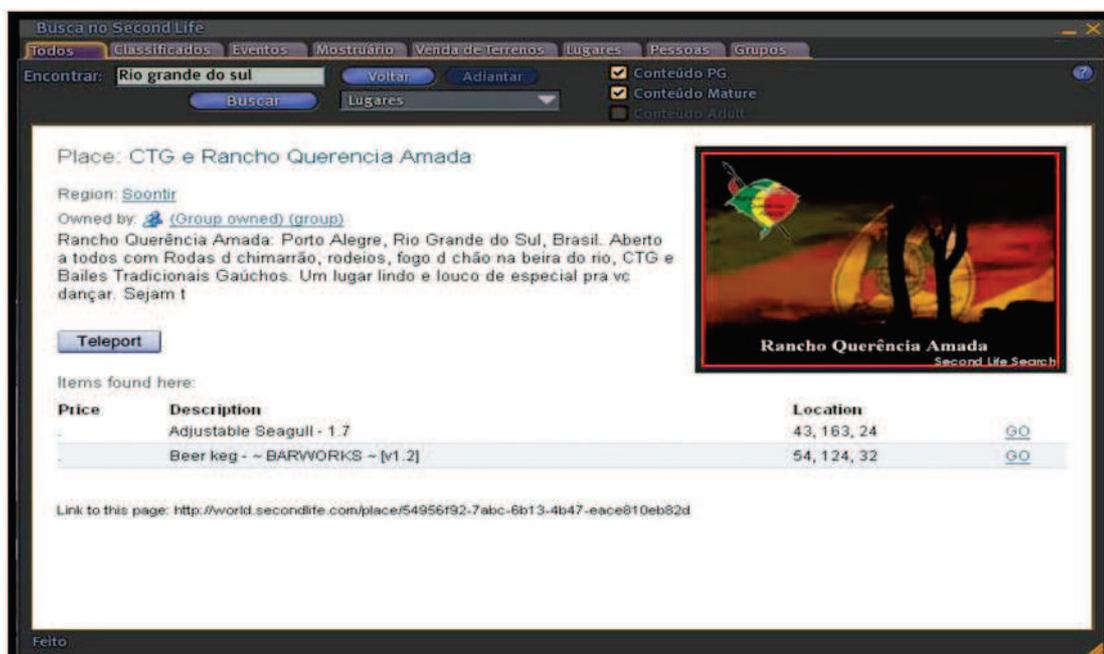


FIGURA 54: uma ilha relacionada à cultura gaúcha que expõe seus objetivos: dança, bailes de CTG, rodas de chimarrão. Fica claro que as interações têm como tema a cultura do RS, ou seja, o residente que vai a esta ilha é informado sobre seus objetivos já por sua descrição (imagem adquirida em 13/12/2009).



FIGURA 55: “Ilha Brasil – Lendas Urbanas” – ilha voltada para a prática de RPG. Observa-se a igreja sombria, prédios “abandonados” e um monumento central de um guerreiro (imagem adquirida em 11/01/2010).



FIGURA 56: Ilha RJ City – ilha voltada para o entretenimento. O aspecto do lugar, com aparência de uma praia, indica sua vocação (imagem adquirida em 04/09/2009).

Como o desenrolar das interações nas ilhas, uma história caracterizadora é formada. Esta estará ligada ao tempo (desde a criação da ilha até a atualidade) e às interações que serão desenvolvidas pelos residentes. Assim, por estas ilhas serem “pedaços” de espaços limitados, por permitirem interações entre os usuários que ali passam, terem um nome atribuído, uma identidade e uma historicidade, podem ser consideradas lugares, de acordo com as definições que trabalhamos anteriormente a partir dos trabalhos de Suertegaray (2001) e Augé (2007). Desse modo, entendemos que a *Ilha Brasil*, a *RJ City* e a *Brasil Curitiba* serão lugares virtuais não apenas por serem ilhas com limites estipulados no SL (espaços delimitados), mas por terem uma história que é construída pelos atores sociais que interagem nela, formando uma identidade característica para o lugar e determinando a identidade dos próprios residentes do lugar (que, no caso das ilhas que nos propusemos a observar, têm ligação com cidades e países do mundo concreto).

As ilhas do SL caracterizam-se como lugares não apenas a partir de suas descrições e denominações, mas também através das imagens 3D que elas vão apresentar. Estas zonas (e agora sim, podemos dizer, lugares) vão apresentar elementos associados a lugares concretos do mundo material. Estes elementos, como vimos, relacionam-se entre si e estão associados à compreensão de cada lugar do SL.

Como já apresentado, a *RJ City* e a *Brasil Curitiba* serão formadas por uma única “ilha”, no sentido definido pelo *Second Life*, ou seja, uma área de 256m x 256m, diferenciando-se da *Ilha Brasil*, que é formada por quatro ilhas (a “Brasil Street”, a “Lendas Urbanas Street”, a “Ilha Brasil – Lendas Urbanas” e a “*LU*”). No entanto, as três ilhas analisadas (independente de seu tamanho virtual) caracterizam-se como lugares em sua totalidade, ou seja, são lugares-ilhas. É importante o entendimento, entretanto, de que cada lugar-ilha é dividido em pedaços menores (“ilhas”, no sentido técnico, que formam um “arquipélago”, como é o caso da *Ilha Brasil*, ou “terrenos”, que são áreas menores que vão constituir a ilha) e que não deixam de ser lugares (porém em menores dimensões que os lugares-ilhas) por caracterizarem as interações que ali ocorrem, possuírem identidades e com isso, desenvolverem suas histórias particulares. Partindo deste pensamento, ao focarmos a *Ilha Brasil*, por exemplo, compreendemos o conjunto como um lugar “maior”, formado pelas 4 ilhas, que serão, cada uma delas, também, lugares, possuindo a sua

identidade e abrigando interações particulares (como a “Brasil Street” sendo um lugar de moradia, a “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*” sendo um lugar de jogo, etc.). Estes lugares vão possuir dinâmicas diferentes, mesmo estando na mesma ilha, caracterizando, assim lugares-regiões que vão compor a totalidade do lugar-ilha. Do mesmo modo, cada lugar-região vai ser composto por lugares de dimensões menores, compostos por elementos visuais diferentes, sendo estes determinantes para a construção da identidade do lugar. Na “*Ilha Brasil - Lendas Urbanas*”, por exemplo, serão encontrados elementos visuais como árvores longas, prédios abandonados, cemitérios e igrejas, ou seja, o lugar-região abriga elementos desenvolvidos para o RPG, que se organizam em lugares menores (lugares-locais). Em “*Campos do Jordão*” há combates de RPG também, mas os elementos do lugar-região caracterizam uma zona “menos pesada” por apresentar casas, bonitas paisagens, montanhas e rios, que formam lugares-locais mais amigáveis. Já na “*Brasil Street*” e na “*Lendas Urbanas Street*”, o lugar-região é caracterizado por uma identidade diretamente ligada ao lar, e por isso é composto por elementos lembrando relações desenvolvidas em bairros, sugerindo a existência de laços sociais aparentemente fortes e a valorização da tranquilidade e do convívio. São lugares em que os residentes da *Ilha Brasil* “moram” e dividem seus espaços com lojistas.

Assim, em cada lugar-ilha ou lugar-região, teremos lugares-locais, que vão ser caracterizados por serem o local praça, o local cemitério, o local moradia de cada residente, o local quartel general, etc.

Assim, entendemos que cada ilha analisada no trabalho (*Ilha Brasil, RJ City e Brasil Curitiba*) pode ser compreendida como um lugar no SL (lugar-ilha) e, ao mesmo tempo, em cada ilha teremos outros lugares menores, com caracterização identitária bastante forte, com uma historicidade própria e com interações características, permitindo a identificação de áreas internas aos lugares-ilha que funcionam como lugares-regiões ou ainda lugares-locais.

Apesar da diferença de “tamanho virtual”, as três ilhas observadas apresentam muitas similaridades, porém diferenciam-se por seu tempo de existência (*Ilha Brasil* criada em 2006, *Brasil Curitiba* em 2007 e *RJ City* em 2008) e historicidade.

Os elementos que vão compor os lugares de cada ilha, no entanto, serão constantemente modificados pelos seus usuários e/ou proprietários. Apesar de alguns lugares serem mais dinâmicos do que outros (como é o caso da *Ilha Brasil*), estas modificações serão perceptíveis quando analisados os elementos dispostos em cada lugar ao longo do tempo nas ilhas.



FIGURA 57: Mapa da *Ilha Brasil* em 26/10/2009.



FIGURA 58: Mapa da *Ilha Brasil* em 06/11/2009 – Observa-se a modificação de alguns elementos da *Ilha Brasil* e *Lendas Urbanas*, do mesmo modo que o lugar-região *Brasil* adquiriu representações virtuais de neve, caracterizando a representação de um ambiente frio.

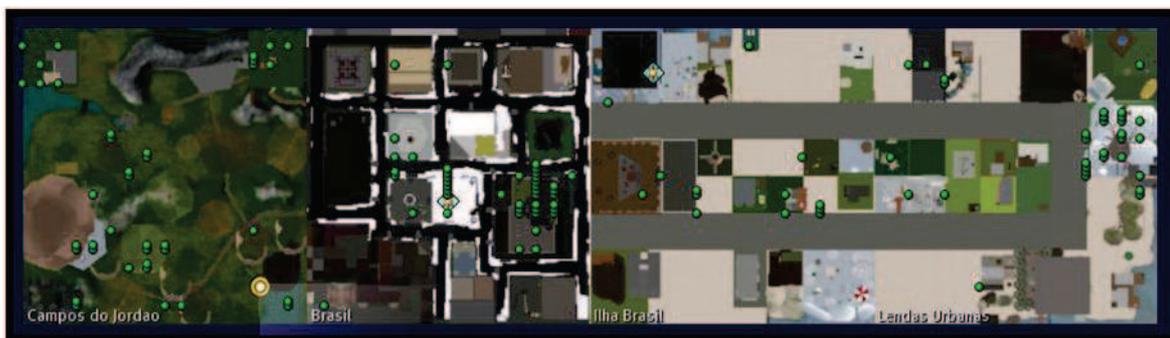


FIGURA 59: Mapa da *Ilha Brasil* em 14/12/2009 – Observam-se modificações na área *Campos do Jordão* (que adquiriu uma floresta), assim como verificamos o desenvolvimento de uma praia na ponta da *Lendas Urbanas* e a modificação de uma série de elementos da *Ilha Brasil*.

Observamos então, que modificações são feitas constantemente nas ilhas do SL tornando os espaços dinâmicos por ações dos seus usuários. Já na *RJ City* e na *Brasil Curitiba*, os lugares parecem mais estáveis na composição de seus elementos, sofrendo modificações pequenas (em comparação com a *Ilha Brasil*, por exemplo) relacionadas a eventos efêmeros (como a construção de um palco na praia para uma festa, a introdução de bandeiras de times nas ruas, etc.).



FIGURA 60: introdução de um palco para festas na *Ilha RJ City*, caracterizando uma modificação efêmera do lugar¹²⁴.

Particularmente este quadro da *Ilha Brasil* (de permitir constantes modificações) dificultou o registro de dados, pois as mudanças persistentes dos lugares da *Ilha Brasil* eram, por vezes, “radicais” ao ponto do próprio sentido original ser perdido e readaptado para novas funções específicas exigidas e priorizadas pelos seus criadores.

A historicidade da *Ilha Brasil Curitiba* foi marcada (como vimos anteriormente) pelo objetivo de “testar” o funcionamento do SL nos negócios. No entanto, após determinado

¹²⁴ Imagem adquirida no site <http://www.flickr.com/photos/22353042@N04/2183960627>

tempo, a ilha tornou-se o lugar, o espaço preferido de uma série de pessoas para desenvolver interações sociais. A partir daí, a ilha adquiriu um caráter de “moradia”, desenvolvendo um lugar voltado para a sociabilidade e para o comércio particular (das lojas da própria dona da ilha).

Depois que obtive os dados necessários, suspendi as festas e eventos. Com o tempo os visitantes cativos traziam amigos, alguns faziam tour pela ilha (curitibanos ou pessoas que conheciam a cidade) e outros vinham para fazer compras e pegar freebies que só existiam na Curitiba. Algumas pessoas pediram para ter casas e aos poucos fui liberando terrenos para os interessados em morar aqui e o perfil da ilha foi mudando. Hoje existe uma pequena comunidade de moradores (não só curitibanos, mas pessoas de várias cidades e de outros países) e a rotina é totalmente diferente do que foi no início (trecho de entrevista com a criadora da *Ilha Brasil Curitiba* em 15/12/2009).

É comum as ilhas do SL modificarem os seus objetivos ao longo de sua existência, como aconteceu com a *Ilha Brasil*, por exemplo, passando de um lugar que buscava apresentar zonas virtuais espelhadas em lugares concretos da cultura nacional para um lugar fantasioso. Isso ocorre nos lugares virtuais de um modo muito semelhante à historicidade dos lugares reais, especialmente pelo fato de que as interações vão se dar em um tempo comum, de acordo com os interesses dos usuários e suas práticas sociais, o que vai modificando a história do lugar. Assim, o espaço e os seus lugares, mesmo que virtuais, como as ilhas do SL, são transformados pela ação dos atores sociais, alterando a sua estrutura, dinâmica, curso histórico e identidade ao longo do tempo, caracterizando a sociedade como “o ser”, e o espaço como a sua “existência”, conforme abordado por Santos (1988, p. 10).

A *Ilha Brasil* possui uma história que se caracteriza por objetivos e “foco” mais dinâmicos do que o observado na *Ilha Brasil Curitiba* e na *Ilha RJ City*. A ilha passou de um lugar que focava reproduções identitárias de lugares e monumentos brasileiros para um lugar que foca a reprodução de lugares “imaginários”, voltados para uma identidade “fantasiosa” de jogos de interpretação.

No entanto, a identidade que compunha a *Ilha Brasil* em seu início, não foi totalmente “apagada”. Ainda hoje, a Ilha possui como “chamada” de seu grupo¹²⁵ (ligado ao

¹²⁵ Os grupos do SL são formados por usuários que possuem um capital social comum, partilhando de uma identidade que

lugar *Ilha Brasil*) uma referência direta ao país Brasil, funcionando como uma maneira de identificação a partir de uma identidade nacional, conforme se observa a seguir:

Bem-vindos a *Ilha Brasil*, um cantinho do nosso país, aqui no *Second Life*. Este grupo é destinado apenas aos moradores e lojistas da *Ilha Brasil*. Para informações e bate-papo com a comunidade brasileira, use o grupo CENTRAL DO BRASIL e BRASILEIROS NO SL (informações adquiridas do *notecard* explicativo da *Ilha Brasil* em 18/09/2009).

A frase “um cantinho do nosso país” parece fazer referência direta ao sentido de ampliação das fronteiras geográficas do país para o universo virtual. Entretanto, mesmo se caracterizando por ser um lugar que foca as práticas sociais entre jogadores de RPG, a ilha não deixa de atuar como um espaço para brasileiros (tanto pela língua, quando pelo nome do lugar). Então, ao mesmo tempo que a ilha suporta uma identidade nacional, ou seja, de um país, um lugar concreto, ela vai possuir também uma identidade de jogos de RPG.

Desse modo, compreendemos que a história de um lugar será resultado da ação dos sujeitos que ali atuam em um determinado tempo, sendo o lugar (do mesmo modo que o espaço) um produto das interações históricas de uma sociedade (mesmo que virtual), tornando o lugar jamais “acabado” (MASSEY, 2008) e sempre dinâmico. Entretanto, é importante que compreendamos que as “metamorfozes do espaço” (SANTOS, 1988) serão muito mais rápidas no universo virtual do que no universo concreto, devido ao caráter de efemeridade das tecnologias, que é algo marcante na sociedade atual e é facilmente observado no SL pelo fato de que “deletar” algo no MUVE é muito mais simples e fácil do que “demolir” algo do universo material.

Como vimos, as relações desenvolvidas pelos residentes nas ilhas vão gerar mudanças com o passar do tempo, modificando o espaço virtual habitado e dando-lhe a ideia de continuidade, de tempo e de historicidade a partir das relações e interações dos atores sociais.

O deslocamento por entre os lugares no SL pode ocorrer por meio de “voos” que são permitidos aos seus usuários ou pelo uso de ‘teleportadores’. No entanto, em algumas ilhas é possível apenas “andar”, não sendo admissível “voar” por entre os lugares (em especial

pode estar ligada à ilha ou a interesses comuns a todos os seus membros. Ex: grupo *RJ City*; grupo *Amigos do Samba*. Qualquer usuário pode criar um Grupo e o criador pode decidir se a adesão ao seu grupo é livre ou restrita a avatares com certas características, ou aprovados individualmente.

nas ilhas que possuem RPG, como a *Ilha Brasil*, mais especificamente no lugar “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*”). A não ser no caso dos teleportadores, que ‘transferem’ o avatar de um lugar para outro de modo instantâneo, a ideia de deslocamento no espaço vai agregar certa ligação com o tempo, semelhante à que possuímos no espaço concreto. Significa que para irmos de uma ilha para a outra (ou até mesmo para explorarmos uma determinada ilha) “perdemos” certo tempo, ou seja, ou vamos “caminhando”, ou “voando” (potencialmente). Nas ilhas do SL a noção de deslocamento é semelhante à experiência do espaço concreto também pelo fato de que para “andar” por entre os lugares é preciso “desviar” de objetos, de árvores, de casas e muros virtuais que são representados no aplicativo. Dessa maneira, a mesma ideia de condução do sujeito, de noção por entre os espaços materiais vai ser visualizada (e é necessária) para o deslocamento e interações do usuário nas ilhas.

Muitos dos lugares no SL poderiam ser considerados como não-lugares (AUGÉ, 2007), pois não carregam sentido e identidade para alguns avatares que, por exemplo, passam por alguma destas ilhas, sem que esta signifique algo para eles, caracterizando-se apenas por uma passagem no caminho para outro lugar, sem sentido, sem vínculo social e sem uma identidade significativa para o sujeito. No entanto, cada ilha do SL é um lugar para quem “mora” ali, para os seus criadores, para os que interagem ali e portanto tem na ilha uma referência e um elemento de suas próprias histórias pessoais. Assim, do mesmo modo como no espaço físico, também no SL as noções de lugar e não-lugar vão depender diretamente de quem é o sujeito em relação ao qual se está analisando o espaço.

No SL também vão existir lugares inspirados em “não-lugares” (tecnicamente), que retratam locais de passagem, de transições de sujeitos de um lugar para o outro no universo concreto. Como exemplo, seriam as rotas de ônibus, os aeroportos, o metrô, etc, onde o indivíduo obedeceria a instruções de como movimentar-se por entre os espaços do mundo concreto (CARDOSO, 1998).

Nas ilhas analisadas, existe a reprodução de possíveis não-lugares concretos que podem ser visualizados em ruas que levam de um ponto a outro, por exemplo. Na *Ilha Brasil Curitiba* uma parada de ônibus foi construída, dando virtualidade para este lugar que, na vida material poderia ser um não-lugar. No entanto, no momento que este lugar é criado no SL, seu dono atribui uma característica identitária ímpar por ser um dos símbolos da cidade

de Curitiba concreta (as paradas em forma de tubos), fazendo com que residentes compreendam a reprodução como um lugar característico e identitária de Curitiba na ilha virtual *Brasil Curitiba* (visto que não há a circulação de ônibus virtuais na ilha).



FIGURA 61: parada de ônibus característica da cidade concreta de Curitiba representada na *Ilha Brasil Curitiba* (imagem adquirida em 14/12/2009).

Desse modo, um não-lugar (de acordo com Augé) seria um símbolo, um ponto identitário e histórico de uma cidade que ganha feições de lugar na ilha virtual a partir de uma parada de ônibus qualquer característica de um lugar concreto reproduzida no SL.

Nas ilhas analisadas, existe a reprodução de possíveis não-lugares concretos que podem ser visualizados em ruas que levam de um ponto a outro, por exemplo. Na *Ilha Brasil Curitiba* uma parada de ônibus foi construída, dando virtualidade para este lugar que, na vida material poderia ser um não-lugar. No entanto, no momento que este lugar é criado no SL, seu dono atribui uma característica identitária ímpar por ser um dos símbolos da cidade

de Curitiba concreta (as paradas em forma de tubos), fazendo com que residentes compreendam a reprodução como um lugar característico e identitária de Curitiba na ilha virtual *Brasil Curitiba* (visto que não há a circulação de ônibus virtuais na ilha).

Após estas análises, compreendemos as ilhas *RJ City*, *Brasil Curitiba* e *Ilha Brasil* como lugares dinâmicos (e possíveis não-lugares de acordo com os residentes que passam pelas ilhas em questão), repletos de interações sociais que vão determinar não apenas a historicidade que o lugar vai obter, como também vão formar uma identidade característica e particular de cada lugar.

Também do mesmo modo que no espaço concreto, no SL vão existir, assim, lugares voltados para a formação de novos amigos e namoros (para o fortalecimento de laços sociais), como as ilhas que representam “pontos” de festas, de entretenimento e promovem ações voltadas para a construção de laços; vão existir lugares voltados para games do tipo RPG, jogos de futebol (entretenimento e relações de competição e cooperação entre os usuários); lugares voltados para o comércio (como lojas virtuais do SL com objetos, também virtuais, para os residentes personalizarem o seu avatar); lugares de meditação (como ilhas que “imitam” locais tranquilos, como *resorts* e ilhas paradisíacas); lugares de expressões culturais (como ilhas voltadas para a arte); e, também, lugares que representam extensões identitárias, apropriando-se de simbologias de lugares concretos (como locais que “imitam”, funcionam como “cópias”, representações de cidades concretas, por exemplo). No entanto, a maioria das ilhas do SL vão se caracterizar por possuir uma mescla de lugares-locais ou lugares-regiões diferentes, ou seja, dentro de cada lugar-ilha, vão existir lugares-locais de comércio, lugares-locais de entretenimento, lugares-locais de expressões culturais, entre outros.

Assim, como vimos, uma ilha no SL, mesmo sendo compreendida como um lugar em sua totalidade, pode compor-se de outros lugares situados em seu interior. Significa que uma ilha é o centro de vários lugares que podem conter não apenas histórias diferentes, suportar identidades diferentes, como também podem promover interações diferentes com relação aos demais lugares da mesma ilha. Assim, a compreensão do lugar pode ser específica ou geral, dependendo diretamente do sujeito que analisa o espaço e do espaço ao qual se analisa.

No trecho de entrevista a seguir, observamos a existência de lugares diferentes dentro da *Ilha Brasil*.

[11:41] D.D.: vc pode ir no lugar em q os outros grupos dominam
 [11:41] D.D.: tm mtos lugares aqui que vc nem sabe de qm são
 [11:41] D.D.: tipo o cemitério, a pedra dos dragões, os esgotos
 [11:42] D.D.: eu fico por aqui
 [11:42] D.D.: aqui quem ficam são anjos e os hunters
 [11:42] D.D.: apesar daqui ser o lugar "deles"
 (trecho de entrevista com o residente D.D. em 21/09/2009).

Além da compreensão da existência de “outros” lugares, diferentes do “seu próprio lugar” dentro da *Ilha Brasil*, observamos acima a existência de uma identidade particular ligada a cada um destes lugares e aos grupos sociais que farão parte deles. Há os lugares como o “cemitério”, a “pedra dos dragões” e os “esgotos” na fala da entrevistada, que serão limitados, identificados e sugerem certos tipos de interações em seu âmbito.

A *Ilha RJ City*, apesar de sua história mais estável que da *Ilha Brasil*, também será formada por inúmeros lugares-locais com identidades características, no caso, diretamente ligadas ao universo concreto. A praia de Copacabana, a praia de Ipanema, o Corcovado e o Pão de Açúcar vão ser lugares-locais específicos dessa ilha virtual que terão uma historicidade única ligada à totalidade da ilha. Estes lugares-locais na *RJ City* serão agregados de simbolismos particulares, desenvolvendo preferências pelos usuários da ilha de acordo com as interações que proporcionam abrigam e a identidade que carregam consigo.

[12:55] S.C.: nos vamos pra tudo quanto e lugar aqui lol
 [12:55] S.C.: vamos em outras praias tb
 [12:55] S.C.: tm várias aqui
 [12:55] A.Y.N.A.: praia e o preferido
 [12:55] S.C.: mas preferimos esse lugar
 [12:55] S.C.: é a praia de Copacabana eh mas legal
 [12:55] S.C.: porque e divertido
 [12:55] A.Y.N.A.: tem muita gente interessante
 [12:55] A.Y.N.A.: e e super bunita
 (Trecho de entrevista com duas residentes da *Ilha RJ City* em 06/09/2009).

No trecho de entrevista apresentado, observamos que as residentes da *Ilha RJ City* reconhecem os vários “lugares” presentes na ilha, mas desenvolvem preferências por algumas áreas devido às características que vão diferenciar um lugar do outro. Desse modo,

ao mesmo tempo em que um único lugar como a *RJ City*, por exemplo, terá um perfil identitário específico, ele vai possuir inúmeros outros lugares que vão formar a sua totalidade. Estes lugares, por sua vez, têm suas identidades e características particulares, caracterizando uma diversidade situada em uma totalidade.

O mesmo caráter identitário associado à compreensão do lugar é observado quando focamos o lugar em si *Ilha Brasil* (em sua totalidade). Na entrevista a seguir a usuária associa o lugar “*Ilha Brasil*” não apenas a características “assustadoras” dos lugares de RPG, como também o compreende como identificador da cultura brasileira.

[6:40] A.M.: Fiquei curiosa pois um amigo tinha me dito que era um lugar assustador

[6:40] A.M.: E como sou curiosa vim conhecer e me apaixonei pelo lugar

[6:40] A.M.: Quando cheguei vi que era bem diferente mesmo

[6:40] A.M.: O nome brasil e por causa da língua e por causa dos brasileiros daqui (trecho de entrevista com o residente A.M. em 25/11/2009).

Assim, a *Ilha Brasil* vai possuir a identidade de uma zona para RPG (quanto às suas funções, dinâmicas e objetivos) e, ao mesmo tempo, a identidade de uma zona brasileira, ligada à nossa cultura pelos simbolismos, pela língua e pela identidade nacional, com que os usuários do SL vão se identificar.

Os lugares no SL podem ser pensados como heterotopias (lugares reais e virtuais) que serão produtores de lugares concretos sem o uso da materialidade. Ao entrar em uma ilha no SL, o sujeito está em um lugar virtual que vai consistir em uma representação baseada em lugares materiais e que vai possuir e despertar o “real” (no sentido de veracidade, de concretude e de existência) nos indivíduos que por ali passam.

Foucault (1986) fala das heterotopias de crise. No SL também vão existir estes lugares. As heterotopias de crise vão ser observadas, por exemplo, nas ilhas do SL voltadas para a pornografia, ilhas onde o sexo virtual é permitido.

Outros lugares do SL priorizam a violência virtual (como salas de tortura) e também podem ser considerados “heterotopias de crise” no sentido de Foucault, pois são lugares “proibidos”, que desviam-se das “normas sociais” estipuladas pela cultura ocidental, mas que existem no SL (como também no mundo concreto) e tem um grande número de acessos.

O SL contém ilhas que foram construídas com um intuito e que, com o passar do tempo, foram sendo modificadas, adquirindo novos sentidos devido à demanda de seus residentes. Esses lugares constituem um outro tipo de heterotopia. Como exemplo falamos da *Ilha Brasil*: ela pode ser considerada como um lugar heterotópico que passou pelo segundo princípio das heterotopias de Foucault, pois ela foi construída inicialmente com um objetivo e hoje possui outro diferente do original. Existiu uma influência direta de residentes e interesses (que foram alcançados e outros não) que determinaram o percurso histórico da ilha para uma série de apropriações que transformaram o seu sentido original.

No SL também é comum observarmos lugares, teoricamente, incompatíveis de compartilharem o mesmo espaço, que remetem ao terceiro princípio das heterotopias de Foucault. Novamente, era o caso da *Ilha Brasil*, que possuía uma zona voltada para a cultura brasileira e, conjuntamente, possuía uma zona obscura, a Lendas Urbanas, voltada para o RPG, ou seja, era composta por dois lugares que, a princípio não são compatíveis um com o outro. Um outro compartilhamento desse mesmo tipo acontece na *Ilha Brasil* atual (lugar “Brasil Street”) que se caracteriza por ser um local de condomínios, de casas e residências particulares, mas tem em seu centro uma igreja escura, com um cemitério e jogadores de RPG interagindo. Assim, no meio de um lugar “tranquilo”, residencial, que inspira segurança, há um lugar sombrio que possui uma função diferente do resto da Brasil Street.



FIGURA 62: exemplo de heterotopias a partir de dois lugares, teoricamente, incompatíveis de estarem juntos: residência de um bairro comum e ao lado uma igreja com cemitérios e jogadores de RPG (imagem adquirida em 12/10/2009).

É possível também considerar que algumas ilhas sejam as heterocronias de Foucault. Elas farão o papel de possuir a estreita ligação com o tempo, guardando a história em um único local. Se pensarmos nas reproduções virtuais destes lugares concretos aos quais observamos no presente trabalho, podemos dizer que eles funcionam como “extensões”, ou identificações, ou “ligações” identitárias de lugares concretos, o que pode ser pensado como heterocronias, ou seja, espaços que têm ligação com o tempo (com a história do lugar concreto por representar a sua cultura, identidade e, de certa forma, sua história) em um lugar limitado, dissociando-se por ora do tempo e, da mesma forma, contribuindo para a experiência individual de redescoberta do lugar em um novo espaço virtual que liga o real concreto ao real virtual.

Na *Ilha RJ City*, há ainda a existência de museus virtuais que vão retratar lugares (concretos), a história deles e suas imagens destes lugares, conferindo uma historicidade que fica gravada no universo virtual. Assim, a história do Rio de Janeiro é guardada no museu virtual que faz referência à cidade material caracterizando-se por acumular tempo em um único local, sendo este, virtual.



FIGURA 63: Museu da *Ilha RJ City* com fotografias e explicações dos lugares concretos presentes no Rio de Janeiro (imagem adquirida em 09/09/2009).

Na *Ilha Brasil Curitiba* existem fotografias no bar da rua virtual XV de Novembro que mostram um pouco de como a cidade (concreta) era no passado.



FIGURA 64: bar na Rua XV de Novembro da *Ilha Brasil Curitiba* decorado com as fotos da cidade de Curitiba concreta (imagem adquirida em 12/12/2009).

Assim, observamos a presença de uma historicidade ligada ao lugar concreto e, conjuntamente, um tempo ligado ao espaço material que é transposto para o lugar virtual.

O quinto princípio das heterotopias de Foucault também é observado nos lugares virtuais do SL. É o que acontece nas Ilhas voltadas para a pornografia virtual. Elas existem, são utilizadas pelos residentes de forma “abrigada” (pois só é permitida a entrada de usuários maiores de 18 anos), sendo locais “isolados”, não aceitos na sociedade, mas que fazem parte de sua estrutura (no caso, da estrutura virtual), permitindo a entrada de pessoas “de fora”, ou seja, de residentes que não fazem parte do grupo responsável pela Ilha. Existe uma ligação com a acessibilidade, ou seja, são ambientes de exclusão e que, ao mesmo tempo vão funcionar como ambientes de pertencimento.

Assim, os lugares do SL serão lugares virtuais caracterizados por serem “materiais ilusórios”, ou seja, vão ser espelhamentos dos lugares reais, funcionando, de certa forma, como lugares que não possuem as imperfeições do mundo físico sem sujeira nas ruas, sem acidentes fatais, sem desastres naturais, etc.

Em qualquer um dos lugares (ilhas) do SL vão ser desenvolvidas relações identitárias, históricas e relacionais que são estabelecidas pelos seus residentes e visitantes. Desde a atribuição de um nome, à descrição de um perfil, até as relações entre os residentes no lugar virtual vão ser determinantes para formar e delinear a identidade do lugar. Mesmo que o lugar do SL não seja muito visitado, em algum dia alguém o criou e agregou valores que o identificavam para aquele sujeito. No entanto, é muito mais comum encontrar lugares que vão apresentar uma identidade reconhecida por algum grupo que “reside” ou faz parte de lá, do que lugares abandonados, sem grupos de pertencimento. Da mesma forma, uma cultura vai ser criada nestes espaços, caracterizando um capital social que vai determinar o espaço ocupado e as práticas sociais que ali ocorrerão.

7.2 A EXPRESSÃO DO TERRITÓRIO NOS LUGARES DO SL

No SL todo o espaço existente é criado, modificado e apropriado pelos seus residentes, o que significa que eles possuem liberdade para as suas construções e disposições de elementos no aplicativo. Assim, cada lugar será uma experiência de criatividade desenvolvida pelo seu criador e possui uma identidade particular, escolhida pelo seu “dono” na hora de sua criação e posteriormente desenvolvida, por vezes modificada, pelos outros usuários.

Como apresentado, o SL é formado por ilhas que vão ser consideradas por nós como lugares quando há a presença de práticas sociais e interações que promovem a construção de uma historicidade e uma identidade caracterizadora do perfil daquela ilha. No entanto, essas ilhas vão possuir donos (proprietários), residentes e visitantes habituais, ou seja, pessoas que fazem parte da história do lugar, que moram no lugar e que se sentem parte do lugar. Quando focamos o sujeito que faz parte das ilhas analisadas (ou o seu próprio proprietário) compreendemos que o sentido do lugar vai além, ou seja, os lugares do SL possuem um dono, um grupo que reside ali (que “mora” ou considera o local como sendo a “zona” onde se localiza seu grupo social), despertando um sentimento de pertença, estes lugares serão territórios situados no espaço virtual do SL. Desse modo, as ilhas serão lugares, pontos de identidades reconhecidas pelos residentes em geral do SL e, ao mesmo tempo,

serão territórios para aqueles que consideram estes lugares virtuais como sendo de sua propriedade (tanto no sentido de ser o “dono” do território, como no sentido de pertencer ao território, ou seja, o sentido de pertença inclui tanto o indivíduo pertencer ao lugar quanto o lugar pertencer a ele).

Conforme apontado por Albagli (2004), o território não se reduz à dimensão material ou concreta, agindo sobre a rede de relações sociais que nele atuam. Ele é um lugar, possui limites, têm uma identidade e um processo histórico característico (HOLZER, 1999 e HAESBAERT, 2005, *online*), mas vai, ainda, ter sentidos simbólicos de domínio, de poder, de posse e de pertencimento vinculados a ele. Assim, as ilhas do SL terão o sentido tanto de lugar como de território, dependendo do sujeito em que é centrada a percepção desse espaço.

O território da *Ilha Brasil* hoje em dia é caracterizado por diversas subdivisões expressas a partir dos diferentes grupos sociais que vão fazer parte do jogo de RPG e que se identificam com a identidade desses lugares. Ao pensarmos na *Ilha Brasil* em sua totalidade, ela torna-se um território pertencente a essas pessoas tanto quanto ao seus proprietários ‘legais’ (aqueles que pagam ao *Linden Lab* para que a ilha exista), ou seja, os dois grupos tem o total domínio da ilha, cada um a seu modo. Além disso, do mesmo modo que os territórios concretos, a *Ilha Brasil* é “habitada” por atores sociais (no caso, ela servirá de suporte para estes atores que frequentam e “moram”, através da sua vida virtual, na *Ilha Brasil*).

Muitas ilhas do SL vão possuir “terrenos” que estão à venda para usuários que têm interesse de “morar”. É o caso da Villa Curitiba e das regiões “Brasil Street” e “Lendas Urbanas Street” da *Ilha Brasil*. Assim, é comum observar a presença de residentes que pagaram determinada quantia de L\$ para os donos das ilhas a fim de comprar o “terreno” virtual, apossando-se do lugar e tornando o seu território. No entanto, vão existir usuários que não necessariamente “moram” em alguma ilha, mas vão diariamente a lugares específicos do SL por se considerarem “pertencentes” a grupos que ali interagem (inclusive, em algumas ilhas, é permitido aos sujeitos se vincularem a um lugar de modo que, quando se logam, eles sempre são direcionados àquele lugar-local naquela ilha). Desse modo, podemos compreender que, mesmo não possuindo uma “casa” no lugar, alguns residentes podem considerar o lugar-ilha como “seu”. Assim, no momento em que um lugar-ilha

(agregado de uma identidade, de uma história e de interações características) é “apossado” por um residente que vai “sentir-se parte” do lugar, esta ilha passa a ser visualizada por ele como o seu território.

No caso de residentes que possuem a sua moradia virtual na ilha (por exemplo), observamos que o sentimento de pertença, de territorialidade, além de ser vinculado ao território-ilha ao qual ele pertence, é vinculado ao seu lugar-local de moradia na ilha, o que implica na compreensão de que dentro da própria ilha (que para o residente já é o seu território) vão existir outros territórios menores, “micro-territórios” particulares, que correspondem a “territórios-regiões” ou a “territórios-locais”.

Observamos isso, por exemplo, nas raças de RPG que vão criar seus centros de encontro, suas áreas particulares, estabelecendo os limites dos lugares-regiões que serão marcados e reconhecidos como os seus territórios-locais. Estes lugares, transformados em territórios, terão características peculiares a fim de identificar cada grupo social que ali se sente acolhido como sendo o “seu lugar”.

Por se tratar de um jogo de combate, os territórios das raças da *Ilha Brasil* são meticulosamente trabalhados, caracterizando pontos “secretos” ou, ainda, “reservados” para os não pertencentes ao grupo.

[6:35] A.M.: Algumas sedes são bem a vista e outras nem tanto

[6:36] A.M.: Algumas são mais reservadas

[6:36] A.M.: Para evitar o acesso dos inimigos

(trecho de entrevista com o residente A.M. em 25/11/2009)

Os territórios de cada raça, no entanto, apesar de serem lugares reservados, não são em sua totalidade excludentes da visita de outros avatares, que fazem parte de outros grupos sociais diferentes dos “donos” do território em questão. Significa que, ao descobrir onde fica o lugar, outras pessoas podem passear livremente por entre ele, mas, no caso da *Ilha Brasil* atual, esta ação não é muito bem vista pelos donos do território, gerando indagações relacionadas ao que se está fazendo em “seu território”.

[11:36] D.D.: temos um cemitério por exemplo e tbm um qg, porem sempre visitamos os outros grupos

[11:36] D.D.: no cemitério sempre tem gente de outros grupos

[11:38] D.D.: mas nos qgs não é mto comum irmos

[11:38] D.D.: no qg dos outros
[11:38] D.D.: pode dar briga e algm ser ban
(trecho de entrevista com o residente D.D. em 21/09/2009).

Pudemos observar também que muitos lugares, apesar de serem territórios de alguns grupos, serão compartilhados com outras raças, transformando-se em um lugar de interações para os que ali visitam ao mesmo tempo em que é o território de outros.

Nas interações que são desenvolvidas nas ilhas analisadas vão existir questões relacionadas à política interna, ligadas às normas seguidas pelos residentes da ilha para o seu bom funcionamento. São regras, leis, que vão funcionar no território dos sujeitos e fazem parte de sua configuração. As regras de comportamento determinadas em cada grupo (ou ilha) vão ser indicativas de pertencimento (ou seja, um residente pertence a determinado grupo por se comportar de determinada maneira que é aceita pelo grupo. Caso contrário, se ele passa a realizar ações fora das normas sociais, explícitas ou implícitas, ele passa a ser considerado um “estranho”, um sujeito “de fora”, podendo ser excluído do grupo e até do território que ocupam.

O dono da ilha e os membros do grupo responsável pela ilha têm como guiar e manter o controle do território a fim de cobrar dos visitantes as tais “leis virtuais”. Este poder político, no entanto, é finalizado no momento em que se chega aos limites da Ilha. Significa que cada ilha poderá ter normas e condutas particulares e específicas que serão seguidas e exigidas pelos residentes que ali passam e moram (contanto que não firam as regras mais gerais do próprio SL, que também tem seu ‘dono’, a *Linden Lab*). No SL vai existir um conjunto de normas denominada de “*The Big Six*”, criado com o objetivo de manter a ordem do aplicativo, evitando desrespeitos e insultos aos seus residentes. Ele vai se caracterizar por ser uma orientação de comportamento que, se não respeitados, podem resultar na suspensão e até mesmo expulsão do sujeito de dentro do SL. Essas normas são aplicadas em todas as ilhas, mas contam com a ajuda de residentes para serem denunciadas e levadas ao conhecimento do grupo responsável pelo SL. Elas são:

- Intolerância: combate ações marginais que tentam difamar pessoas ou grupos (como a proibição do uso de linguagens depreciativas e humilhantes à raças, etnia, sexo e religião).
- Assédio: combate ações relacionadas ao comportamento ofensivo, grosseiro,

intimidador ou ameaçador com os residentes.

- Assalto: tenta evitar a criação de scripts ou objetos que ataque residentes de forma persistente, evitando com que eles usufruam do SL.
- Divulgação: pede a privacidade dos residentes quanto ao compartilhamento de informações (como estado civil, idade, religião, preferência sexual, localização no mundo concreto, etc). Deste modo, a postagem de fotos, de conversas desenvolvidas em chats e outras informações sem o consentimento do residente são proibidas no SL.
- Indecência: apesar de ser uma comunidade adulta, o SL proíbe a representação do sexo, da violência, de nudez ou linguagem explícita em locais não considerados “Mature”(ou seja, em lugares de conteúdo adulto).
- Perturbar a paz: residentes marginais que entram para perturbar eventos programados, enviando publicidade indesejada de forma repetitiva, uso de sons repetitivos que venham a prejudicar o bom funcionamento do servidor são considerados crimes no SL.

Estas leis gerais são seguidas com a finalidade de organizar um território (HAESBAERT, 2005, *online*) a partir das práticas sociais. Compreendendo essas normas no SL, os residentes devem comunicar as violações que podem vir a ocorrer enviando relatórios para a *Linden Lab* que vai tomar providências. Verificamos, então, que vão existir normas do aplicativo, caracterizando interações de política e poder, que vão estar compreendidas nas ações básicas da formação do território (HAESBAERT, 2007).

Como vimos, na *Ilha Brasil* vão existir os QGs (quartéis gerais) que serão territórios mais restritos, sendo mais comum a presença da raça à qual ‘pertence’ aquele território. Estes territórios ainda podem se caracterizam por possuírem leis internas, ou seja, de acordo com a raça a que o lugar pertence, determinadas leis serão aplicadas (como a proibição de determinados residentes e até mesmo de raças “inimigas” de entrarem e/ou circularem no lugar).

Mesmo sendo lugares reservados, ao chegarmos a um dos territórios de algumas raças, como os QGs, identificamos rapidamente o lugar e quem são os seus respectivos

proprietários devido à presença de símbolos de posse ou avisos que são postos à visão de todos.



FIGURA 65: Pedra do território dos “Dragões”. Observa-se a bandeira que identifica o grupo e o seu território na *Ilha Brasil* (imagem adquirida em 01/12/2009).

Na parte da *Ilha Brasil* que vai conter as zonas de residência, como vimos, muitos lugares serão restritos à entrada de outras pessoas. Essa proibição é definida pelo dono da terra, que assim marca ostensivamente sua posse territorial. Este lugar é considerado um território para seu dono ou morador, ou seja, é um lugar restrito onde apenas as pessoas às quais ele permitiu acesso, ou aquelas a que o acesso foi permitido, podem frequentar. Estes territórios particulares serão (na maior parte) limitados e identificados com tarjas dizendo “no entry” (entrada proibida).



FIGURA 66: residência na “Lendas Urbanas Street” que proíbe o acesso ao território do residente que colocou um mecanismo para impedir a entrada de “estranhos” (imagem adquirida em 23/11/2009).

No lugar *RJ City* não encontramos zonas que restringiam o acesso, ou seja, a ilha era aberta a todos os públicos (talvez pelo fato de que não há moradias e, portanto tudo pertence ao dono da ilha, que não ‘vendeu’ porções de terra virtual a outros que poderiam desejar restringir o acesso). No entanto, a expressão do território existe quando observamos os grupos que se formam na ilha, caracterizando seus “habitantes”, seus integrantes e o lugar de atuação.

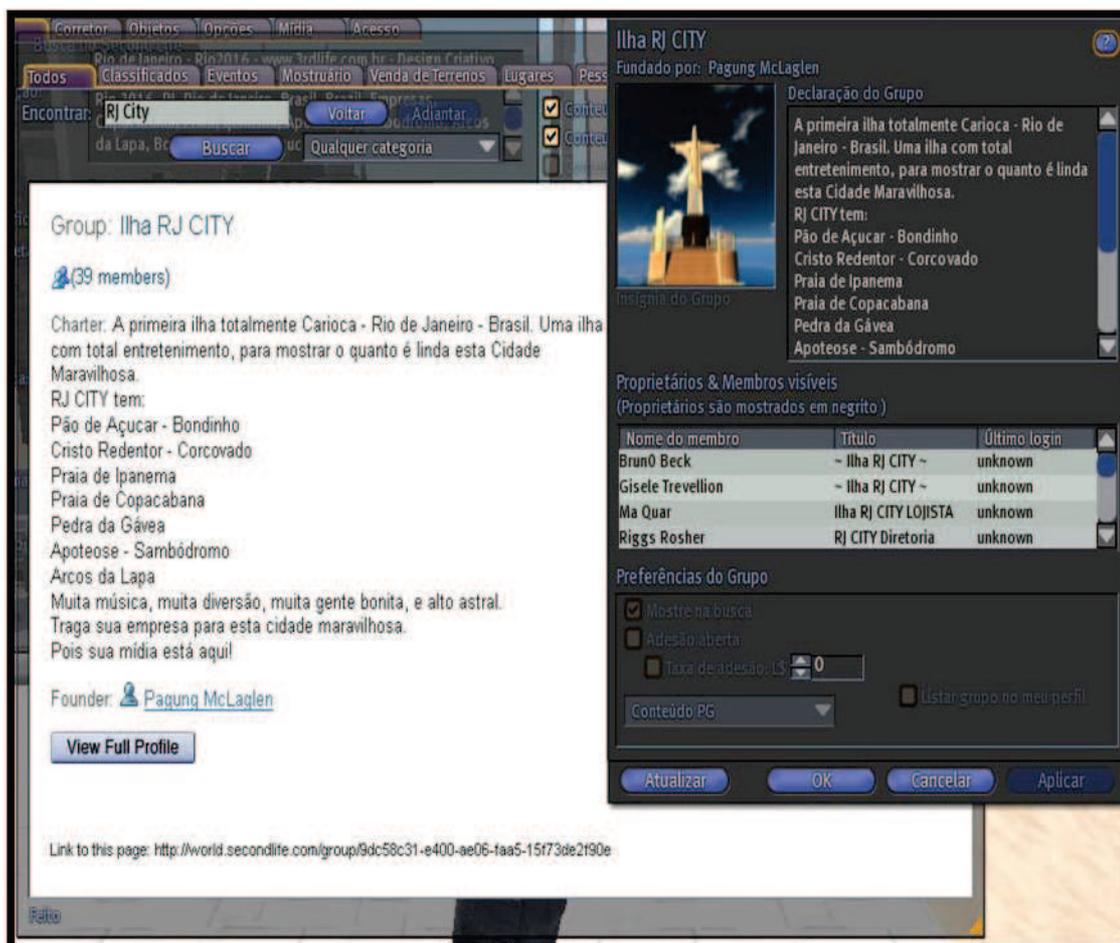


FIGURA 67: Grupo da *Ilha RJ City* (imagem adquirida em 26/11/2009).

O grupo *RJ City* (que é formado por todos os simpatizantes e frequentadores do local, visto que a ilha não foi desenvolvida para comportar residências é formado por 28 membros¹²⁶ que por pertencerem ao grupo passam a poder exibir acima de seus nomes a expressão *RJ City* exposta para todos os outros residentes do SL, apontando para a importância identitária e de pertença da Ilha como o seu lugar, o seu território. Assim, mesmo não contendo um lugar restrito a determinados residentes, a *Ilha RJ City* também é um território por agregar o sentimento de pertença ao lugar, caracterizando identidades que vão “fazer parte” do território analisado.

O território virtual observado nestas ilhas do SL vai estar embuído de uma relação de poder centralizada em seu proprietário e, talvez, de alguns integrantes do grupo que reside no local. O fato de ser dono de uma ilha vai dar status e permitir uma série ações e controle

¹²⁶ Dado pesquisado em 12 de novembro de 2009.

do território. Alguns proprietários no entanto, vão agregar certo poder aos residentes que compram “terra virtual”, permitindo que estes construam o que quiserem no local ou, ainda, possam fechar a entrada de estranhos em seu território dentro da ilha. É a relação do poder com o território da qual nos fala Turra Neto (2004) observada no mundo.

Assim, o território virtual de cada uma das ilhas vai ter uma dinâmica de modificação ligada ao conjunto de características que são atribuídas pelos atores sociais que agem nos seus espaços. Estas modificações do território virtual são compreendidas desde a totalidade do sentido do lugar (como a transformação total da *Ilha Brasil* de um lugar que, de certa forma, promovia a cultura brasileira, para um lugar de RPG) até pequenos elementos que são colocados nestes lugares. Como exemplo, citamos bandeiras, modificações particulares ou ainda relacionadas a datas festivas.



FIGURA 68: Ao fundo da imagem, bem no centro, se observa a bandeira gay na *Ilha RJ City* (imagem adquirida em 24/11/2009).



FIGURA 69: Casa na *Ilha Brasil* que foi modificada, seguindo o tema natalino (imagem adquirida em 05/12/2009).



FIGURA 70: túmulo montado em uma propriedade particular na *Ilha Brasil Curitiba* (imagem adquirida em 12/10/2009).

Observamos que as ilhas do SL analisadas, além de possuírem uma identidade comum (como a partilha de uma identidade cultural que é observada pelo nome dos lugares e pelo que eles representam no SL) vão ser atribuídas ainda de identidades particulares (ou de pequenos grupos) que não vão caracterizar a totalidade dos atores sociais, mas sim, particularidades que individualizam cada território particular no interior do próprio território – a ilha total.

Nas ilhas do SL haverá uma forte valorização de símbolos e apropriações que são desenvolvidas por grupos de residentes que farão parte destes lugares virtuais. Existem muitas maneiras de expressão da cultura no SL que vão desde a forma de manifestação de linguagens (ligadas tanto à visualidade e sons como às línguas de cada nação) até a criação de lugares que vão expressar territórios identificados com a cultura do sujeito ou grupo que os construiu. Nestes espaços vai existir a exposição e a manifestação de identidades que irão, ao mesmo tempo, determinar o território e serão determinadas por ele. Significa, por exemplo, que a *Ilha Brasil*, ao focar identidades voltadas para o RPG, vai determinar os tipos de sujeitos que vão interagir ali (ou seja, serão jogadores de RPG). Do mesmo modo estes residentes vão modificar o lugar, transformando-o e determinando o seu território. Assim, as ilhas do SL vão estar associadas à reprodução de grupos sociais, servindo como contexto para o processo histórico do lugar virtual.

Além da política e da cultura, Haesbaert (2007) e Albagli (2004) vão falar da economia como sendo um dos fatores determinantes e importantes para o território. No mundo virtual esta noção também é muito perceptível especialmente pelo fato do SL ter uma circulação interna de dinheiro virtual (L\$) que vai poder ser convertido em dólares na vida material. É o que podemos observar nas lojas virtuais da *Ilha Brasil*, *RJ City* e *Brasil Curitiba*. Deste modo, a publicidade, propaganda, venda e compra de produtos vão ter grande importância não apenas para o tráfego de residentes no aplicativo como também na dinâmica do sistema. Vão existir territórios voltados exclusivamente para o comércio de roupas para os avatares por exemplo, atraindo um grande número de pessoas para estes lugares.

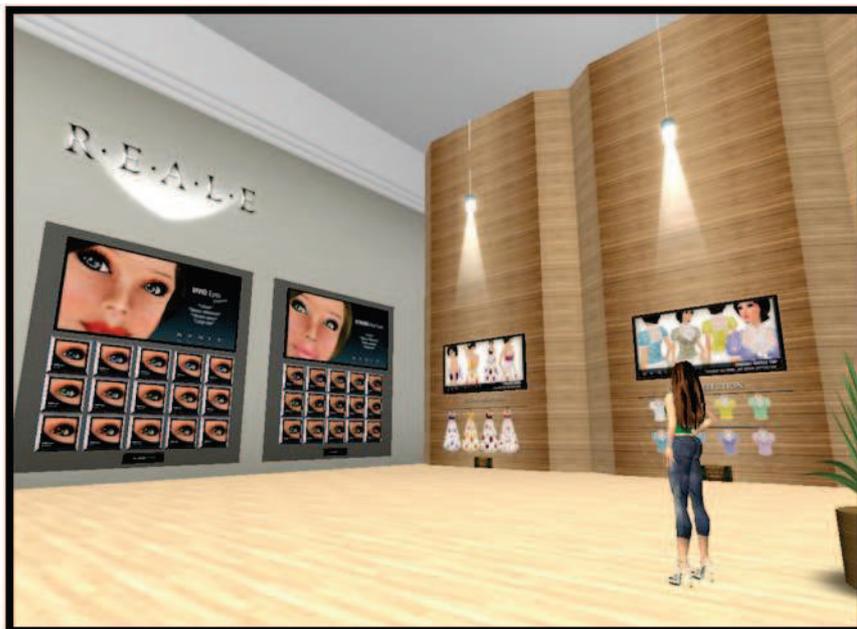


FIGURA 71: Loja REALE da Ilha Brasil Curitiba (imagem adquirida em 05/11/2009).

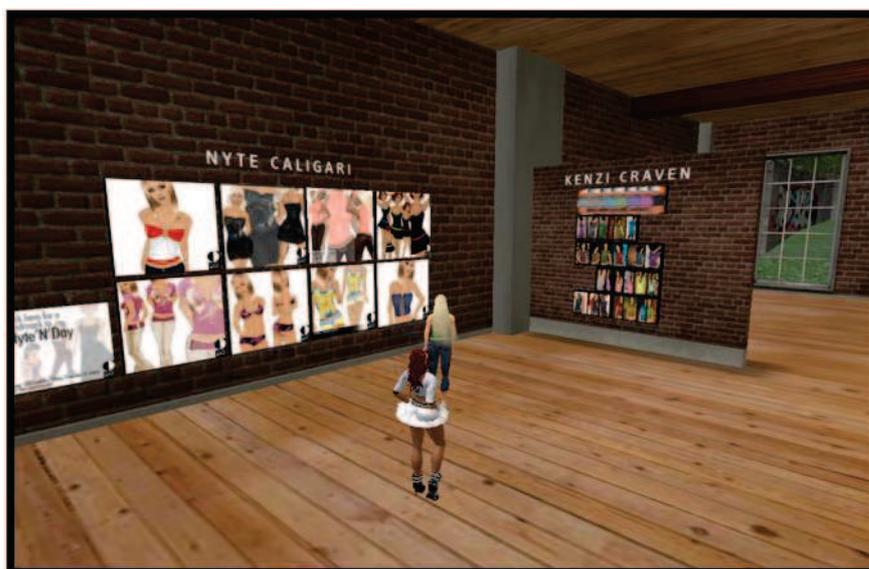


FIGURA 72: Loja The G nubie Store do SL (A ilha é voltada apenas para o comércio) (imagem adquirida em 29/10/2009).

Nas ilhas em que desenvolvemos a análise vai existir também esta influência econômica, em especial em ilhas que foram construídas para tais fins, como é o caso da *RJ City* que, como vimos, foi desenvolvida exclusivamente para chamar o público, para gerar publicidade e, assim, movimentar o comércio virtual na ilha. No entanto, todas as ilhas analisadas apresentavam lugares exclusivos para o comércio, de acordo com a identidade e cultura dos residentes que ali trafegavam (lojas de RPG, lojas de produtos brasileiros),

caracterizando a ilha como uma fonte de lucro para os seus donos de modo bastante vinculado à questão territorial.

Por fim, o quarto fator que influencia a questão do território é a do comportamento “natural” (HAESBAERT, 2007), que, como vimos, diz respeito à relação das pessoas com o ambiente. Significa que o território é compreendido como um lugar natural dos seres vivos, onde o espaço ocupado por cada animal é protegido, defendido e compreendido como “seu” (HAESBAERT, 2007, p. 40). Nos territórios-ilhas do SL, as pessoas identificam “seus lugares”, suas casas, suas “moradias”, expressando a territorialidade “natural”.

Nas ilhas analisadas do SL os sujeitos vão possuir um sentimento de territorialidade com relação ao “seu lugar” quando observamos os sentimentos de afeto, de propriedade e pertencimento a um lugar virtual específico. Este lugar será o território (o território do sujeito em questão), o lugar de “proteção”, transportando a mesma noção que os indivíduos possuíam com a natureza e o seu local de convívio concreto para dentro do universo virtual. Desse modo, compreendemos as três ilhas analisadas como portadoras de residentes com estes sentimentos, considerando a “sua ilha” como a “sua casa” no ciberespaço.

[11:12] W.Z.: essa ilha eh onde eu moro

[11:12] W.Z.: representa minha casa - ponto de encontro dos amigos

[11:13] W.Z.: lugar que me divirto

[11:13] W.Z.: do risada

[11:13] W.Z.: ajudo pessoas

[11:13] W.Z.: se isso aqui acabar fico sem rumo

[11:13] W.Z.: nao me identifico com nenhum outro lugar

(trecho de entrevista com o residente W.Z. em 23/10/2009).

Assim, verificamos que os sujeitos do SL compreendem as ilhas das quais fazem parte como “suas”, ou seja, como “sua casa”, seu território.

Conforme abordado anteriormente, a territorialidade divide-se em duas: a local e a deslocada, sendo que a territorialidade local ainda pode ser dividida em simples ou múltipla. (FERNANDES, 2005, *online*). Estas questões podem ser compreendidas também no SL.

A “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*”, por exemplo, possui territorialidades locais do tipo múltiplas, que são aquelas em que um mesmo território é utilizado para mais de um fim (FERNANDES, 2005) como na área central da “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*” (a praça), onde ocorrem processos de sociabilização entre os interagentes do lugar virtual e, em outros dias,

há a presença de lutas no local ou ainda a prática de esportes (como a patinação). Assim, um mesmo local é usado para manifestações variadas de práticas sociais, caracterizando a expressão da territorialidade local e múltipla.

Do mesmo modo, a territorialidade do tipo local simples pode ser visualizada nas moradias das casas da Villa Curitiba ou ainda nos lugares específicos da *RJ City*, que são territórios para os sujeitos que vão frequentá-los e, ao mesmo tempo, tem a sua funcionalidade voltada para um único fim: a moradia. Significa que temos um território com uma mesma função sempre.

A territorialidade deslocada também é observada em alguns lugares-locais das ilhas analisadas. Na *Ilha RJ City*, por exemplo, apesar de ser um território “carioca”, pode haver a presença de habitantes da *Ilha Brasil* que se apropriam de um lugar para realizarem suas práticas sociais dos jogos de RPG. Se isso acontece, os residentes da *Ilha Brasil* estão expressando sua territorialidade em outro território que não é o seu, mas embora possa haver, ao mesmo tempo, um sentido de pertença (mesmo que temporário) no local em que interagem na *RJ City*.

Os residentes entrevistados, em sua maior parte, parecem adotar múltiplas territorialidades (HAESBAERT, 2005, *online*) quando se observam os territórios aos quais eles pertencem (e dizem pertencer, mesmo havendo um lugar “preferido”). Ao mesmo tempo em que um residente faz parte (e sente-se parte e, de algum modo, proprietário) da *Ilha Brasil*, ele também pode pertencer ao território *RJ City* ou (indo mais longe ainda) pertencer também ao território *Brasil Curitiba*. Basta que ele se sinta pertencente a todos esses territórios, expressando aspectos de sua identidade em cada um deles.

Verificamos, desse modo, que as ilhas do SL vão possuir a noção do território quando sujeitos se apossam ou ainda sentem-se parte de lugares virtuais, demonstrando de forma muito semelhante, os sentimentos e as experiências desenvolvidas pelo sujeito com o seu território concreto, pois o fazer parte de um lugar contribui para a sua formação identitária (BONNEMAISON e CAMBRÈZY, 1996). No seu território (mesmo que virtual), o sujeito partilha de partes identitárias comuns ao seu grupo (como a língua, a “raça”, os costumes, a cultura e os valores), o que vai despertar um sentimento semelhante ao do “sentir-se parte de uma nação” ao qual Hall (2002) fala quando se refere à identidade nacional. Nestas ilhas,

os sujeitos pertencem a um grupo específico, fazem parte de uma cultura virtual, de um lugar identitário, com direito a atuar, viver e influenciar nas decisões do seu território de “origem virtual”.

O sentir-se parte de uma ilha virtual, como já vimos, terá influência do mundo concreto não apenas no que diz respeito à apresentação do lugar (nome, identidade visual), como também à forma de manifestação e construção identitária. Significa que uma série de fatores externos serão essenciais para a formação identitária de cada indivíduo mesmo no universo virtual de sentidos, valores e identidade do seu território concreto, para dentro do seu território virtual.

A extensão da identidade cultural é facilmente percebida nas ilhas *RJ City*, *Brasil Curitiba* e *Ilha Brasil*. Em especial por elas fazerem referência a lugares concretos específicos que já possuem uma identidade definida (como as cidades brasileiras de Curitiba e Rio de Janeiro), o que vai ser diferente de lugares “novos”, de lugares virtuais que não vão se basear diretamente em outros já existentes (como os lugares fantasiosos da *Ilha Brasil*).

A *Ilha Brasil*, a *Ilha Brasil Curitiba* e a *Ilha RJ City* possuem uma identidade ligada ao território concreto ao qual fazem referência (mesmo que seja apenas através do nome), indicando um perfil dos tipos de interações (como tipo de língua priorizado e identidade cultural dos residentes) priorizadas no lugar, do tipo de capital social, de funcionalidade e dos residentes que vão habitar a ilha. Esta personalidade ligada ao lugar “ilha” é formada por meio de um diálogo entre o social (dos residentes que agem no local) e do simbólico, que por sua vez é construído pela historicidade do espaço limitado (BARROS FILHO, LOPES e ISSLER, 2005, p. 19). Desse modo, os territórios dos residentes vão compreender não apenas os simbolismos de territórios concretos como também sentidos de práticas sociais, atuando como um lugar onde acontece a vida virtual tal qual acontece na vida concreta.

Segundo Haesbaert (2005) existem territórios funcionais e territórios simbólicos. Ambos foram observados nas ilhas do SL na qual foi desenvolvida a pesquisa. Por parte dos proprietários, elas funcionam para obtenção de recursos, visam o lucro e a troca de valores (especialmente na *RJ City*, em que aparece de forma mais explícita esta função). Este é o território funcional, ou seja, é aquele que terá um dono exercendo dominação e controle e desenvolvendo um princípio de exclusividade que afeta os sujeitos que estão agindo no

lugar (seja por aluguéis ou compras). É o que observamos nas lojas das ilhas analisadas. Tanto na *Ilha Brasil*, como na *Brasil Curitiba* e na *RJ City*, as lojas virtuais pertencem aos donos da ilha, o que significa que todos os lucros obtidos a partir da venda de produtos virtuais desses lugares, serão dos seus proprietários. Os mesmos poderiam, entretanto, alugar parcelas da ilha para lojas de outras pessoas, e ganhariam dinheiro do aluguel. Isso é o que acontece nas áreas residenciais, em que os residentes alugam parcelas da ilha das quais passam a ser segundos donos. Tratam-se, assim, de território funcional (porém agora, virtual), cuja função é obter lucros.

Já o território simbólico vai ser exemplificado por todas as ilhas analisadas, especialmente pelo fato de que elas possuem grupos que “fazem parte” do lugar, como organizadores e pertencentes ao seu território-ilha virtual. A *Ilha Brasil*, a *Brasil Curitiba* e a *RJ City* possuem grupos de residentes que, através de suas práticas sociais, por exemplo, a moradia, atribuem sentidos de pertença à ilha, transformando a mesma em seu território simbólico. O processo de apropriação ocorre pelo sentimento de pertença que cada residente vai despertar ao sentir-se parte do lugar virtual e também ao sentir que o território lhe pertence, é o “seu” lugar. Em especial, observamos essa ideia de território simbólico nas ilhas que possuem casas virtuais para alugar, produzindo assim, o sentido de lar e segurança (como lugares da *Ilha Brasil* – “Brasil Street e Lendas Urbanas Street - e a Villa Curitiba na *Brasil Curitiba*).

Tanto o território funcional quanto o território simbólico de Haesbaert (2005, *online*) serão observados de forma conjunta em cada ilha analisada. Obviamente (e como citado) algumas possuirão um sentido territorial mais forte do que outras de acordo com seus objetivos, e também de acordo com eles esse sentido será mais fortemente econômico ou simbólico.

Compreendemos assim que tanto nos territórios concretos como nos territórios virtuais do SL, grupos serão formados, estipulando as formas aceitas e negadas de práticas sociais no seu lugar de pertença. Nestes territórios, a partir de ideais comuns partilhados pelos residentes, são formadas pequenas comunidades cujos membros cooperarão uns com os outros a fim de manter o seu território “em ordem”. Estas comunidades virtuais vão assemelhar-se às comunidades imaginadas (HALL, 2002), pois elas vão se formar a partir de

residentes que escolhem pertencer, escolhem cooperar e seguir as regras de um grupo, o que facilita as interações e o controle das práticas sociais desenvolvidas nas ilhas. Este sentimento de comunidade vai agregar um capital social para seus membros, pois eles, de certa forma, vão possuir uma autoridade com relação ao território. Do mesmo modo, um carinho é despertado por ser “o seu lugar”, o seu território, o que implica a um “cuidado especial” do lugar por parte do sujeito. Conforme afirma o entrevistado J.F. “a ilha representa um pouquinho da minha identidade RL. Traz um sabor de casa.” (entrevista em 16/10/2009 com residente da *Ilha Brasil Curitiba*).

Apesar das ilhas analisadas seguirem as leis do SL (“*The Big Six*”), cada ilha vai ter as suas normas particulares, explicitadas para os residentes e visitantes que chegam. Tanto a *Ilha Brasil*, como a *Brasil Curitiba* e a *RJ City* apresentavam as “leis” de seus territórios em locais bastante visíveis, expressando assim, normas de uma comunidade que habita o lugar e que preza pelo cumprimento de certos comportamentos a fim de manter a ordem.

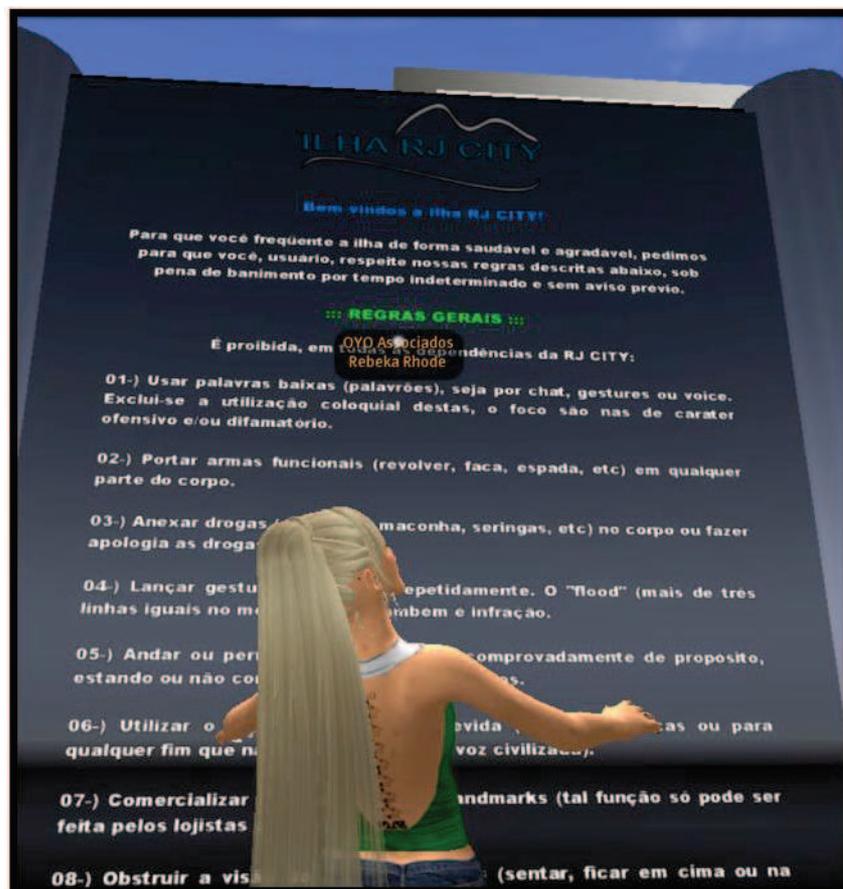


FIGURA 73: as regras da *RJ City* ficam expostas em uma placa bem no local de chegada da ilha (imagem adquirida em 08/11/2009).

Assim, como território, repleto de simbolismos, identidades específicas, relações de poder e limite do lugar, as ilhas virtuais analisadas vão diferenciar-se em suas particularidades que vão compor práticas sociais diferenciadas em seus territórios.

O processo de “abandono”, de fuga, de modificação e/ou destruição de regiões caracterizado como a “desterritorialização” por autores diversos (como JAMESON, 1991; LEMOS, 2005; DELEUZE e GUATTARI, 1997, p. 224 *apud* HAESBAERT, 2007, p. 127) foi reportado por parte de alguns usuários. Apesar de fazerem parte de alguma das ilhas analisadas, os residentes relataram ter feito parte, antes, de outros territórios no SL, que foram extinguidos, ocorrendo o processo de perda do seu lugar de origem virtual e a necessidade de reterritorialização, de reconstrução do seu território para “sentir-se em casa”, conforme observamos na entrevista a seguir:

Na verdade eu sou de Brasília até morei na ilha lá. Mas ela acabou e aí tive que buscar outro lugar pra morar. Aí vim pra ilha Curitiba e dizem que ela é bem fiel a RL.. como nunca estive na cidade a qual ela representa, não sei dizer (trecho de entrevista com o residente R.O. em 12/11/2009).

Observamos o processo de desterritorialização acompanhado de uma reterritorialização (HAESBAERT, 2007, p. 131), mostrando a procura pelo residente de um novo território a partir da perda do seu território virtual inicial. Desse modo, os territórios virtuais (como o que as ilhas *Brasil Curitiba*, *Ilha Brasil* e *RJ City* representam pra os seus residentes) também vão caracterizar-se por sofrerem modificações (como a *Ilha Brasil*) e, inclusive possíveis “destruições” (como o caso da ilha de Brasília, relatada pelo usuário no trecho da entrevista reproduzido acima).

Como observamos na discussão anterior com relação à desterritorialização, a “não-representabilidade” de um território não seria possível segundo Haesbaert, pois o desaparecimento de territórios estaria sendo confundido com o debilitamento das mediações espaciais para as relações sociais (HAESBAERT, 1999, p. 171). No mundo virtual, lugares desaparecem com facilidade, sendo literalmente “deletados” do ciberespaço, extinguindo o lugar de mediação entre o espaço e as práticas sociais. Esta é uma característica comum das TICs (LEMOS, 2005, *online*), no entanto, ela não é considerada um

entrave para o processo constante de reterritorialização, o qual acontece de forma muito frequente, em especial (no nosso caso) no SL (conforme observamos).

A maior parte dos avatares entrevistados, apesar de fazer parte de diferentes grupos sociais do SL que habitam diferentes lugares no MUVE, vão ter um lugar como sendo o “seu território”, ou seja, o seu lugar de moradia, de residência virtual, com o qual ele se identifica e faz parte da cultura local.

[11:32] W.Z.: na verdade eu faço parte de varias ilhas e grupos q gosto aqui
 [11:32] W.Z.: vou pulando de uma pra outra
 [11:33] W.Z.: mas essa é a que eu mais me identifico, entende?
 (trecho de entrevista com o residente W.Z. em 23/10/2009).

Assim, diversos lugares permitem ao sujeito o desenvolvimento de novos sentimentos de territorialidade (mesmo que exista um, em particular, que seja o seu “preferido”), desenvolvendo uma forma de territorialização mais complexa, denominada por Haesbaert (2007) como multiterritorialidade. Estes territórios no SL vão estar ligados, conectados através das ilhas e seus integrantes, que transportam suas relações sociais para diversos ambientes dentro do SL (além de outros lugares virtuais e concretos), permitindo a visualização da reterritorialização.

No caso da *Ilha Brasil* ocorreu o desencaixe das relações sociais dentro do contexto que ela propunha, inicialmente, para as relações sociais. Ocorreu então uma “perda” do sentido original do território virtual para aos residentes que frequentavam a *Ilha Brasil* original, que focava representações de pontos culturais brasileiros, quando ela foi adaptada e reestruturada para um território virtual tecnicamente novo, que teve de ser reconhecido pelos residentes antigos. Este processo, talvez por parte de alguns usuários do SL, tenha sido muito dificultoso, o que poderia ter levado ao abandono do seu território virtual *Ilha Brasil*, a partir da quebra do pertencimento. Ou seja, o sujeito deixaria de reconhecer o território como “seu”, desprendendo-se e provavelmente passando a buscar um possível novo território ao qual se identificasse dentro do MUVE.

Costumo ir a diferentes lugares aos quais me identifico. Não tenho um único lugar preferido, tenho vários aos quais eu faço parte e me identifico. São lugares, na maior parte diferentes destes que tentam mostrar cidades da RL. A maior parte deles são ilha dês músicas e de lugares fictícios, aos quais posso ter contato com

peças do mundo inteiro (trecho de entrevista com o residente L.K. em 26/10/2009).

Desse modo, como Haesbaert (2007 e 2005) apontou, o processo de reterritorialização (mesmo que de forma virtual) parece ir além do simples processo de desterritorialização (também virtual). Nossa observação indicou que esse seria realmente um processo contínuo, também nas ilhas analisadas do SL, caracterizando a hibridização cultural e a multiplicidade.

A multiplicação de territórios (e conseqüentemente do sentimento de pertença a eles) é observada também pelas múltiplas identidades que os sujeitos podem assumir no SL. Significa que o indivíduo pode possuir mais de um avatar que vai pertencer a mais de um território ao mesmo tempo. Estas múltiplas identidades então, vão contribuir para a compreensão da diversidade de territórios de sujeitos virtuais que vão, inclusive, estar relacionados em suas características tanto com o local como com os grupos sociais que farão parte.

A multiplicidade de identidades formadas ou ainda apropriadas no SL é agregada à facilidade com que o sujeito possui de pertencer a vários territórios virtuais, como as várias ilhas do SL. Assim, o território é compreendido e manifestado nas ilhas do SL (em especial nas ilhas em que analisamos), apontando para o sentido de ser de um lugar no qual as práticas sociais de indivíduos com identidades e valores comuns serão particulares e peculiares.

7.3 A SOCIABILIDADE NOS LUGARES DO SL

As relações que são desenvolvidas nas ilhas do SL são intermediadas pela Internet graças a um aplicativo que permite ao sujeito “ser” e “ser visto” no universo virtual como a sua representação gráfica, ou seja, com o seu avatar. Estes avatares caracterizam-se por ser a forma de manifestação visual do sujeito dentro do SL. Eles expressam interações comunicativas por meio de gestos, de falas, de escrita ou, ainda, através de fóruns disponíveis no próprio aplicativo, com o intuito de permitir a comunicação, a sociabilização com os outros residentes. No processo, os avatares funcionam como referências identitárias

de cada sujeito que se mostra e identifica-se no espaço social virtual com a figura e a descrição que criou de si.

No entanto, as formas de sociabilização são diferentes em alguns aspectos em cada uma das ilhas analisadas (*Ilha Brasil*, *RJ City* e *Brasil Curitiba*), distinguindo-se por fatores ligados não apenas à identidade territorial, como também à dinâmica das interações que são promovidas e permitidas em cada um destes lugares virtuais.

Como apresentado anteriormente, a *Ilha Brasil* caracteriza-se por ser um território dinâmico, com constantes modificações realizadas pelos seus criadores com a intenção de suprir as necessidades de um público que, hoje em dia, por meio de práticas sociais voltadas principalmente, ao RPG. Mesmo assim, se reconhece a existência de curiosos que buscam a ilha para comprar coisas “diferentes” ou ainda conhecer um pouco mais sobre o *game*. Dessa forma, o lugar *Ilha Brasil*, atualmente se caracteriza favorecer esta prática “competitiva”, de modo que dá suporte a um cenário que propicie as interações em torno do capital social preconizado no *game*.

Nesta ilha vão ser formados grupos por afinidades, partilhando interesses comuns. Assim, residentes que sonham em ser “vampiros” ou “nekos” (por exemplo) vão identificar-se com os grupos que habitam a *Ilha Brasil* e, desta forma, vão se motivar a fazer parte da comunidade, interagindo e formando laços com a raça escolhida.

Entretanto, no começo da área voltada para o RPG da *Ilha Brasil*, não havia descrições detalhadas do que se tratava o lugar e todo avatar não informado que se aproximasse era afastado por “aberrações” (monstros diferentes dos avatares com formas humanas do SL). Hoje, no entanto, há uma descrição mais detalhada e explicativa da ilha sobre os lugares de RPG:

O local foi construído para evocar um senso de horror e dar aos personagens uma variedade de cenários interessantes para jogar. O roleplay é dirigido por jogadores criativos com Historias ocasionais dirigidas pela equipe. Os jogadores têm um inimigo em comum para combater; as proprias facções em dias determinados de combate ou variedade de monstros scriptados (NPC-sigla em Inglês para “personagem não jogável”) (informações adquiridas do *notecard* explicativo “*Ilha Brasil – Lendas Urabanas*” em 10/09/2009).

Como vimos, a *Ilha Brasil* é habitada por espécies (ou raças) baseadas em mitos, que

permitindo com que o duelo ocorra normalmente e sem imprevistos.

As lutas entre os jogadores são interações comuns de serem observadas hoje. Entretanto, no início do SL, os lugares voltados ao RPG assustavam alguns usuários ou ainda atraíam muitos curiosos, pois a prática do jogo no SL não era algo comum e assim, as interações “mais violentas” podiam acabar por chocar alguns usuários do MUVE.

Então, a sociabilidade nas ilhas de RPG é influenciada não apenas pela descrição nos locais nos sistemas de busca do SL, como também pelas próprias características dos lugares que vão comportar essas práticas sociais. Ainda assim, reconhece-se que residentes novatos no SL facilmente caem nesta ilha com a intenção de chegar a um lugar que faça referência ao Brasil, ou seja, a fim de buscar novas interações e formação de laços sociais com base na cultura do país e numa identidade nacional comum e não como referência ao Brasil como um cenário de RPG. Este fato favorecido por esta ilha ser a mais povoada, com maior número de acessos e estar, conseqüentemente, no topo da lista nas buscas referentes ao Brasil ou à língua portuguesa no SL¹²⁷.

[6:39] A.M.: Na verdade eu achei a ilha por um amigo

[6:39] A.M.: Ela já era conhecida

[6:40] A.M.: Só que a primeira vez que eu vi eu pensava que era algo relacionado ao Brasil

[6:40] A.M.: Mas depois eu me dei conta que era um lugar de jogos
(trecho de entrevista com o residente A.M. em 25/11/2009).

A interação social na *Ilha Brasil* é praticamente constante. Como exemplo, citamos o dia 21/10/2009 (quarta-feira) em que a ilha contava às 12h35 com um tráfego de 71 usuários. Apesar de priorizar as relações sociais voltadas para o RPG, verifica-se a existência de integrantes da ilha realizando compras nas lojas virtuais, residentes interagindo em suas casas, conversando e formando laços sociais de forma amena, ou seja, de interações diferentes do lado “competitivo” do RPG.

Ao fazer um TP para a *Ilha Brasil*, o local em que o usuário é levado caracteriza-se por ser um ambiente de apresentação (como visto), situado na “*Ilha Brasil - Lendas Urbanas*”. Neste local estão residentes chamados de “recrutadores”, que ficam esperando novos usuários entrarem na ilha para esclarecer dúvidas ou convidá-los para fazer parte do seu clã.

¹²⁷ Dado adquirido em 21/09/2009 pela autora ao realizar a busca no SL por ilhas que tenham no nome a palavra “Brasil”.

Nesse momento acontece uma interação cuja finalidade é promover novos laços sociais a fim de partilhar os valores comuns do grupo (por exemplo, o fato de ser um neko) a partir da conquista de novos adeptos para o seu grupo. Os recrutas que ficam à espera dos novatos (*noobies*) priorizam interações sociais com estranhos fornecendo informações sobre o seu grupo. Além deles, o próprio lugar é carregado de informações explicativas tratando desde a história da ilha como da sua funcionalidade, dinâmica e organização.

Desse modo, observamos que vários aspectos da sociabilidade, o capital social da *Ilha Brasil*, a maneira de formar os laços sociais e seus objetivos, as interações desenvolvidas serão condizentes com o lugar, caracterizando práticas sociais pré-estipuladas tanto pela identidade característica do lugar (que é previamente apresentada por meio dos *notecards*) como pela identidade visualizada nos próprios residentes jogadores do *game*, suas criações e interações.

As características do lugar parecem influenciar nos tipos de práticas sociais dos residentes na *Ilha Brasil*, na *Ilha RJ City* e na *Brasil Curitiba* e o processo inverso, das práticas sociais influenciarem o lugar, também parece ocorrer. Ao observar a história da *Ilha Brasil*, observamos que o “sucesso” de um território de RPG influenciou as decisões dos seus donos para modificarem o foco da ilha. Um processo semelhante ocorreu na *Brasil Curitiba*, pois a ilha, inicialmente teria o foco para reproduzir lugares geográficos e promover eventos em seu âmbito, mas, avatares viam o lugar como um território de moradia, solicitando à sua proprietária, a criação de uma vila virtual. Assim, os sujeitos atuam, estimulam modificações no espaço.

Ao mesmo tempo, a identidade de um lugar sugere determinadas práticas sociais. A *RJ City*, por exemplo, apresenta a representação de praias virtuais, estimulando seus residentes a interagirem como nas praias concretas (usar biquíni, surfar, bronzear). Assim, observamos que o lugar influencia e é influenciado pelos sujeitos que sociabilizam-se nele. Fragoso (2008) compreende esta relação ao observar os games *online* como lugares de sociabilidade e entretenimento: “no caso específico da interação entre usuários com origens culturais distintas, os ambientes de jogo oferecem ainda o conforto da existência de uma ambientação e de procedimentos socialmente aceitáveis pré-estabelecidos” (FRAGOSO, 2008, *online*). Para a autora, os games apresentam descrições dos lugares que vão

influenciar o tipo de interação e a atividade aceita no jogo. Desse modo, o que observamos no SL parece convergir com o que a autora aborda ao pesquisar os games.

No caso, a sociabilidade terá íntima ligação ao lugar e ao que ele representa, caracterizando um transporte de simbolismos do universo concreto para o universo virtual. Significa que, o estar (ou ir) em uma praia da *RJ City*, mesmo sendo uma praia virtual, aponta para a prática de ações sociais relacionadas com a praia, determinando trajés dos residentes, comportamentos e ações características de um lugar “praiano” (como pegar sol, surfar, nadar).



FIGURA 75: imagem da *Ilha RJ City* e de duas residentes com roupas “a caráter”, condizentes com o que o lugar representa.¹²⁸

Estes lugares (praias, bares, ruas) dentro das Ilhas *RJ City* e *Brasil Curitiba* foram desenvolvidos para dar suporte à sociabilidade entre os residentes que os frequentam,

¹²⁸ Imagem obtida do site <http://www.flickr.com/photos/rjcity> em 14/11/2009.

priorizando possíveis relacionamentos que podem surgir a partir de laços sociais que venham a ser firmados nestes lugares que focam as práticas sociais. Além de oferecer um ambiente propício para tais ações (presença de músicas, paisagens bonitas e pessoas dispostas para novos relacionamentos), o lugar onde os usuários vão interagir não sugere o sentido competitivo dos jogos, não oferecendo um ambiente tenso, mas sim um lugar descontraído e divertido.



FIGURA 76: praça e calçadão situados nas ruas da *Ilha Brasil Curitiba*: lugares para a sociabilidade dos residentes moradores e visitantes da ilha (imagens adquiridas em 02/10/2009).

Muitos destes lugares vão funcionar, ainda, como lugares de extensões de práticas sociais do universo concreto para o SL. Significa que os lugares do MUVE são desenvolvidos para comportar práticas sociais específicas, como por exemplo, a formação de amizades com gostos em comum (em ilhas que focam o músicas, estilos pessoais), com identidade cultural em comum (ilhas que abordam temas relacionados à cidades concretas), ilhas desenvolvidas para novos relacionamentos pessoais (como ilhas que focam especificamente o namoro virtual) ou ainda ilhas de jogos (como as de RPG).

Por comportar lugares desenvolvidos para práticas sociais menos especializadas é comum observar a presença de diversos sujeitos vinculados a outras ilhas visitando a *RJ City* e a *Brasil Curitiba* para sociabilizar, como no caso apresentado na imagem a seguir obtida em frente a uma das praias da *Ilha RJ City*.



FIGURA 77: residentes de diferentes lugares interagindo na *RJ City* (imagem adquirida em 23/11/2009).

Observa-se a presença de residentes da “*Ilha Brasil – Lendas Urbanas*” (na imagem são o que possui o *LU* agregado ao seu nome e o outro que tem o “Saba-Recrutamento” escrito em seu nome), o que aponta para uma busca de formação de laços sociais em um lugar que, tecnicamente, enfatiza esse processo por apresentar lugares virtuais com estrutura, dinâmica e funcionalidade semelhantes a lugares concretos, diferente do território a que esses sujeitos se declaram vinculados. Como outro exemplo, apresentamos um trecho de entrevista com um dos residentes da *Ilha Brasil* que estava visitando a da *RJ City*. Ele disse ser carioca e que não gosta de ficar focado apenas nas questões do jogo de RPG, mas tenta buscar outros tipos de interações em lugares nos quais se sente identificado.

[12:25] C.L.: sou do RJ mesmo

[12:25] C.L.: venho aqui na minha cidade as vezes

[12:25] C.L.: pra fazer amizades e tal

[12:27] C.L.: o povo da lu nao gosta mto de sair

[12:27] C.L.: eu e o edu sim
 [12:27] C.L.: a gente vai a varios lugares
 (trecho de entrevista com o residente C.L. em 25/11/2009)

Verificamos que, além do movimento de “visitar” outras ilhas, a interação com o intuito de formar novos relacionamentos parece ser também importante para alguns residentes da *Ilha Brasil* e faz com que os residentes saiam de seus territórios virtuais para conhecer novas pessoas em novos lugares. Esse fato tem relação com a facilidade de deslocamento no SL, que pode ser pensada paralelamente ao que ocorre nos dias de hoje também no mundo físico. É permitindo que as pessoas saiam de seus territórios de origem e circulem por muitos lugares diferentes a fim de encontrarem novas pessoas e conhecerem novos lugares (tanto no mundo virtual como no mundo material).

Desse modo, os “lugares virtuais” da *Iha RJ City* e da *Ilha Brasil Curitiba* são buscados por usuários do SL por associações feitas às suas descrições (nome da ilha, representações de lugares físicos que a ilha apresenta), tornando as ilhas dinâmicas e despertando o sentimento de pertença dos usuários pela ilha graças à sua ligação com lugares específicos de cidades concretas das quais os residentes fazem parte na sua vida concreta.

Diferente da *Ilha RJ City*, a *Ilha Brasil Curitiba* e a *Ilha Brasil* apresentam moradias particulares (que muitas vezes impedem o acesso de estranhos), o que sugere práticas sociais mais privativas pois caracteriza a residência como um lugar de refúgio, onde as relações sociais serão estabelecidas entre vizinhos ou entre os integrantes de uma mesma casa. Esses lugares estão repletos de um caráter de proteção, de lar, de relacionamento com pessoas que fazem parte da mesma “família” (mesmo que virtual).

[12:43] A.Y.N.A.: a gente nunca se viu na rl
 [12:44] S.C.: aqui somos irmãs
 [12:44] S.C.: do peito
 [12:44] S.C.: gêmeas
 [12:44] A.Y.N.A.: e vamos pra tudo que é lugar juntas
 (Trecho de entrevista com duas residentes da *Ilha RJ City* em 06/09/2009).

Já os lugares comerciais estão presentes nas três ilhas analisadas, o que aponta para relações sociais de cunho econômico entre os residentes e os donos das lojas (que são os mesmos donos das ilhas, nos casos estudados). Este caráter vai abranger a circulação de dinheiro virtual, caracterizando a função de lugares como lojas que possuem atendentes,

jogadores de futebol que atuam em campeonatos virtuais e seguranças de festas desenvolvidas nas ilhas (por exemplo).



FIGURA 78: Seleção Brasileira no SL (jogadores remunerados com Lindens)¹²⁹

Do mesmo modo, para seus proprietários, as ilhas analisadas vão agregar outro sentido além do território de pertença, pois constituem também de um território funcional que permite um retorno financeiro para os seus proprietários.

foi graças a ela que repensei minha profissão, me tornei designer de games e modelador 3D, tenho muito orgulho do que criei e muito mais orgulho de ver que aquilo que criei faz parte da vida de mais de 12.000 pessoas, e de ver os usuários dizer que não viveriam sem *LU*, que conheceram a esposa em *LU*, e que frequentam a *Ilha Brasil* desde sua criação. Orgulho de ser indicado ao prêmio colunistas 2008, de ter feito o panamericano no SL e da repercussão do mesmo no mundo e de ter conseguido tantos amigos e visto todos os concorrentes que antes alguns até fizeram jogo sujo finalizarem as atividades, reconhecerem o erro e hoje frequentarem a ilha e serem meus amigos próximos. e o maior orgulho de o primeiro prim criado na *Ilha Brasil* continuar na land com os dizeres: "Até aqui nos ajudou o Senhor" a qual já deixo claro que se um dia chegar ao fim tudo será o último prim retornado da mesma (trecho de entrevista com o criador da *Ilha Brasil* em 02/11/2009).

Nos lugares públicos (caracterizados aqui como aqueles que não são voltados para os negócios ou ainda exclusivos para a “família virtual”), os avatares podem interagir com pessoas do mundo todo que estejam “presentes” na mesma ilha ao mesmo tempo. No

¹²⁹ Adquirido do site http://dejavu-intl-portuguese.blogspot.com/2009/01/futebol-no-second-life_10.html

entanto, as práticas sociais, da mesma forma que nas outras ilhas analisadas, serão norteadas por regras que são apresentadas desde a chegada, conforme se observa no aviso presente nas informações relacionadas à *Ilha Brasil Curitiba*:

Visitantes são bem-vindos, mas um NÃO é um NÃO. Não perturbe os moradores e consumidores, seja educado e respeite os demais visitantes. Esta é uma ilha "Mature" mas a área pública é listada como PG, portanto respeite esta classificação. Conteúdos, mensagens ou comportamentos que envolvem linguagem sexual explícita, nudez ou conteúdo sexual, a representação do sexo ou violência ou qualquer coisa muito ofensiva deve ficar dentro dos terrenos privativos (informações adquiridas do *notecard* explicativo da *Ilha Brasil Curitiba* em 09/12/2009).

Da mesma forma que nos lugares concretos, no SL os sujeitos vão buscar a formação de grupos sociais, ou seja, vão desenvolver ações a fim de serem reconhecidos e aceitos por grupos sociais que habitam as ilhas no SL. Mesmo que alguns residentes não estejam vinculados a territórios específicos no SL, eles vão buscar o MUVE para estabelecer contato com outros residentes e as ilhas que estão associadas a lugares geográficos serão aquelas aos quais eles vão se identificar.

[12:45] S.C.: as vezes viemos aqui pra toma sol
 [12:45] S.C.: outro dia vamos as compras
 [12:45] A.Y.N.A.: passeamos por todos lugares legais daqui
 [12:46] S.C.: la tem bastante gente
 [12:46] A.Y.N.A.: tem muita coisa divertida
 [12:46] S.C.: tem pista de dança
 [12:46] S.C.: tem lugares pra se namora
 [12:47] S.C.: fazemos parte de varios grupos
 [12:48] S.C.: de lojas principalmente pq gostamos
 [12:48] S.C.: de compras e roupas
 (trecho de entrevista com duas residentes da *Ilha RJ City* em 06/09/2009).

Além de mostrarem interesse em visitar lugares do SL que expressam práticas sociais simbólicas (namorar, dançar, pegar sol), as residentes entrevistadas também buscam fazer parte de grupos sociais com interesses em comum (no caso, grupos que divulgam roupas, marcas e lojas virtuais do SL). Assim, é comum o processo de adesão do residente a grupos sociais no decorrer de suas relações sociais através da firmação de laços e de gostos em comum.

Os fluxos de usuários interagindo em igual tempo em cada uma das ilhas virtuais

analisadas vai variar de acordo com lugar e com o tempo que eles permanecem no lugar. Das três ilhas analisadas, a *Ilha Brasil* é aquela que possui maior tráfego diário de usuários (durante o período de observação da pesquisa), sendo 144 usuários da *Ilha Brasil*, para 24 usuários da *RJ City*, para 4 da *Brasil Curitiba*¹³⁰. A *Brasil Curitiba* é a que menos recebe visitas diárias atualmente (menos de cinco usuários diários¹³¹) em comparação com os lugares analisados. Estes números, no entanto, podem estar ligados ao fato da *Brasil Curitiba* estar em fase de “manutenção”, proibindo o acesso de usuários à ilha.

Nas ilhas do SL cada sujeito apresenta-se como quer, mas, como vimos, esses lugares *online* vão se caracterizar por serem espaços que não permitem a exposição do físico do sujeito, ou seja, não é preciso revelar as características do corpo de quem se encontra por trás do avatar¹³². Observamos que a ligação com o universo concreto ultrapassa as fronteiras da mediação pela internet também nas relações sociais, que assim como as representações dos espaços e dos corpos dos avatares (FRAGOSO e ROSÁRIO, 2008, *online*) também tem uma nítida ligação com o concreto, com o mundo material. É o que podemos observar no trecho de entrevista que se segue, em que a entrevistada afirma que procura encontrar concretamente as pessoas com quem firma laços fortes no SL:

Sempre que posso tento encontrar meu amigos de verdade no SL concretamente. Ainda pretendo encontrar muitos amigos.. muitos dos quais não vivem no Brasil, mas a "logística" é mais complicada.. ehehehehe. Meu marido queria muito me ver na RL e um dia , de passagem por SP nos encontramos. O relacionamento evoluiu até que passamos a viver juntos na RL também. Mas ainda devo visitas a muitos amigos do SL que pretendo conhecer na vida real. Assim, o meu marido encontrei no SL. Foi por acaso, pq nunca acreditei em procurar um relacionamento sério no SL. Na ocasião, ele era o "irmão" de um grande amigo meu, dragão das sombras americano. foi afinidade imediata =) (trecho de entrevista com o residente I.C. em 02/11/2009).

Em trabalho anterior, compreendeu-se que as relações sociais que ocorrem no universo virtual estão diretamente ligadas aos territórios físicos concretos. Com frequência as pessoas que vão às *Ilhas Brasil*, *RJ City* e *Brasil Curitiba* parecem estar buscando encontrar pessoas que morem nestes lugares concretos a fim de estabelecer laços sociais (REBS, 2009,

¹³⁰ Dado obtido a partir de uma ida da pesquisadora às ilhas analisadas em 29/12/2009, terça-feira, às 13h38.

¹³¹ Dados coletados pela autora durante o período de observação da ilha de maio a agosto de 2009.

¹³² Entretanto, há registro de que é comum que o avatar seja moldado à semelhança de seu “dono” (FRAGOSO e ROSÁRIO, 2008, *online*), um fenômeno que é paralelo ao da representação dos lugares geográficos num MUVÉ que dá liberdade para o exercício da imaginação

online). Assim, o lugar funcionaria também como um ponto de referência de um grupo social, que vai buscar o seu território (mesmo que através de referências ligadas ao simbolismo cultural que o nome do lugar carrega consigo) no universo virtual a fim de encontrar pessoas que partilhem do mesmo território concreto para interagir ali, na ilha virtual, e, pelo menos potencialmente, no mundo concreto¹³³.

No entanto, apesar desses lugares terem uma função de sociabilizar usuários, parece existir uma lacuna insubstituível para as relações sociais que se dão através do contato físico entre as pessoas. Isto foi observado no decorrer das entrevistas que foram realizadas com os residentes do SL, principalmente quando a maior parte deles, em algum momento, solicitava dados concretos como o nome “real”, idade ou site de redes sociais no qual existem fotos da entrevistadora.

A interação social no SL não necessita com que as pessoas estejam no mesmo lugar virtual simultaneamente para comunicarem-se. Significa que, em uma interação síncrona, os usuários podem estar em ilhas diferentes, em territórios diferentes e estarem, ao mesmo tempo, conversando por meio de um sistema de mensagens “internas” que permite com que os usuários possam manter o contato em tempo “real”. No entanto, a comunicação externa ou pública (desenvolvida nos lugares onde os usuários estão) só podem ocorrer se eles estiverem, ao mesmo tempo, partilhando de um mesmo local no SL, caso contrário, a comunicação pública não é possível.

A partir das interações sociais que são desenvolvidas nestes lugares e territórios virtuais do SL serão formadas pequenas comunidades que vão agregar uma identidade, desenvolver afinidades e partilhar de interesses em comum. Nas ilhas do SL, identidades são baseadas nos objetivos propostos, tanto pela comunidade que habita o território como pela identidade que o lugar retrata, caracterizando a ação da interação na formação identitária (RIBEIRO, 2005, *online*). É o que acontece com os avatares da *Ilha Brasil*. Os residentes vão assumir formas de acordo com os objetivos e sentidos funcionais que a ilha possui, a fim de enquadrarem-se em grupos e poderem interagir em torno dos valores propostos no território. Do mesmo modo, a apresentação da ilha será “condizente” com a identidade de seus residentes (e vice-versa) a fim de caracterizar o espaço limitado e as interações da *Ilha*

¹³³ Este não parece ser um fenômeno exclusivo do SL. Por exemplo, Fragoso percebe a mesma vocação nas comunidades do *Orkut* relacionadas a cidades e estados brasileiros (FRAGOSO, 2008, *online*)

Brasil. Isso não contradiz necessariamente as semelhanças entre os corpos dos avatares e os corpos de seus “donos” encontradas por outros autores (FRAGOSO e ROSÁRIO, 2008, *online*). Significa que, em paralelo com a representação de elementos identitários semelhantes aos do mundo físico (nas ilhas e nos corpos dos avatares), acontecem também os indicadores de identidade social próprios do ambiente *online*.

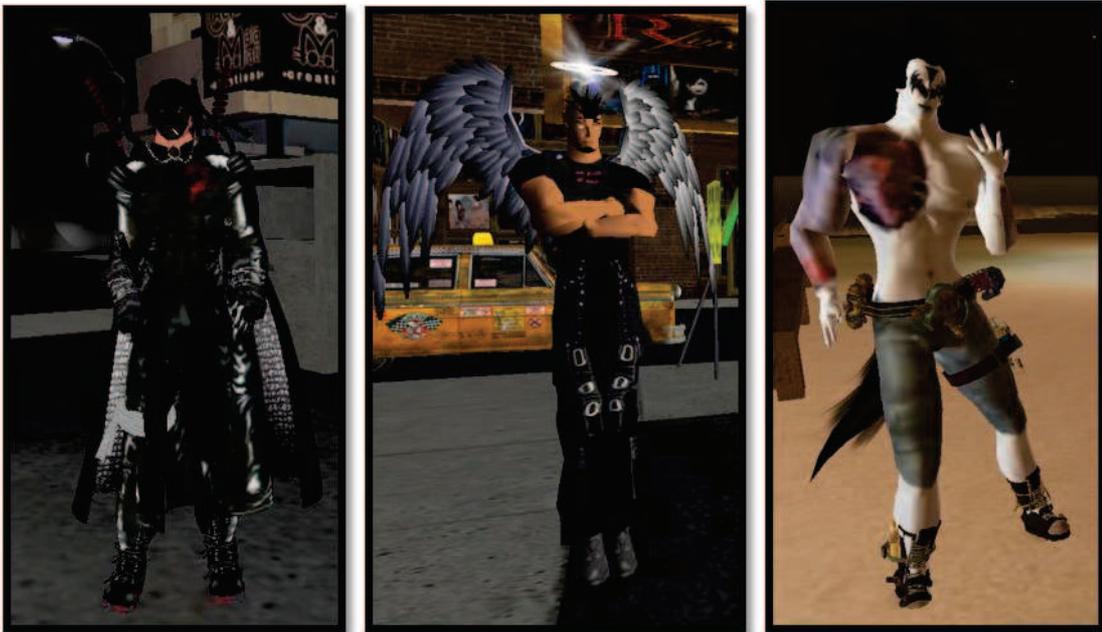


FIGURA 79: Avatares caracterizados como Vampiro, Anjo e Demon do SL (imagens adquiridas em 24/09/2007).



FIGURA 80: Lugar da *Ilha Brasil Lendas Urbanas* que retrata um ambiente que possui uma identidade característica por abrigar criaturas de RPG (imagem adquirida em 19/10/2007).

Normalmente, esses avatares agregam ao seu nome (que fica exposto logo acima do avatar) um outro nome, que indica o seu grupo de pertença, caracterizando o residente e identificando-o como pertencente a um lugar ou grupo.



FIGURA 81: imagem que apresenta residentes com seus nomes atribuídos do nome do lugar ao qual fazem parte (bem como os seus grupos de raças) (“Ilha Brasil – Lendas Urbanas” – imagem adquirida em 22/11/2009).

No momento em que um residente declara fazer parte de determinada ilha, colocando em seu *nick* a referência àquele lugar (conforme observamos na figura 81), ele passa a ser compreendido como um integrante, residente da ilha, praticamente esquecendo-se as diferenças sociais, econômicas e culturais presentes no universo concreto, sendo soberana a identidade e o território comum que o residente vai partilhar com outros como ele.

No entanto, os usuários do SL podem fazer parte de mais de um grupo (deixando aparecer sobre o seu avatar apenas o nome de um dos grupos ao qual faz parte e tem preferência). Estes grupos são (muitas vezes) ligados a cidades, países e Estados do mundo

concreto, expressando as noções identitárias nacionais e culturais na identidade da vida virtual de cada residente. Muitos destes grupos parecem servir como formas de indentificação de interesses em comum para a formação de relacionamentos a partir do MUVE.

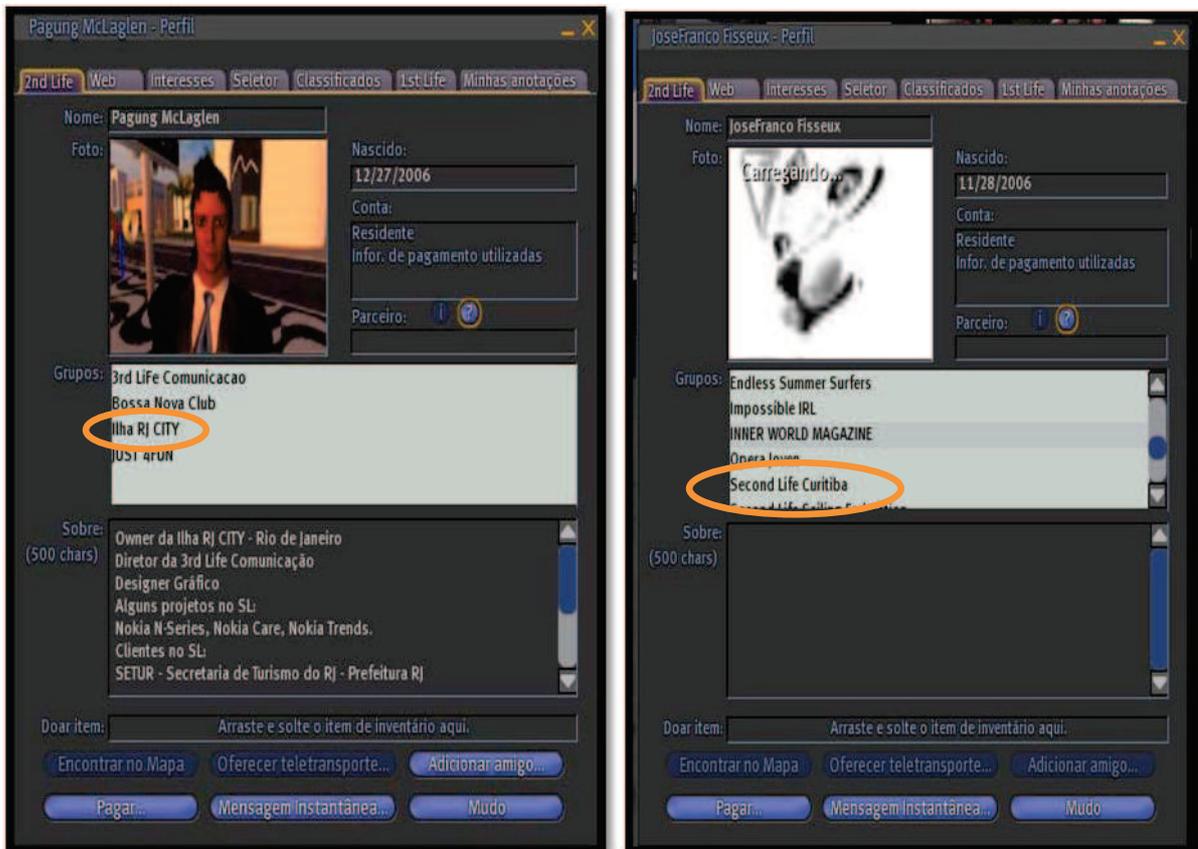


FIGURA 82: perfil de usuários do SL e seus grupos de pertença expressando ligação com lugares específicos do universo concreto (imagens adquiridas em 26/11/2009).

Estes grupos também apontam fragmentos identitários (HALL, 2002) que serão agregados ao usuário no momento em que o seu perfil é visualizado. Estes fragmentos vão compor o processo de identificação do sujeito que vai buscar, constantemente mostrar-se, apresentar-se da forma que pensa ser melhor para o seu grupo social

Nas ilhas do SL observou-se grande valor à personalização do avatar modo que ele fique bem caracterizado com o perfil e com os grupos dos quais faz parte. Como exemplo, citamos a *Ilha Brasil*, onde é comum observarmos lojas que vendem produtos específicos para o lugar caracterizado na “Ilha Brasil – Lendas Urbanas”.



FIGURA 83: loja com produtos voltados especificamente para o RPG e para a personalização dos avatares dos jogadores (imagem adquirida em 13/11/2009).

Assim, verificamos que mesmo com objetivos semelhantes (interações mediadas pela Internet), as ilhas *Brasil Curitiba*, *RJ City* e *Ilha Brasil*, vão proporcionar sociabilidades em seus lugares que, pelas suas particularidades, expressam práticas sociais específicas intimamente ligadas às noções identitárias que o lugar representa e carrega consigo.

8 AS RECRIAÇÕES DOS LUGARES CONCRETOS NO CIBERESPAÇO

O SL é um ambiente virtual 3D caracterizado por ser um simulador de vida (*LINDEN RESEARCH, 2000, online*). Essa intenção significa que ele tenta permitir simulações de várias práticas sociais, que acontecem em lugares virtuais que, por sua vez, também são simulados. Observando os lugares do SL, é possível perceber que grande parte deles se caracterizam por serem inspirados em lugares do mundo concreto, tanto pela apresentação visual oferecida no SL e pela disposição de seus elementos no espaço, como pelas suas descrições e denominações. Dentro desse conjunto, percebemos uma divisão em dois nichos de representações: a de lugares específicos (inspirados em cidades concretas e lugares conhecidos dessas cidades, com a intenção de permitir que sejam identificadas as referências no mundo material); e a de lugares genéricos do mundo concreto (como praças, praias ou ruas inespecíficas).

Observando as ilhas do presente estudo (*Ilha Brasil, Ilha RJ City e Ilha Brasil Curitiba*), compreendemos que elas vão apresentar algumas diferenciações quanto à representação destes tipos de lugares concretos (específicos e genéricos) em seus territórios. A partir dessa percepção, apresentaremos questões diretamente relacionadas a estas reproduções do lugar (e do território) no universo virtual do SL, discutindo relações identitárias, de práticas sociais e territoriais que são observadas nestas ilhas e a sua relação com os atores sociais.

8.1 DO LUGAR CONCRETO GENÉRICO AO LUGAR VIRTUAL

Como vimos, a *Ilha Brasil, Ilha RJ City e Ilha Brasil Curitiba* possuem lugares destinados para a sociabilização de usuários do SL nos quais esses sujeitos permitem-se expressar sua identidade cultural, sua territorialidade e sua ligação com o lugar-ilha ao qual se encontram. As ilhas retratam lugares fantasiosos (como vimos na *Ilha Brasil*), lugares de ficção, lugares de “conversa”, lugares “quaisquer” com seus elementos visuais dispostos de forma muito semelhante aos lugares que conhecemos no espaço material. Isso dá origem a

dois tipos de lugares virtuais, alguns “cópias fiéis” de lugares existentes, outros, embora também inspirados na realidade *offline*, mais criativos, ímpares em sua existência e identidade, não representando um local particular do mundo físico, mas criados de forma inédita no ciberespaço.

A *Ilha Brasil* e as quatro ilhas que a formam, após a nossa análise, são compreendidas como lugares de recriações constantes de ambientes e práticas sociais desenvolvidas em lugares concretos. Com isso estimulam a sociabilidade entre seus residentes, que se relacionam em lugares que possuem prédios, praças, túneis, florestas e casas virtuais.

Mesmo não fazendo alusão direta a um ambiente geográfico, há a presença de bosques, montanhas, construções, igrejas, cemitérios, paisagens e outros lugares que estarão diretamente relacionados, na sua apresentação visual, aos lugares concretos que possuem os mesmos elementos, ou seja, a versão atual da *Ilha Brasil*, em suas manifestações visuais, não faz menção a um lugar específico da RL.

Assim, na *Ilha Brasil*, um ambiente de RPG, de uma vida fantasiosa baseada em contos de ficção é reproduzido no SL com inspirações em um cenário também ficcional (apresentado em livros ou filmes, por exemplo) que tem suas origens em experiências no mundo concreto (como em florestas e casas abandonadas que acabam por “amedrontar” as pessoas pela sua aparência). Assim, as disposições e formas de apresentação dos elementos que vão compor o lugar *Ilha Brasil*, mesmo não se referindo a um lugar específico existente no mundo físico, também vão funcionar como recriações de lugares no mundo virtual (embora esses lugares - e os elementos que os compõem - sejam inespecíficos).

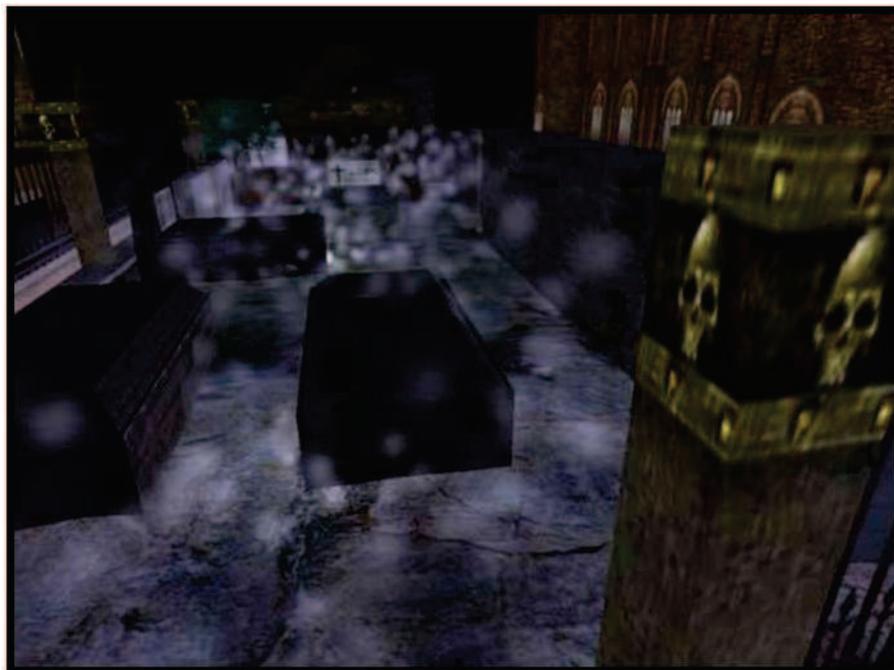


FIGURA 84: Cemitério da *Ilha Brasil* (a disposição e apresentação dos elementos visuais apontam para a compreensão de que o lugar é um cemitério, porém ele não parece pretender representar um cemitério específico em um lugar concreto)¹³⁴.



FIGURA 85: Rua da *Ilha Brasil* (observa-se a representação do asfalto, neve, árvores, prédios modernos e um castelo) (imagem adquirida em 15/12/2009).

¹³⁴ Imagem adquirida do site <http://colunistas.ig.com.br/secondlife/2007/12/06/rpg-traz-fortes-emocoes-ao-second-life/> em 15/12/2009.

A partir dos elementos que a compõem, a *Ilha Brasil* torna-se compreensível aos usuários, facilitando a sua identificação, seus usos e sentidos a partir da visualização extremamente semelhante e associação a outros lugares do mundo material. Como exemplo desta percepção, apresentamos um trecho da entrevista com uma residente da *Ilha Brasil* que fala de sua compreensão da forma visual dos elementos do SL, de sua associação a estes elementos na RL e das práticas sociais que tem lugar na Ilha.

[11:59] D.D.: um dia desses teve rp

[11:59] D.D.: foi na floresta daqui, enfrente ao lago

[11:59] D.D.: mas eu não participei pois na hora teria q sair

[11:59] D.D.: combinaram de sequestrar uma av novata de um outro grupo
(trecho de entrevista com o residente D.D. em 21/09/2009).

Apesar de o lugar ser virtual e não haver lagos e florestas no ciberespaço como os existentes na vida concreta, a entrevistada mostra que compreende a existência da representação de uma floresta e de um lago na *Ilha Brasil*. Assim, entendemos que mesmo a *Ilha Brasil* sendo um lugar que representa e suporta relações entre personagens inexistentes na vida concreta (como vampiros, monstros e outros personagens mitológicos e batalhas entre eles), cada detalhe da ilha foi construído pelos seus criadores baseado em suas experiências com o mundo físico tornando a apresentação visual do lugar-ilha extremamente semelhante a lugares encontrados no mundo concreto.

Como vimos, essas recriações parecem levar consigo também o simbolismo de práticas sociais, associando o lugar à maneira dos usuários do SL se comportarem. Por exemplo: do mesmo modo que uma praça é um local de sociabilidade na RL, as praças representadas no SL serão também um palco para o desenvolvimento de interações sociais, só que mediadas pela Internet. Assim, a representação de lugares concretos genéricos nas ilhas também vai fazer com que a sua funcionalidade social seja facilmente compreendida e desenvolvida a partir da sua configuração visual, pois a semelhança permite que se desenvolva um campo de significações com base na experiência da RL. Isso ocorre porque cada representação de lugares no SL está atrelada a uma cultura e uma identidade (mesmo que não de um lugar específico) já existentes na vida concreta de cada indivíduo.

Os lugares virtuais do SL oferecem um domínio e segurança maior para seus usuários pelo fato de situarem-se no ciberespaço e não necessitarem da exposição física do sujeito.

Assim, é possível andar por entre uma floresta fechada, presente na *Ilha Brasil*, sem ter medo de ser assaltado por alguém ou atacado por um animal. Do mesmo modo, as ruas de “Brasil Street” e “Lendas Urbanas Street” são inspiradas em bairros, em residências da RL, mas ausentam-se de aspectos negativos de certas cidades brasileiras como a presença de mendigos, de lixo no chão, de animais pestilentos (ratos, mosquitos), etc. Mesmo quando ocorre alguma violência no SL, como o sequestro da avatar novata mencionada no trecho da entrevista que reproduzimos na página 211, ela é praticamente inofensiva para a integridade física do “dono” do avatar – em geral, o avatar é desconectado e precisa se conectar novamente¹³⁵.

A simbologia relacionada à apresentação de “terrenos” em mapas também está atrelada a “inspirações” de lugares concretos. O mapa da *Ilha Brasil*, quando observado na função “terreno”, possui semelhança visual e simbólica com a conformação dos terrenos existentes no universo material genérico, caracterizando-se por zonas áridas, com neve ou ainda zonas cobertas por vegetação.

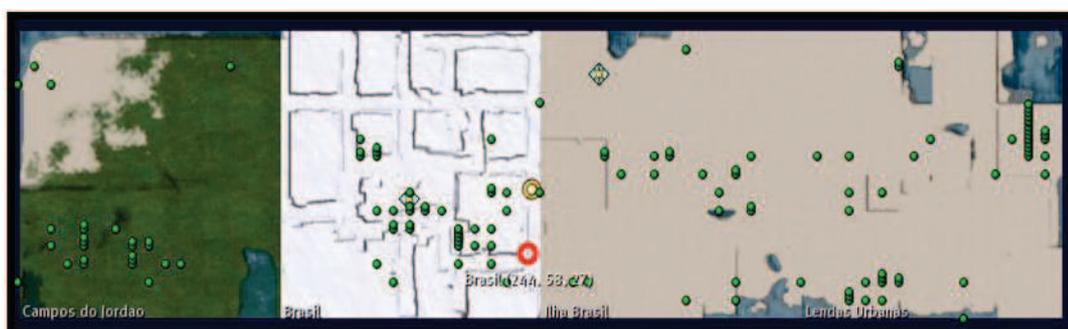


FIGURA 86: Mapa da *Ilha Brasil* apresentando o seu território no formato “terreno” (imagem adquirida em 06/11/2009).

Cores, tonalidades, apresentações visuais do mapa virtual vão ter inspirações nas apresentações de áreas concretas, caracterizando sentidos (como frio, calor, seco) que são transpostos para as ilhas do SL. A diferença de cores no mapa da *Ilha Brasil* não apenas dá a ideia de clima e temperaturas, como faz ligação direta com questões materiais, com os lugares concretos e os fenômenos que somos acostumados a vivenciar neles (como o nascer do dia, nevascas, dias escuros, etc.). Assim, lugares virtuais do SL estão diretamente ligados

¹³⁵ Com essa afirmação, não queremos negar a existência de violência em ambientes *online*, que certamente ocorre. Essas formas de violência, em geral, afetam o patrimônio das pessoas (roubo, estelionato, tanto de bens virtuais como de bens reais a partir de ações mediadas pela internet) ou causam dano psicológico e moral, mas não físico.

aos lugares concretos no sentido de que a sua compreensão conta com entendimento do universo físico.

Estes lugares da *Ilha Brasil* são modificados também de acordo com o tempo concreto, com relação a datas importantes e festivas, adquirindo um caráter simbólico temporal, do mesmo modo que os lugares da RL. Natal, Halloween e Ano Novo (por exemplo), são datas que causam modificações nos elementos dispostos tanto no universo concreto como no ambiente virtual do SL (e em igual temporalidade). Estas modificações, por sua vez, vão partir da cultura dos sujeitos que ali atuam, marcando simbolismos e sentimentos que são ampliados da vida concreta, para a vida virtual.



FIGURA 87: Decoração Natalina da “Ilha Brasil - Lendas Urbanas” (imagem adquirida em 07/11/2009).

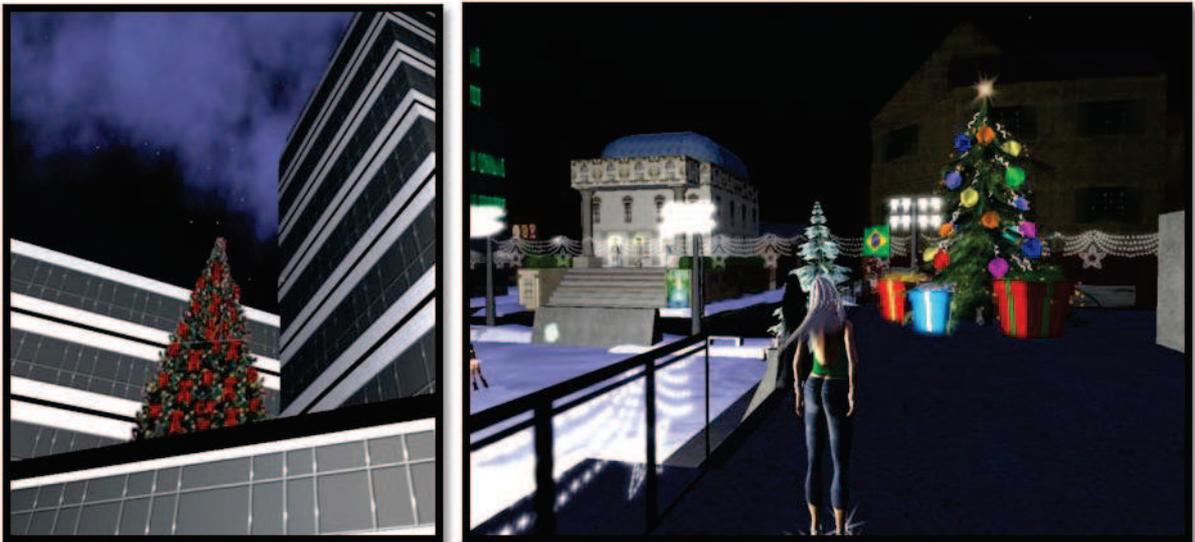


FIGURA 88: Decoração Natalina da “Ilha Brasil - Lendas Urbanas” (imagem adquirida em 07/11/2009).

Mesmo em ambientes de RPG como os da maioria da *Ilha Brasil* atual estes simbolismos são manifestados, modificando o lugar e carregando o sentido destes símbolos culturais presentes na cultura de lugares concretos para dentro de lugares virtuais do SL. Mais uma vez, estas reproduções visuais parecem marcar o vínculo entre o mundo virtual e o concreto. No entanto, é curioso que mesmo com o lugar modificado e adquirindo simbolismos ligados a datas festivas no mundo concreto, a sociabilidade da *Ilha Brasil* não muda o seu foco do RPG (competição por meio de lutas).



FIGURA 89: Verifica-se a decoração natalina (boneco de neve e árvores de Natal) e, ao mesmo tempo, uma luta de RPG acontecendo na praça da *Ilha Brasil* (imagem adquirida em 28/12/2009).



FIGURA 90: prédio da *Ilha Brasil* com visual “abandonado” e com decoração natalina (imagem adquirida em 28/12/2009).

A *Ilha RJ City* e a *Brasil Curitiba* também apresentaram estas modificações temporalmente delimitadas e relacionadas a simbologias presentes na cultura atual, modificando seus espaços com representações de elementos visuais que reproduzem elementos simbólicos do universo concreto.



FIGURA 91: imagem de decoração natalina (árvore de Natal e a presença do Papai Noel logo abaixo dela) na *Ilha RJ City* (imagem adquirida em 20/12/2009).

Apesar de ter parte de sua apresentação visual focada em lugares da cidade de Curitiba, a *Ilha Brasil Curitiba* também vai possuir lugares espelhados em lugares concretos

genéricos. É o caso da Villa Curitiba, que reproduz residências. Casas, enfeites, muros, carros e árvores vão compor o cenário do lugar, expressando ligação direta com a formação de bairros “fechados” (visto que a vila é fechada também) e a apresentação visual das residências (como maneira de disposição de uma casa, presença de móveis, etc.) muito semelhante com o que encontramos no universo fora da Internet.

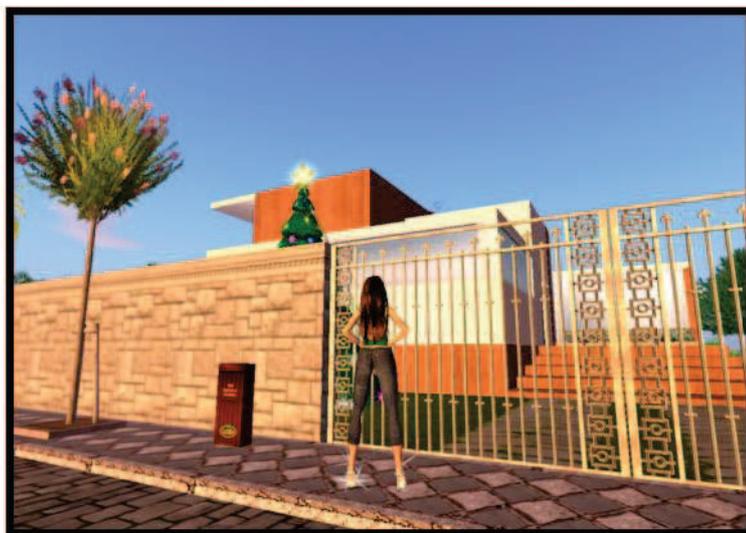


FIGURA 92: imagem da reprodução genérica de uma residência particular na *Ilha Brasil Curitiba* (imagem adquirida em 23/12/2009).



FFIGURA 93: residência da Villa Curitiba (imagem adquirida em 23/12/2009)

A ilha também possui locais que estimulam a produção da arte virtual de usuários e residentes, ou seja, vão existir locais (galeria de arte) em que é permitido colocar obras

como quadros, desenhos e pinturas na *Brasil Curitiba*. No entanto, uma das regras para expor alguma arte na galeria virtual da *Ilha Brasil Curitiba* é a necessidade de que o artista ou o seu trabalho tenham relação com a cidade de Curitiba, o que reforça a questão da representação identitária no SL a partir dos “territórios-ilhas” que são criados pelos usuários.

Artistas que gostariam de expor seus trabalhos na galeria virtual podem fazê-lo gratuitamente, desde que a obra ou artista tenha alguma relação com a região aqui representada e não seja comercializado na ilha. O mesmo se aplica a empresas que gostariam de estar representadas, porém com maiores restrições. O material deve ser enviado para o avatar Malu Planer (informações adquiridas do *notecard* explicativo da *Ilha Brasil Curitiba* em 09/12/2009).

Assim, há a representação de lugares genéricos existentes no mundo *offline* (como casas, galerias de arte, bosques e bairros) também na *Brasil Curitiba*. Entretanto, do mesmo modo que a *Ilha Brasil*, ela tenta manter agregada a identidade de um território específico (seja por nome ou exigências como a da galeria de arte).

Já a *Ilha RJ City*, apesar de focar a reprodução de mais lugares específicos do universo concreto em seu território com relação à *Ilha Brasil Curitiba* (conforme veremos no próximo subcapítulo), também vai ter lugares genéricos representados, como as lojas e escritórios das empresas que possuem a sua sede na ilha. Estes lugares não serão reproduções de um lugar específico do mundo concreto, mas são claramente inspirados em locais com funcionalidade semelhante.



FIGURA 94: Interior de uma loja na *RJ City* (imagem adquirida em 16/01/2009).

Existem ainda certas imagens que vão formar o “fundo” das ilhas (ou o “fundo” de lugares) do LS, porque elas são construídas pelos residentes (apresentando um campo de visão limitado). Ou seja, como cada ilha será limitada em seu espaço virtual, é comum os seus donos criarem verdadeiras paisagens-limites, a fim de não deixar perder o simbolismo e o sentido que tentam reproduzir ou criar na sua ilha. Assim, as ilhas também possuem “cópias” de lugares genéricos ou até mesmo de lugares específicos concretos, limitando o espaço, a visão dos usuários e carregando consigo uma série de sentimentos impregnados no simbolismo que os seus elementos constituem. Esta noção de imagens com domínios e limites pode ser compreendida como a paisagem presente no SL.

Estas imagens virtuais não podem ser ‘habitadas’, ou seja, não são espaços 3D, são planas, e portanto não vão permitir a interação em seu âmbito, como por exemplo, a figura que apresentaremos a seguir, que, caracterizando uma “floresta”, atribui sentidos simbólicos de natureza, de “frescor” e naturalidade.



FIGURA 95: Imagem apresentando a figura de uma “selva” ao fundo. Na verdade trata-se apenas de uma imagem genérica estática onde não é permitido entrar, que marca os limites de um lugar virtual no SL (imagem adquirida em 06/09/2009).

Ao chegar até a floresta retratada, não é permitido seguir, apenas voltar, pois ela funciona como uma “parede” que limita o espaço apontando o começo e o término do lugar.

O fato de que esses lugares virtuais são inspirados em lugares concretos genéricos a princípio poderia fazer com que eles não tivessem uma identidade cultural possível de perceber imediatamente e, por isso, não servissem como territórios para grupos sociais virtuais em função da referência a lugares concretos ou elementos desses lugares. Os lugares virtuais construídos no SL com base em lugares genéricos do universo físico serão compreendidos como territórios quando analisamos os sujeitos que expressam a sua territorialidade a partir da propriedade e do “sentir-se parte” do lugar. O sentimento de posse é apresentado da mesma forma que nos territórios concretos, o que permite com que usuários se apossassem de locais pelo fato de identificarem-se com os valores e/ou com a apresentação do lugar.

A seguir apresentamos um trecho de uma entrevista com um residente da *Brasil Curitiba* que aponta como o principal motivo de considerar a ilha como seu território virtual não ser a reprodução de lugares da cidade concreta de Curitiba, mas relações ligadas à confiança e à identificação com o visual do lugar (visto que ele é português de Lisboa e não conhece a cidade de Curitiba na RL).

Moro na Ilha Brasil Curitiba pq é uma cidade q me fascina e nunca visitei na RL. O verdinho do lugar me fez apaixonar tb, e depois mas acho q é o mais importante, a relação de enorme confiança q me liga à dona da ilha...(trecho de entrevista com o residente L.B. em 17/11/2009).

Desse modo, o território pode ser expresso a partir de relações de domínio e/ou sentimento de pertencimento de um lugar sem ter ligação necessária com as origens identitárias e culturais de um residente com a ilha. Entretanto, verificamos que a identificação com lugares específicos que existem concretamente e que são reproduzidos no SL (considerando-os como “seu” território) vai possuir um caráter muito forte a partir de uma empatia identitária, conforme apresentaremos no próximo subcapítulo.

Como já dissemos, os objetivos iniciais da *Ilha Brasil* eram voltados para a reprodução de lugares específicos do mundo material (como o Cristo Redentor e o Pão de Açúcar). No

entanto, a ênfase na apresentação visual da ilha foi sendo modificada de acordo com os interesses de seus criadores e residentes. Desse modo, ao invés de reproduzir lugares referentes à cultura brasileira, atualmente a *Ilha Brasil* passou a focar a representação de lugares genéricos. No entanto, mesmo perdendo a característica de recriação de lugares e monumentos existentes no território concreto do Brasil, a Ilha continuou atuando como um ponto de encontro para brasileiros no SL, não apenas pelo nome referente ao país, como também pela língua característica do lugar. O próprio logo da *Ilha Brasil* apresenta símbolos referentes ao Rio de Janeiro (como as praias da cidade do Rio de Janeiro e o Cristo Redentor).



FIGURA 96: Logo da *Ilha Brasil*

Com isso, um lugar concreto continua a ser referido na *Ilha Brasil*, não apenas por sua denominação, mas também na figura do logo, transportando uma identidade e a história de um lugar “dos brasileiros” para o lugar virtual *Ilha Brasil*. Então, quando pensamos na denominação *Ilha Brasil* e observamos os elementos apresentados no logotipo da ilha, compreendemos a simbologia que a ilha ainda carrega consigo e que é fortemente atrelada ao sentido do espaço concreto que é referenciado no SL, ou seja, ao país Brasil. Assim, ao observarem a figura que representa a *Ilha Brasil*, os usuários brasileiros do SL reconhecem a sua identidade nacional representada no SL.

Observando com atenção, o sentido do lugar concreto é apresentado na figura do logo, transportando uma identidade e uma história de um lugar dos brasileiros para o lugar virtual *Ilha Brasil*. Então, quando pensamos na *Ilha Brasil* e observando os elementos

apresentados no logotipo da ilha, compreendemos a simbologia que a ilha vai carregar consigo e que é fortemente atrelada ao sentido presente na RL, do espaço concreto do qual ela tenta ser referencial no SL, ou seja, o país Brasil. Assim, ao observarem a figura e o nome que representam a *Ilha Brasil*, os usuários brasileiros do SL identificam-se com o lugar, afinal, é a sua identidade nacional representada no SL.

Assim, apesar da *Ilha Brasil* não focar recriações de lugares geográficos específicos na atualidade, ela faz referência por meio do seu nome e de símbolos a um lugar concreto, ao país Brasil. Entretanto, ao entrar na ilha verificamos a existência de um ambiente diferente (em sua apresentação) do país Brasil, mas, mesmo assim, compreende-se que a referência ao Brasil encontra-se, além do nome do lugar, também nos atores sociais presentes naquele lugar, que são brasileiros (em sua maioria) e que vão interagir a partir da língua falada e escrita (português). Também observamos a existência de recriações de símbolos brasileiros dentro da *Ilha Brasil*, o que remete, mais uma vez à identidade de um lugar concreto específico dentro de um lugar virtual que reproduz lugares genéricos. Isso mostra a apropriação que residentes fazem da ilha, deixando “partes” de sua identidade explicitadas nos diferentes lugares-regiões e lugares-locais da *Ilha Brasil*.



FIGURA 97: Bandeira do time brasileiro Vasco na “*LU*” e a bandeira nacional brasileira fixada no relógio da “Ilha Brasil - Lendas Urbanas” (imagens adquiridas, respectivamente, em 13/09/2009 e 09/10/2009).

Estas simbologias apresentadas na *Ilha Brasil* também serão pontos importantes para a expressão do território. No momento em que o sujeito coloca a sua bandeira, o seu

símbolo no local, ele demarca o lugar como seu, ou seja, é o seu território. No caso das bandeiras ligadas aos lugares concretos, parece haver a extensão do sentido do território brasileiro para o SL, o que facilita uma identificação imediata das características culturais do lugar por parte dos usuários do MUVE. A bandeira do Brasil espalhada por pontos da *Ilha Brasil* aponta a identidade de uma cultura, de uma nação que “toma conta” de uma ilha no SL que é considerada “brasileira”. Este entendimento por parte dos brasileiros que buscam a ilha faz com que eles, de certa forma, sintam-se parte, também, da *Ilha Brasil*, afinal, o seu país também está retratado ali e no MUVE SL.

Para a criação da *Ilha Brasil*, segundo entrevista concedida pelo seu criador Gaston Nouvelle (entrevista feita em 02/11/2009), uma série de fatores foram levados em consideração. Entre eles o fator humano (relacionado à participação brasileira na ilha, à interação social no SL), a questão geográfica (tanto com relação à representabilidade do território brasileiro concreto no SL como também o fato de a ilha ser, atualmente, o maior arquipélago virtual de ilhas privado do SL, o que confere status à Ilha), o fator relacionado ao retorno financeiro (como o retorno que a ilha oferece ao seu dono pelas compras em suas lojas virtuais, por exemplo) e o fator publicitário (relacionado aos prêmios e reconhecimento da *Ilha Brasil* frente à mídia). Apesar da ilha (hoje) possuir a representação de lugares genéricos, o seu dono, ao criá-la, buscou reproduzir um lugar que fosse confortável e atraente para seus visitantes e moradores virtuais, associando a identidade de uma nação (que não tinha lugar/território no SL) a uma ilha. Desse modo, ele repensou em lugares, em ilhas que já conhecia no SL, adquirindo inspirações para construir uma ilha que, além de dar-lhe um retorno financeiro, pudesse tornar-se um ponto de referência de um lugar existente na RL. Isso aponta a relação do criador da ilha com suas experiências tanto em lugares concretos como com a identidade destes lugares, pois, do mesmo modo que na RL, o seu proprietário buscou investir em um local que suportasse práticas sociais no ciberespaço, conciliando interesse econômico com diversão e identidade cultural (incluindo a sua própria identidade). O fato de ter buscado inspiração em outras ilhas do SL indica, também, a influência de outros lugares virtuais, que mais tarde seriam combinados ainda a lugares fantasiosos, com aspecto ficcional, criando assim uma mescla de referências.

8.2 DO LUGAR CONCRETO ESPECÍFICO AO LUGAR VIRTUAL

Diversas ilhas no SL têm como objetivo reproduzir lugares concretos específicos. Isso é mais evidente naquelas que fazem referência a cidades, Estados ou países do mundo físico (seja pelo nome, descrição ou apresentação visual do lugar/ilha). Todas as três ilhas analisadas na pesquisa em algum momento tentaram recriar (ou representar) no SL lugares que existem na vida *offline*.

A *Ilha RJ City*, desde a sua criação, apresenta reproduções de lugares específicos da cidade do Rio de Janeiro. Assim, a identidade da ilha virtual, desde o seu começo no SL, está agregada com a identidade cultural de um lugar concreto que transportada para o SL. Como sua ideia era representar lugares que existem concretamente, o criador da *RJ City* tomou o cuidado de criar elementos com extrema semelhança visual com os dos locais do Rio de Janeiro que pretendia representar¹³⁶.



FIGURA 98: Reprodução do Cristo Redentor na *Ilha RJ City* e a imagem do lugar concreto no Rio de Janeiro¹³⁷.

¹³⁶ Dados obtidos em entrevista com Pagung McLaglen em 10/12/2009.

¹³⁷ Imagens adquiridas (respectivamente) pela autora da dissertação na ilha do SL *RJ City* em 02/09/2009 e do site <http://caminhoseestrelas.files.wordpress.com/2009/08/cristo-redentor2.jpg>



FIGURA 99: Reprodução da praia de Ipanema na *Ilha RJ City* e a imagem do lugar a qual ela tentou representar no universo concreto¹³⁸.

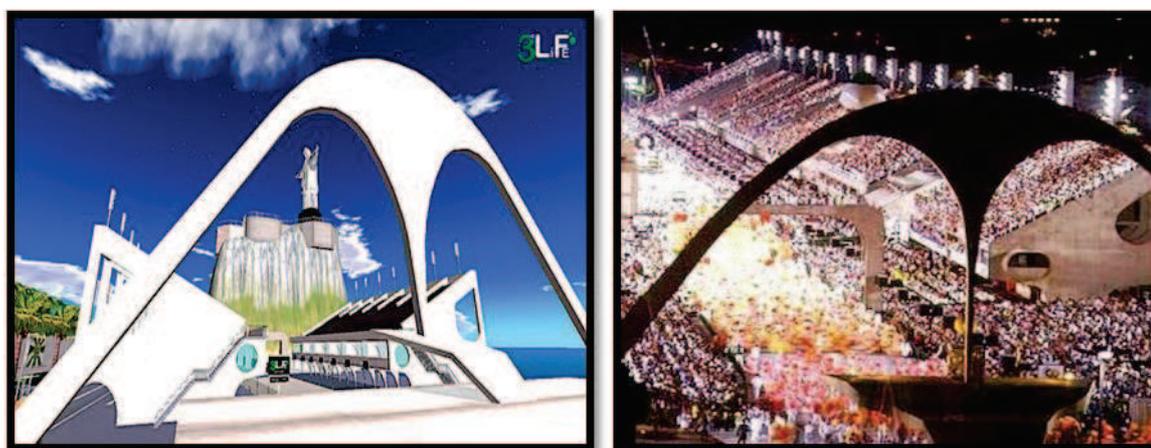


FIGURA 100: Sambódromo virtual¹³⁹ no SL e a sua inspiração na vida concreta¹⁴⁰.

No trecho de entrevista que segue, um usuário comenta o cuidado que proprietários de ilhas investem ao reproduzir lugares concretos específicos no SL. Esse cuidado parece envolver uma série de significações (como “conhecer” o lugar que é retratado no mundo virtual e “admirar” as belezas do lugar sem ser necessário “sair de casa”), o que mantém estreita a ligação entre o lugar concreto e o lugar/ilha virtual.

Não havia nada de extraordinário na construção em si, mas eles tiveram o cuidado de escanear e colocar na reprodução cada pedacinho do lugar e dessa forma vc poderia ver aquilo que só se vê em fotos ou estando in loco para admirar (...) A maioria desses locais costuma ter displays com notas informativas na lingua

¹³⁸ Imagens adquiridas (respectivamente) pela autora da dissertação na ilha do SL *RJ City* em 02/09/2009 e do site http://3.bp.blogspot.com/_NqFBfeKDVsQ/Sp-skxMa6SI/AAAAAAAAADr8/JJEMIJbScKc/s400/Praia+de+Ipanema.jpg

¹³⁹ Imagem adquirida de <http://www.flickr.com/photos/rjcity/>

¹⁴⁰ Imagem adquirida de http://1.bp.blogspot.com/_SATa0xr-IIM/SXxjamrgKzI/AAAAAAAAABNY/-Rc5rCRzvM4/s400/Samb%C3%B3dromo+01.jpg

materna, as regras do SL, alguns tutoriais, além de sempre buscarem algo que represente a cidade/estado/país...(trecho de entrevista com o residente I.C. em 22/10/2009).

Assim, ao se teletransportar para a *Ilha RJ City*, o usuário percebe a associação que o lugar virtual tenta fazer ao lugar concreto Rio de Janeiro através de suas imagens virtuais extremamente semelhantes às imagens de lugares concretos nos quais a ilha é inspirada. Essa semelhança tem a intenção de carregar o simbolismo e características não apenas dos elementos em si, mas sobretudo das práticas sociais que se dão naqueles lugares/loais físicos, como também de estender a identidade de uma cultura (e um povo) para a “segunda vida” do SL.

Assim, o Rio de Janeiro, enquanto um lugar onde se encontram “pessoas bonitas”, as praias “mais badaladas”, o lugar “festeiro”, uma das cidades mais famosas do Brasil, também encontra espaço no mundo virtual. Estas ações são percebidas facilmente quando se focam as “chamadas” publicitárias para atrair turistas virtuais para a ilha:

Nesta ilha, você encontrará pessoas bonitas, festas diariamente, além de um espetacular retrato da Cidade Carioca. Você poderá ver os principais pontos turísticos da Cidade Maravilhosa, como o Cristo Redentor, as praias de Copacabana e Ipanema, a Pedra da Gávea, o Pão de Açúcar, o Sambódromo, os Arcos da Lapa e, não pára por aí, há várias opções de entretenimento, tem a Praça da Paquera, centro de convenções (para palestras e cursos), surf, windsurf, vôo de asa-delta, rapel, jetski, além da Apoteose para desfrutar o carnaval quando quiser. A primeira escola de samba virtual, a Mocidade Independente de Padre Miguel, está lá. A *RJ City* é a primeira ilha 100% temática carioca do *Second Life*. Não espere mais, conheça a ilha! (trecho de entrevista com o criador da *Ilha RJ City* em 01/11/2009)

Um “retrato da Cidade Carioca” é a expressão utilizada logo no início da chamada de entrada da *Ilha RJ City*, o que permite perceber que o dono da ilha compreende, explicitamente, a sua ilha como uma reprodução do Rio de Janeiro no ciberespaço. Esta extensão identitária, do território concreto para a ilha virtual, confere à *RJ City* a capacidade de “mostrar” os pontos turísticos da cidade *offline* no SL. Significa que a “Cidade Maravilhosa” não está só no mundo material, mas (pelo menos em alguns aspectos, selecionados pelo seu criador) está também no virtual, ou seja, ela tem a sua imagem, a sua representação, o seu simbolismo e o seu “retrato” no SL. A chamada mostra também que existe uma tentativa de convite aos usuários do SL a partir da “empatia identitária” com a

ilha, de modo que não apenas cariocas venham ver a “sua” ilha no SL, como também simpatizantes do lugar Rio de Janeiro.

A *Ilha Brasil Curitiba* também deixa clara a sua intenção de reproduzir lugares específicos de uma cidade concreta, funcionando como um ponto de representação de uma cultura por meio de imagens que são extremamente semelhantes aos lugares os quais ela busca reproduzir.

Este é um "sim" inspirado numa cidade brasileira, mas isto não significa que aqui só tenham brasileiros. São bem-vindos visitantes de todos os lugares sem distinção. Este sim não tem qualquer vínculo com governos ou instituições da vida real. A ilha Curitiba é uma ilha mista, aberta ao público desde 01/07/2007 e foi produzida como cenário para áreas residenciais, comerciais e para convivência de residentes, incluindo parques, cafés e um grande calçadão destinado aos visitantes (informação adquirida do *notecard* explicativo da *Ilha Brasil Curitiba* em 13/11/2009).

Existe a “inspiração” de um lugar geográfico específico na construção da ilha virtual, mas, o foco não são apenas usuários que já associados com a cidade concreta, mas também outras pessoas, do mundo todo, que se identificam com o lugar/ilha (independente do reconhecimento da reprodução de lugares/locais de Curitiba ou não).

A seguir, apresentaremos imagens de lugares/locais virtuais existentes na *Brasil Curitiba* que tentam ser semelhantes (visualmente) a lugares existentes na cidade de Curitiba. Estes lugares focam pontos culturais e históricos de Curitiba.



FIGURA 101: Representação virtual de uma casa histórica de Curitiba e a sua inspiração na cidade de Curitiba concreta¹⁴¹.

¹⁴¹ Imagens adquiridas (respectivamente) pela autora da dissertação em 02/09/2009 na ilha do SL *Brasil Curitiba* e do site <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=490782>

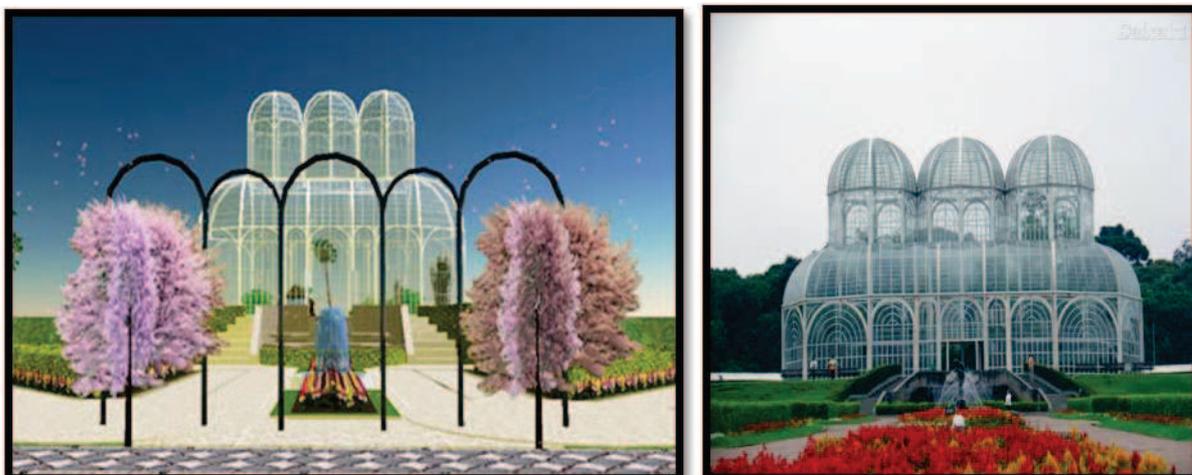


FIGURA 102: representação virtual do Jardim Botânico de Curitiba e a sua inspiração na cidade concreta¹⁴².



FIGURA 103: calçadão da Rua XV de Novembro de Curitiba com seus banquinhos, luminárias e canteiros no SL e a sua “inspiração” na RL.¹⁴³

Do mesmo modo que a *Ilha RJ City*, por inspirar as suas construções virtuais em lugares concretos, a *Ilha Brasil Curitiba* vai possuir (desde a sua criação) uma identidade já construída, funcionando como um lugar virtual que representa (ou até mesmo “copia”) lugares concretos específicos de uma cidade geograficamente localizada. Dessa maneira, desde o início de sua existência, a ilha já tinha como intenção central reproduzir pontos de Curitiba.

¹⁴² Imagens adquiridas (respectivamente) do site <http://wakkostreeter.wordpress.com/2007/08/10/curitiba/> e do site http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Jardim_Bot%C3%A2nico_de_Curitiba.jpg em 10/09/2009.

¹⁴³ Imagens adquiridas (respectivamente) por meio de cópia de imagem do SL pela autora da dissertação em 17/11/2009 e pelo site <http://img115.imageshack.us/i/dsc004994nu.jpg/> em.

Precisava ver o comportamento dos residentes, os padrões, as dificuldades, como interagiam com o ambiente e com o que estava acontecendo (no caso de shows ao vivo e algumas campanhas específicas). Escolhi Curitiba porque eu tinha várias fotos da cidade para referência e porque é um lugar que eu conheço e gosto, não tinha como escolher outra cidade para representar :) (trecho de entrevista com a criadora da *Ilha Brasil Curitiba* em 15/12).

Já a *Ilha Brasil* (hoje), como já apresentado, possui intuito diferente da *Brasil Curitiba* e da *RJ City*, sendo voltada para a reprodução de lugares concretos genéricos.

Na época de sua criação, entretanto, a *Ilha Brasil* tinha a finalidade de ser o primeiro pólo brasileiro no SL. Segundo seu criador, Gaston Nouvelle, a ideia inicial da ilha era criar um lugar brasileiro, e para isso ele procurou retratar o Brasil por meio de lugares como o Cristo Redentor, o Pão de Açúcar e as praias do Rio de Janeiro. A ligação com o Rio trouxe diversos curiosos que procuravam a ilha para conhecer e/ou verificar as reproduções desses famosos símbolos brasileiros e também ajudou a *Ilha Brasil* a se fortalecer como ponto de encontro da identidade cultural brasileira.

A partir do sucesso da *Ilha Brasil*, diversas outras recriações de cidades brasileiras em ilhas do SL começaram a ser desenvolvidas, apontando para uma diversidade de lugares nos quais os falantes da língua portuguesa não teriam mais dificuldades para se comunicar (como a ilha Porto Alegre, a ilha Santos, a Jardins SP, a Avenida Paulista, Copacabana, etc.).

A seguir, apresentamos o trecho de uma entrevista com um criador de diversas ilhas 'brasileiras' no SL (SP Jardins, a ilha SP Itaim, Alphaville e a ilha Sebrae). Ele fala sobre os seus objetivos com relação à criação de ilhas que se referem a lugares concretos no SL.

Foi um projeto comercial, pegar a onda do SL do começo e tentar fazer da ilha um portal para explorar comercialmente publicidade, só isso. Na época as pessoas ficavam sem referências. O cliente só tinha o inglês, não tinha opção em português. Eram ainda poucos os avatares de brasileiros e tal... Então a referência geográfica tornava o ambiente menos hostil (...) E, na época q entrei, eram poucos os brasileiros lá. Eu procurei qq coisa relacionada com Brasil, nem pensei em termos mais regionais e só tinha um terreno, pequeno, com uma comunidade brasileira, só isso. Chamava-se vila Brasil. Aí criaram a *Ilha Brasil* (Era o RJ tematizado) e nisso me deu o estalo de atacar o SL comercialmente. Como SP é tão importante como o Rio, achei injusto não ter nada de SP lá, por isso criamos a Jardins (trecho de entrevista com o residente J.M. em 13/09/2009).

Verificamos que, além do sentido comercial, o criador da ilha sentiu “falta” do seu lugar de origem, não aceitando o fato de apenas o Rio de Janeiro ser representado no SL (no caso, pela *Ilha Brasil*, que assim identificava o Brasil com o Rio de Janeiro). Assim, a sua cidade concreta, a sua localização geográfica, o seu território foi retratado no SL a partir de suas criações no MUVE.

A *Ilha RJ City* e a *Brasil Curitiba* também tem sua criação atrelada à realização de negócios no SL. Enquanto o criador da *RJ City* diz ter criado a ilha com a finalidade de atrair uma série de “turistas virtuais”, especialmente por retratar uma diversidade de pontos turísticos do Rio de Janeiro, a criadora da *Brasil Curitiba* mobilizou-se para a compreensão do funcionamento do SL a fim de verificar a usabilidade do ambiente para investimento em seus negócios na RL.

Outros criadores de ilhas que foram entrevistados pensaram (também no retorno financeiro que lugares concretos específicos do mundo material retratados no SL poderiam gerar a partir da criação de ilhas no aplicativo que funcionassem como legítimos pontos turísticos virtuais.

(...) Foi um projeto comercial, pegar a onda do SL do começo e tentar fazer da ilha um portal para explorar comercialmente publicidade ... Uma aposta em um novo jeito de navegar na internet. Acreditávamos que navegação em 3d tornaria-se uma rotina em período breve... Criamos um espaço urbano com referencias do mundo real... É uma região nobre da cidade onde ficam instalados muitas agencias de publicidade, sedes de empresas e lojas de grife e por isso escolhemos, pois queríamos atingir esse público (trecho de entrevista com o residente J.M em 13/09/2009).

Outra questão que merece destaque é que todos os entrevistados criadores (proprietários) das três ilhas analisadas nesta pesquisa (*Ilha Brasil*, *RJ City* e *Brasil Curitiba*) possuíam relações de nascimento e moradia na cidade que escolheram representar, o que aponta para uma possível tendência de levar identidade e territorialidade de cada sujeito para dentro do universo virtual.

Existia diversas ilhas de SP, e diversos lugares do Brasil e do mundo, e do Rio, existia só uma, mas nenhuma que fosse retratada com tanto estilo... e criei a ilha não só por este fato, e sim também, pq sou Carioca da gema.... RS (trecho de entrevista com o criador da *RJ City* em 10/12/2009).

Observamos que existe certa “promoção” do território de origem (e concreto) de cada uma das ilhas analisadas. Por exemplo, a *Brasil Curitiba* apresenta em uma galeria de arte obras de curitibanos, que tem como inspiração a cidade concreta. Já a *RJ City* possui um museu com a história dos pontos turísticos mais importantes da cidade do Rio de Janeiro, conforme observamos nos capítulos anteriores. Isso aponta para uma intenção de reprodução da cultura e da história do lugar de origem e território do indivíduo que investiu (tempo e dinheiro) na criação da ilha, em “novos” lugares, a fim de “mostrar”, apresentar a sua origem para outros usuários que frequentam o mesmo aplicativo.

Desse modo, compreendemos que a motivação para a criação de ilhas que retratam lugares concretos específicos do mundo *offline*, além do entendimento que estes lugares poderiam ser fontes de investimento para os seus proprietários, reside em um simbolismo identitário extremamente forte. Seus donos falam explicitamente no desejo de ter o “seu território” reproduzido no mundo virtual, do mesmo modo que o território dos “outros” já está lá.

Com a reprodução de um lugar que já vem carregado de simbolismos identitários comuns a territórios do mundo concreto, o fluxo de pessoas para a ilha seria um processo rápido e natural (no pensamento dos criadores das ilhas). Assim, a princípio, não haveria a necessidade de uma comunidade e uma identidade “nova” para estas ilhas a partir de um processo histórico, e do desenvolvimento de interações específicas na (e da) ilha a fim de caracterizá-la como um lugar, pois os lugares concretos em que estas ilhas são inspiradas encarregam-se de “emprestar” estes simbolismos que serão, por meio de nomes, retratos, imagens e descrições, reconhecidos tanto pelos sujeitos que fazem parte do lugar representado como por outros, que identificam a reprodução virtual.

Por retratarem identidades culturais, essas ilhas também vão carregar consigo simbolismos presentes nas cidades e lugares materiais nos quais foram inspiradas. Há um grande peso nas questões identitárias brasileiras, destacando-se o próprio Carnaval e a ideia de receptividade que é associada ao povo brasileiro (especialmente por parte dos

estrangeiros). Como exemplo, apresentamos imagens do Carnaval Virtual que ocorreu na *Ilha RJ City* em 2008¹⁴⁴.



FIGURA 104: Imagens da Escola de Samba Mocidade Independente e do sambódromo com residente desfilando¹⁴⁵

É importante que compreendamos também, que no caso da *Ilha Brasil Curitiba* e da *Ilha RJ City*, os lugares reproduzidos focam lugares objetivos e específicos da vida concreta que já possuem uma identidade formada determinante de práticas sociais que se darão no lugar, o que faz com que interação características e identitárias destes lugares na vida concreta sejam transportadas também, diretamente, para estes lugares virtuais. Por vezes, o transporte identitário de um lugar concreto para um lugar virtual chega a ter significados tão fortes que acabam funcionando como forma de “seleção” de pessoas que participarão da ilha, conforme apresenta o trecho de entrevista a seguir:

Pois já vi alguns ‘bairristas’, que apenas queriam bater no peito e dizer: ahhh eu sou dessa cidade (em especial e infelizmente, os brasileiros)...E há o pequeno grupo realmente sério, que espera divulgar bem sua cidade ou país (trecho de entrevista com o residente A.V. em 22/10/2009).

Apesar de compreendermos que estes lugares virtuais atuam como representações de lugares concretos a partir da disposição dos elementos gráficos, nomes, descrições e

¹⁴⁴ Fonte: <http://g1.globo.com/VCnoG1/0,,MUL287602-8491,00.html>. Acesso em 12/10/2009.

¹⁴⁵ Imagens adquiridas, respectivamente de <http://g1.globo.com/VCnoG1/0,,MUL287602-8491,00.html> e <http://www.flickr.com/photos/rjcity/>. Acesso em 30/10/2009.

simbologias apresentadas, eles vão possuir uma dinâmica característica, diferente dos lugares concretos dos quais pretendem ser uma extensão identitária (ou “cópias” visuais, como foram descritas por alguns entrevistados).

Como sabemos, a movimentação dos residentes na ilha não é igual à do universo concreto, sobretudo pela forma de deslocamento que se ausenta da percepção corporal. Assim, o fluxo de pessoas que circulam nestes lugares não é igual ao do seu correspondente no mundo físico.

Os pontos turísticos das ilhas (que são representações dos mesmos pontos turísticos das cidades em que se inspiraram) parecem funcionar como portas para se conhecer lugares concretos da RL que não são possíveis de serem visitados (especialmente pela distância geográfica). Nesse sentido é que esses lugares parecem realmente ser extensões identitárias, imateriais e portadoras do mesmo simbolismo que os lugares concretos que eles buscam recriar no SL.

É realmente muito legal voce ver sua cidade no modo virtual, as vezes voce caça um lugar que voce conhece ou que ja passou na RL , então eu acho que é mais por esse motivo as pessoas procuram suas respectivas cidades da RL no SL! (...) Quem nunca sonhou em conhecer aquele país, conhecer as culturas, a língua, o SL permite isso, não com toda a emoção de estar realmente no local, mas para termos uma ideia de como é (trecho de entrevista com o residente R.A. em 11/12/2009).

(...) estas ilhas permitem às pessoas conhecerem lugares da rl que não conheceriam devido obstáculos como dinheiro e distância. Então acredito que seja uma ponte interessante dentro do SL para o mundo real onde muita gente se realiza indo a lugares que jamais irão na vida (trecho de entrevista com o residente S.K. em 23/11/2009).

Assim, pessoas que não podem ir ao Rio de Janeiro concreto, por exemplo, podem “conhecer” a cidade (sua representação) no SL. Ao visitarem a *Ilha RJ City*, entretanto, acabarão interagindo como moradores da cidade e com outras pessoas que também tem ou não tem acesso ao Rio de Janeiro. Ao longo do tempo, estabelecem novos laços sociais e desenvolvem uma outra história, própria do lugar virtual, que o diferencia em relação ao lugar representado. A *Ilha Brasil* é novamente um exemplo de lugar virtual que iniciou com uma intenção de reprodução de lugares concretos e acabou desenvolvendo uma história sua, particular, que, no caso, levou inclusive a alterações nas representações visuais e

descrição do lugar, que hoje chega a parecer quase “independente” do que acontece no lugar real “Brasil”.

Observamos também, nos trechos das entrevistas reproduzidos acima, que os residentes parecem compreender as reproduções dos lugares específicos do mundo concreto no SL já como ampliações identitárias, pois além de apontar a semelhança visual, há um valor na ação de visitar a ilha que reproduz uma cultura, funcionando como “mais uma forma” de conhecer o lugar que a ilha refere. No caso, é uma forma de conhecer uma recriação desse lugar, que certamente não corresponde a conhecer o lugar “real”. Entretanto, busca por lugares virtuais que representam lugares concretos específicos parece ser muito comum e foi mencionada por todos os entrevistados. Os motivos da busca por lugares do SL que tinha fazem referência direta a cidades e/ou países concretos iam desde a identificação com o lugar (ir ao “seu” território no SL), visitas, compras de produtos culturais virtuais, até comparações entre o lugar virtual e o lugar físico que ele representa. Desse modo, os usuários se referem às ilhas como se referem aos próprios lugares concretos, conforme é observado nos trechos de entrevistas a seguir.

Abria o botão de busca e digitava o nome de um lugar: (Mexico, Paris, Japão, etc..), conheci a ilha São Paulo Jardins, logicamente a Ilha Brasil, Copacabana e outras. No caso das ilhas brasileiras o fazia para encontrar outros brasileiros, mas elas costumam ser todas segundo o mesmo padrão: (urbanas, com praias e festas e muita gente só conversando) - ha ilhas brasileiras belíssimas feitas para passear, mostrar um pouco da nossa cultura para os residentes estrangeiros e nacionais, tirar fotos, relaxar... (trecho de entrevista com o residente I.C. em 22/10/2009).

Foi uma forma de viajar, me sentir mais próximo do lugar, sei lá. As ilhas nada representavam apenas tinha vontade de visitar o lugar RL e visitei em SL. Creio q criam copias dos lugares para q os donos dos avatares possam se identificar com os lugares...e fazer com q as pessoas se reúnam em SL em lugares familiares a elas na RL (trecho de entrevista com o residente L.B. em 12/12/2009).

A primeira motivação é encontrar os conterrâneos, pelo menos foi o que verifiquei na ilha Curitiba e em algumas ilhas estrangeiras que pesquisei. Visitar lugares que gostam/se identificam ou gostariam de conhecer na vida real também é um forte motivador. E como citei antes, é uma das primeiras buscas dos iniciantes que não sabem o que procurar (trecho da entrevista com criadora da *Ilha Brasil Curitiba* em 15/12/2009).

Ilhas como México, Japão, Itália, etc... eu visitava para conhecer produtos diferenciados, conversar com pessoas de outros países e ver os cenários e reproduções de lugares que nunca estive (trecho de entrevista com o residente I.C. em 23/11/2009).

Buscando estes lugares, os usuários que estão no SL encontram espaços para “viajar virtualmente” e conhecer, inclusive, representações de lugares que não existem mais concretamente, mas que um dia já existiram (como o caso de Olímpia¹⁴⁶ e Roma¹⁴⁷ no seu tempo imperial, por exemplo).

Um dos entrevistados disse que a criação de ilhas que se referem a lugares que existem (ou existiram um dia) é idealizada por seus criadores para estar o mais próximo possível tanto do visual, como da dinâmica dos lugares que representam, pois dessa forma a experiência imersiva torna-se maior, permitindo aos visitantes dos lugares virtuais sensações muito semelhantes às sensações provocadas pelos lugares concretos que as ilhas representam (trecho de entrevista com o residente S.K. em 23/11/2009).

O motivo da busca por ilhas que se referem a lugares existentes no mundo material está agregado ao sentimento de pertença a determinados lugares da vida concreta que os usuários possuem. Significa que as pessoas parecem entrar no aplicativo e, primeiramente, buscar lugares/ilhas que vão fazer referência à sua cidade de origem, com a intenção de ir e identificar o “seu território” no SL, antes mesmo de explorar os novos lugares do aplicativo. Este sentimento pode estar atrelado à segurança que os sujeitos parecem necessitar ter, ao reconhecer “o seu lugar” (independente do espaço onde se encontram), reconhecendo a sua identidade. Só então, os usuários partiriam para a descoberta dos “novos lugares” do SL.

Um dos motivos relatados para a busca dos lugares concretos que se espelham em cidades/Estados ou países da RL é a língua, ou seja, poder comunicar-se com outras pessoas é importante para o processo de sociabilidade no SL. No entanto, mesmo quando a língua não limita, verificamos que os lugares que representam cidades concretas vão ter um simbolismo muito forte, em especial com relação ao sentimento que vão causar em cada residente que identifica o “seu território” no SL.

[6:31] R.Y.: no meu ponto de vista aqui tem q ter a nossa referência
 [6:31] R.Y.: nossa alma e então onde esta nossa essencia nas cidades
 [6:31] R.Y.: onde vivemos
 [6:31] R.Y.: pra quem mora longe tem uma visão diferente
 [6:32] R.Y.: do que representa vc se teleportar pra sua cidade
 [6:32] R.Y.: é o sentimento de saber que pertencemos a um lugar
 [6:32] R.Y.: olha por exemplo

¹⁴⁶ <http://slurl.com/secondlife/VIRTUAL%20OLYMPIA/193/135/30>, visitado em 20/01/2009.

¹⁴⁷ <http://slurl.com/secondlife/Cascade%20Falls/175/81/82>, visitado em 20/01/2009.

[6:33] R.Y.: a primeira vez q pisei no sl em Santos
 [6:33] R.Y.: foi como se eu me visse a 15 anos atras andando pela praia
 (trecho de entrevista com o residente R.Y. em 15/10/2009)

Neste trecho de entrevista, verificamos o forte sentido de “pertencer” ao lugar (identificar o seu território) que o residente transparece em suas palavras. “Minha cidade aqui” remete exatamente à questão da extensão da territorialidade para além das fronteiras físicas, sendo estas ilhas verdadeiras representantes de uma cultura, de uma cidade e de uma identidade, ou seja, a cidade não está mais apenas no mapa, na geografia concreta, mas também no universo virtual.

O lugar virtual vai possuir função de território virtual quando os residentes do SL sentem-se parte dele. No entanto, quando este lugar virtual faz referência ao território específico concreto dos sujeitos, este sentimento de territorialidade parece ser aflorado com maior intensidade, pois vai haver uma ligação entre dois mundos (virtual e concreto) que representam as mesmas simbologias.

[6:34] R.Y.: pq se aqui é um mundo paralelo
 [6:34] R.Y.: tem q ser completo
 [6:36] R.Y.: acho q será como uma referencia
 [6:36] R.Y.: qdo nascemos no sl
 [6:36] R.Y.: bom eu nasci ja em Copacabana
 [6:36] R.Y.: nada haver
 [6:36] R.Y.: comigo
 [6:36] R.Y.: hj tem a ilha do nascimento
 [6:37] R.Y.: mas vc fica sem uma referencia
 [6:37] R.Y.: onde vc nasceu ilha do nascimento é estranho
 [6:37] R.Y.: se pudesse ja escolher seria maravilhosos
 [6:38] R.Y.: por isso o primeira coisa q fiz foi procurar por uma ilha tipo Sampa
 [6:38] R.Y.: ai encontrei São Paulo e Santos
 [6:38] R.Y.: ai foi o maximo
 (trecho de entrevista com o residente R.Y. em 15/10/2009)

No trecho de entrevista observamos, novamente, a importância identitária do lugar de origem, mesmo que esta origem seja no mundo virtual. O entrevistado deixa claro que a ilha do SL que expressa a identidade de Copacabana não tem relação com a sua identidade, sendo a ilha de São Paulo e a de Santos as que têm ligação com ele, afinal, é nesses lugares concretos que a sua identidade cultural está enraizada. Mais uma vez, o que se vê é o mundo concreto influenciando o simbolismo do mundo virtual, o que mostra não ser

possível o desprendimento total não apenas das representações dos lugares do universo material como o desprendimento identitário do sujeito com a carga de experiências que vão compor o seu “eu”.

O entrevistado N.A. diz que os lugares que criou baseado em lugares concretos vão “funcionar, em parte, como extensões da vida real” (trecho de entrevista com o residente N.A. em 16/09/2009). No entanto, na opinião dele, o motivo das pessoas buscarem estes lugares no SL vai além da simples identificação com o lugar ou o sentimento de territorialidade. As pessoas parecem ir a estes lugares para buscar, também, relacionamentos com outros sujeitos dos quais estejam próximos fisicamente.

(...) acho que é um meio de se sentirem confortáveis e encontrarem pessoas com as mesmas afinidades. Muita gente inclusive busca nesses lugares alguém para encontrar fora do SL também. Como num grande portal de relacionamento - em 3D. Lógico que é arriscado, assim como o é nesses sites/portais de relacionamento, salas de bate-papo, msn, etc.... Mas, também é uma forma que muito jovem tem utilizado para fazer novas amizades (trecho de entrevista com o residente I.C. em 22/10/2009).

Como vimos, com o passar do tempo os laços sociais tendem a se fortalecer nas relações sociais contínuas e, em algum momento, grande parte dos entrevistados disse que vai buscar encontros com seus amigos do SL em lugares materiais. Isso parece sugerir uma incapacidade dos lugares virtuais voltados para as práticas sociais de realizarem a função social como um todo, ou seja, as relações humanas necessitam dos lugares concretos para se solidificarem e completarem-se especialmente em casos de laços que necessitem de intimidade e de confiança. Esta ligação é verificada pelo próprio movimento de busca por ilhas do SL que representem (de alguma forma) as cidades dos entrevistados, para então haver a sociabilização.

Em uma entrevista com um usuário do SL, verificamos que é comum a extensão de interações sociais que começam virtualmente para os lugares concretos:

[11:41] W.Z.: fizemos um encontro do pessoal daqui em Curitiba

[11:41] W.Z.: foram umas 15 pessoas

[11:41] W.Z.: nos conhecemos RL

[11:41] W.Z.: pra voce ter ideia da amizade que rola aqui

(trecho de entrevista com o residente W.Z. em 17/09/2009)

O “pessoal daqui” ao qual ele se refere são os que participam do seu grupo no SL e que, em determinado momento, com o fortalecimento dos laços sociais, resolveram migrar suas interações para lugares concretos. Essa indicação oferece outra resposta para a busca dos lugares virtuais que estão ligados à materialidade e à identificação cultural com a cidade que a ilha representa, pois as chances de encontrar pessoas que residem em lugares próximos concretamente é maior nas ilhas que fazem referência a lugares específicos que existem concretamente, pelo fato delas serem agregadoras de identidades comuns.

No trecho a seguir, observamos ainda mais um dos motivos de busca por lugares virtuais no SL que representam lugares concretos, que é seu funcionamento como potencializadores de futuras interações entre pessoas com afinidades e interesses semelhantes.

Eu entrei no SL para fazer contato com o mundo inteiro, pois era o q m seduzia. Olhar esses lugares que as pessoas criam, expondo para todos seus lugares como réplicas do mundo no SL. Muita gente legal encontramos aí e podemos encontrar pessoas que serão importantes para nós pelo resto de nossas vidas. Faço questão de encontrar amigos importantes que faço no SL na RL (trecho de entrevista com o residente S.K. em 23/11/2009).

Assim, as ilhas que se referem a lugares específicos do mundo concreto (seja pelo nome ou pelo visual) são, por diversas vezes, utilizadas como forma de localizar pessoas com interesses comuns cultura e identidade comuns. Como vimos, as chances de encontrar pessoas que moram fisicamente em um mesmo lugar concreto parece ser maior nestes lugares virtuais que reciram lugares específicos do mundo físico.

Vamos nessas ilhas pra achar pessoas das nossas cidades. Acredito que é uma forma fácil de encontrarmos com pessoas que morem perto da gente. Aí todo mundo que se identifica com esse lugar vai pra lá para achar novos amigos. Então, por que não buscar essas ilhas? (trecho de entrevista com o residente S.K. em 23/11/2009).

As ilhas devem ser importantes para quem quer "se achar" no SL. Já vi muito avatar chegar em Curitiba e dizer "Oi, sou curitibano, vc é de qual bairro?" (trecho de entrevista com o residente L.B. em 11/12/2009).

Desse modo, as ilhas que fazem referência a cidades concretas parecem funcionar como um ponto de encontro, um ponto de identidade comum para habitantes de um

mesmo lugar concreto de modo que, através delas, eles podem vir a estabelecer práticas sociais no conforto e segurança do universo virtual e depois, com o tempo, possam migrar seus relacionamentos de forma mais fácil (pela proximidade geográfica) para os lugares concretos de sociabilidade.

Na pesquisa desenvolvida, todos os entrevistados disseram ter procurado, em algum momento, ilhas que faziam referência à sua cidade, Estado ou país de origem, especialmente quando se depararam pela primeira vez no SL. Entre os motivos apresentados por eles está a identificação, o encontro de pessoas da mesma localidade, conforme fala o entrevistado W.Z. (7/09/2009): “primeiro se sentir em casa, comparar mesmo com a rl...segundo pra conhecer pessoas próximas, tanto amizade como relacionamento tbm”.

No trecho de entrevista a seguir, a residente também afirma ter buscado o seu lugar de origem para encontrar pessoas com identidade semelhante:

[6:38] A.M.: Eu conheci copacabana logo que cheguei ao sl
 [6:38] A.M.: Eu nasci no Rio
 [6:38] A.M.: Mais atualmente moro no ceara
 [6:39] A.M.: è o inicio foi p achar lugares de onde eu vi
 [6:39] A.M.: Lugares onde possamos conhecer brasileiros
 (trecho de entrevista com residente vampira da *Ilha Brasil* – Lendas Urbanas em 25/11/2009)

A procura pelos lugares que vão fazer referência direta aos lugares específicos concretos parece ter uma íntima ligação à noção identitária do sujeito que vai conhecer novos “mundos” mas que, ao mesmo tempo, precisa de uma segurança, a fim de encontrar-se em um lugar e reconhecê-lo, podendo até “avaliar” a qualidade da representação.

Eu costumava escrever para o Blog SNB e sempre visitava ilhas tanto nacionais, quanto as internacionais. Uma mostra a Capela Sistina e outra o palácio de Versailles. Acho muito bem feita a Curitiba, Tinha uma que mostrava Salvador, e tantas que infelizmente acabaram. Havia sobre o Egito, uma linda sobre Veneza e outra sobre São Paulo... Eu gosto muito de poder comparar o que fazem na versão virtual e também porque viajo muito e é legal rever o que visitei na realidade (trecho de entrevista com o A.V. em 22/10/2009).

A segurança que decorre da referência ao lugar concreto portanto não depende de uma estreita relação com aquele lugar, podendo ocorrer, mesmo que por mera identificação, sem uma clara noção territorial.

Muitos desses lugares costumam ser o primeiro "porto-seguro" do residente que começou o SL agora. A maioria desses locais costuma ter displays com notas informativas na língua materna, as regras do SL, alguns tutoriais, além de sempre buscarem algo que represente a cidade/estado/país que estão emprestando o nome (trecho de entrevista com o residente I.C. em 22/10/2009).

Observa-se a forte ligação que lugares virtuais terão com lugares concretos como uma forma de extensão da cultura, propiciando assim, maior empatia entre os usuários.

Entretanto, muitos destes locais foram sendo "perdidos" no decorrer da história do MUVE SL. Boa parte parece ter sido adaptada para atender a outros interesses priorizados pelos residentes que "habitavam" as ilhas, ou seja, muitos proprietários e ilhas decidiram modificar não apenas a aparência do lugar, como seus focos, como é o caso da *Ilha Brasil*.

Alguns residentes, acreditam que a não permanência de ilhas que se referem a lugares já existentes no universo concreto ocorre porque essas são os primeiros locais buscados por usuários iniciantes (conforme falamos anteriormente), o que torna o ambiente "chato" e "sem graça" e também por esses lugares não terem a dinâmica (visual e interacional) de outras ilhas voltadas para lugares fictícios (como as ilhas de RPG).

Com o tempo acho que eu e outros residentes nos cansamos de meras reproduções, passei a visitar lugares que só existem na literatura ou na fantasia: a Terra- média, Nárnia, Insillico, um lugar futurístico ao estilo blade Runner, Tatoinne (um dos planetas/lua - cenários de Star Wars), Mata Alântica - que infelizmente não existe mais. Acredito que esses lugares são interessantes pq mostram um pouco da criatividade daquele ou do grupo que montou o lugar e tudo que deixaram para você explorar, apreciar (trecho de entrevista com o residente I.C. em 22/10/2009).

No entanto, mesmo compreendendo as ilhas que se referem a lugares existentes concretamente como "meras reproduções", elas são consideradas extremamente importantes pela maioria dos entrevistados. Quinze dos dezoito associam ilhas como a *RJ City*, a *Brasil Curitiba* (e anteriormente a *Ilha Brasil*) a bases para usuários que procuram não apenas pessoas que possam morar em lugares concretos geograficamente próximos do seu território físico. Além disso, percebem que elas também servem de locais para a visualização de territórios concretos distantes, que não podem ser frequentados pelo sujeito na RL devido a impossibilidades geográficas

É uma forma barata e lúdica para divulgar turismo e a cultura de um país. Podem atingir pessoas de várias partes do mundo e atrair novos turistas e negócios para a região na RL (trecho de entrevista com o residente A.V. em 22/10/2009).

(...) acho muito importante, mesmo porque as ilhas se não são parecidas tem muita coisa que lembra a cidade. E isso pode despertar a vontade do Jogador a ir conhecer quem sabe um dia a tal cidade (trecho de entrevista com o residente R.A. em 11/12/2009).

Assim, estas ilhas funcionariam como lugares de acolhimento em um primeiro momento, facilitando a interação social (devido à língua e cultura conhecida) de modo que os usuários iniciantes possam migrar, depois de melhor ambientados, para outros lugares no SL. Em um segundo momento, as ilhas que representam lugares específicos existentes concretamente parecem não apenas funcionar como “espelhos” (quando o entrevistado fala de “divulgar o turismo e a cultura”) de uma região ou nação como também como um espaço de negócios para o seu dono devido ao “atrativo” da cidade. Esse aspecto, como vimos, estava presente no interesse dos proprietários das três ilhas analisadas.

Ilhas que representam lugares concretos específicos também oferecem a possibilidade de pessoas que se situam em outros países ter um lugar de contato com o seu território de origem, permitindo a manutenção de uma relação identitária e de pertencimento ao local, mesmo que “à distância”. Essa relação apareceu na entrevista de uma usuária que hoje vive em outro país e buscou, no SL, a ilha que representa seu lugar de origem.

[6:25] R.Y.: sim tem a Ilha de Santos

[6:25] R.Y.: ja morei la qdo entrei no SI

[6:25] R.Y.: lindo la tem salto de paraquedas voo livre

[6:25] R.Y.: e uma das praias mais lindas

[6:26] R.Y.: saudades

[6:26] R.Y.: esse foi o motivo real de eu buscar

[6:26] R.Y.: saudades

(trecho de entrevista com residente R.Y. em 21/10/2009).

Por este motivo, as ilhas que fazem referência a cidades, países e Estados concretos vão ser consideradas importantes para estes residentes que estão “fora” do seu território de origem. Assim, por meio do SL, eles encontram uma maneira de “voltar” ao seu território, repensar sua identidade e amenizar sentimentos de “perda” e “falta” que são decorrentes da sua “desterritorialização” na vida concreta.

Como foi dito, muitas destas ilhas foram modificadas em seu propósito, em sua estrutura e dinâmica, ou, ainda, desaparecendo do SL. Da mesma forma que Bonnemaizon e Cambrèzy (1996) falam com relação ao sentido da “perda do território”, os residentes do SL também vão ter partes de sua identidade virtual simplesmente “deletadas” com a modificação ou desaparecimento da ilha do aplicativo. Isto pode ocorrer devido a desistência de algum proprietário em manter a sua ilha ou, ainda, devido ao não seguimento das leis estipuladas do SL (o que acarreta na expulsão do residente do lugar). Com isso, o processo de desterritorialização estaria ocorrendo (HAESBAERT, 2007), pois existiria um “desaparecimento” do território-ilha ao qual o residente fazia parte.

Este processo pode ocorrer na virtualidade, especialmente pela capacidade de fazer com que sites, perfis, contas e lugares situados no ciberespaços possam, simplesmente, desaparecer ao toque de um “clic”, de modo que a conta do usuário seja deletada.

Os usuários que fazem parte do grupo desta ilha (da que foi “deletada”), perdem o seu território (em especial aqueles que “moravam” na ilha). Entretanto, no SL o sentimento de territorialidade e de pertença a grupos sociais é caracterizado por ser mais amplo pela diversidade de lugares (territórios dos residentes) e grupos ao quais o sujeito pode fazer parte, bem como a diversidade de identidades que o próprio residente pode assumir (devido a diversidade de avatares que uma única pessoa pode ter).

Todos os entrevistados pertenciam a grupos com sedes em mais de uma ilha do SL. Estes dados parecem apontar para uma multiplicidade de territórios virtuais aos quais o sujeito vai fazer parte. No entanto, quando perguntado a cada um dos entrevistados se existia um “lugar preferido”, todos disseram que sim. Este local, dificilmente estava associado a ilhas que tinham relação visual com os seus territórios concretos (como reproduções de cidades, por exemplo), mas a maioria eram espaços criados e utilizados por brasileiros devido ao uso da língua nativa. A maior parte dos lugares “preferidos” eram ilhas criadas por eles, ilhas fantasiosas, ilhas onde os residentes os acolheram de forma especial, tornando estas, o seu território.

Apenas um residente dos entrevistados (sem contar os donos das ilhas) disse que o seu local preferido é situado em uma ilha que representa a sua cidade (no caso, a Ilha Curitiba).

Costumo de frequentar a ilha Curitiba para bater papo e também pela afinidade que apresento como a cidade de Curitiba RL. Moro na região metropolitana de CWB e já residi por 8 anos em Curitiba. Então é um grande prazer estar sentado em um barzinho virtual na Rua XV de Novembro. Gosto da recriação de um pequeno trecho da Rua XV de Novembro porque este espaço é carregado do simbolismo curitibano (trecho de entrevista com o residente J.F. em 16/10/2009).

Neste trecho de entrevista, verificamos que o residente J.F. parece apresentar um forte sentimento de pertencimento identitário à cidade de Curitiba. Além de morar na região metropolitana da cidade concreta, e ter morado em Curitiba, ele buscou a representação desta no SL a fim de vincular-se, também no SL, à “sua” cidade virtual.

Assim, verificamos que questões como a territorialidade, a identidade territorial e a sociabilidade que são observadas em lugares concretos, vão ter lugar também no espaço virtual, tanto nos lugares do SL que projetam lugares específicos como genéricos do mundo material.

9 CONCLUSÕES

O ciberespaço compreende lugares com sentidos e identidades variadas, compondo um cenário múltiplo e dinâmico muito semelhante aos espaços concretos do mundo material. Ele se articula em um espaço de fluxos por sua totalidade (formado por *bytes*) e por um espaço de lugares por se constituir de inter-relações de usuários desenvolvidas com base na circulação de informação entre seus centros de informação, suportados pelos computadores.

No ciberespaço, apesar da ausência da materialidade, o lugar se configura como os “lugares antropológicos” de Augé (2007), suportando interações sociais e historicidades, de modo que vem a determinar e ser determinado pelas identidades que ali atuam. Esses lugares virtuais vão adquirir o sentido de território quando os sujeitos que o ocupam lhes atrelam sentimentos ligados ao pertencimento e/ou à propriedade, criando leis, regras e desenvolvendo uma forte caracterização identitária ligada ao lugar que ocupam (HAESBAERT, 2007). Os espaços virtuais são considerados plataformas diferenciadas do mundo concreto, que se tornam visíveis graças ao suporte oferecido pela Internet, visto que toda a sua apresentação parte de inspirações em elementos e disposições visuais característicos do espaço material (FRAGOSO, 2003).

Além dos lugares virtuais, nos deparamos também com os não-lugares virtuais quando navegamos por entre lugares do ciberespaço que não dispõem de elementos identitários e onde não ocorrem relações sociais caracterizadoras, pois há a ausência de uma acumulação cultural inscrita em seu espaço limitado (CARDOSO, 1999). Estes não-lugares não são identificados e nem despertam interesses relacionais nos usuários que por eles passam. Assim, ambientes virtuais podem ser lugares, não-lugares e também podem ser territórios, dependendo da relação do espaço com o sujeito analisado.

Observamos que o ciberespaço oferece suporte para a sociabilidade a partir da existência de ambientes multiusuários *online* que permitem uma multiplicidade de manifestações identitárias individuais e coletivas, que são reveladas desde a construção do avatar do indivíduo até a construção de lugares virtuais. A partir dessas representações,

usuários fixam-se em torno de interesses comuns, associando-se a grupos e lugares que partilham de uma identidade, também, comum. Esta associação (bem como a procura dos usuários por determinado lugar virtual) vai necessitar de um conhecimento prévio mínimo, que provém das experiências e objetivos de cada indivíduo que navega no ciberespaço.

Buscando um ambiente multiusuário *online* que fosse isento de regras rígidas e temáticas pré-definidas; que permitisse liberdade para a criação de lugares virtuais pelos seus próprios usuários e que contasse com uma interface gráfica 2D e/ou 3D facilitando a visualização da representação de lugares do mundo concreto, escolhemos o MUVE *Second Life* para o desenvolvimento da pesquisa. Nele encontramos representações de lugares concretos que fazem referência direta a territórios específicos do mundo *offline* com a intenção de funcionarem como representações virtuais daqueles, estendendo a identidade proveniente destes lugares concretos para o ciberespaço; e também encontramos representações de lugares concretos que focam criações “novas”, não referentes a um lugar físico específico, mas a lugares genéricos também existentes no mundo concreto.

Analisamos três ilhas: *Ilha Brasil* (com representações de lugares genéricos), *Ilha RJ City* (com representações de lugares específicos) e *Ilha Brasil Curitiba* (com representações mistas), nas quais procuramos identificar as formas de sociabilidade tentando compreender os motivos de busca e de criação de lugares virtuais inspirados em lugares concretos pelos usuários do *Second Life*.

Realizamos uma etnografia virtual, composta por uma análise documental (em que coletamos dados para fornecer subsídios para a pesquisa) e, posteriormente, partimos para uma observação estrutural das ilhas e uma observação das dinâmicas sociais dos usos e apropriações dos residentes no lugar-ilha. Realizamos também 18 entrevistas com usuários do SL que conheciam as regiões virtuais analisadas e verificamos que todos eles, em algum momento de suas experiências pessoais com o SL, buscaram “conhecer” ilhas que retratavam lugares concretos específicos da RL, o que já indica uma forte ligação dos lugares concretos aos lugares virtuais por parte dos sujeitos que atuam no ciberespaço.

Entretanto, verificamos que estes lugares no SL que se referem a pontos específicos da concretude não são compreendidos apenas como meras “imitações” destes lugares, mas sim como um lugar que, além de representar símbolos, transforma, atua e modifica o espaço

virtual, ampliando a territorialidade do sujeito para o ciberespaço a partir das dinâmicas sociais que ali são desenvolvidas.

Observamos que estas recriações de lugares, quando reproduzem lugares genéricos do mundo concreto parecem apresentar “o novo”, o “não existente na RL”. Entretanto, a disposição e apresentação dos elementos que compõem esses lugares virtuais são inspiradas em elementos existentes do mundo físico, o que também permite a influência de simbolismos atrelados a lugares semelhantes (em sua forma visual) da RL por parte dos residentes que visitam estas ilhas. Assim, as criações fantasiosas observadas são lugares com identidades próprias, mas relacionados diretamente a identidades de lugares concretos genéricos. Já os lugares virtuais que representam lugares específicos, localizados geograficamente, parecem associar a sua compreensão de forma mais direta ao lugar que lhes serve de referência, sendo associados diretamente a um único local.

Verificamos que os usuários do SL compreendem os lugares virtuais a partir de suas experiências (tanto vividas como imaginadas), reconhecendo a identidade do mundo material que o lugar representa no ciberespaço. Desse modo, a funcionalidade e as práticas sociais que tem lugar nas ilhas analisadas são associadas aos lugares concretos que essas ilhas representam, o que caracteriza não apenas uma extensão identitária do lugar concreto, como também uma extensão do seu sentido social para o lugar virtual. Assim, estas recriações de lugares concretos no SL, caracterizam-se por levar a identidade social e cultural de um lugar para além das fronteiras geográficas, carregando uma série de características (visuais, descritivas e simbólicas) de territórios geográficos para territórios virtuais.

Apesar de todas as ilhas analisadas fazerem referência a lugares existentes no mundo material (seja pelo nome ou pela aparência visual), elas acabaram por desenvolver identidades e características particulares por sua historicidade e interações sociais entre seus membros, funcionando como “pontos de referência” dos lugares que tentam representar, atraindo assim, um grande número de usuários que buscam práticas sociais relacionadas à sua identidade territorial no SL.

Compreendemos também que dentro do lugar que cada ilha representa, vão existir outros lugares “menores” (denominados por nós, de lugares-regiões ou, ainda, lugares-

locais). O lugar-ilha em sua totalidade, além de possuir uma identidade própria e “homogênea” (da mesma forma que lugares concretos como países, por exemplo) vai suportar a diversidade de identidades individuais que vão habitar a ilha e se agrupar em torno de interesses em comum, afinando suas interações em lugares próprios que vão carregar outras histórias, outras identidades e outras relações diferentes do lugar-ilha que as suporta. São esses os lugares-regiões e lugares-locais, definidos por sua escala menor, com dimensões mais próximas da experiência individual.

Além desta semelhança com os lugares concretos, os lugares do SL também vão suportar a existência de lugares efêmeros, ou seja, que surgem e se situam no lugar-ilha ou em alguma de suas parcelas (lugares-regiões ou lugares-locais) e que, após desempenhada a sua função, desaparecem no SL, fazendo com que a ilha retorne a sua apresentação original. Isso aponta para o dinamismo dos lugares observados no SL, caracterizado não apenas pelas modificações constantes realizadas pelos seus proprietários mas principalmente pela ação dos residentes no lugar. Do mesmo modo, simbolismos de lugares concretos atrelados a culturas (como festas natalinas e carnaval) também modificam a estrutura e a dinâmica dos lugares virtuais a partir de suas reproduções em épocas determinadas.

Verificamos que os lugares do SL podem ser heterotopias por serem produtores de lugares concretos sem o uso da materialidade, ou seja, são representações baseadas no mundo físico que despertam a concretude nos indivíduos que por ali passam ou ali permanecem e interagem. Eles também podem ser territórios quando possuem o sentido não apenas da propriedade (despertada pelos donos da ilha) como pelo sentimento de pertença (despertado pelos residentes) que atuam na ilha de forma a expressar sua territorialidade.

Do mesmo modo que os lugares, territórios podem ser subdivididos em outros territórios particulares menores, como casas do SL, por exemplo. A expressão da territorialidade, no entanto pode ser visualizada no SL não apenas a partir das propriedades privadas dos usuários do SL, como também pelos simbolismos que certos elementos visuais carregam consigo (como bandeiras). Essa compreensão parece ser determinante para questões identitárias e culturais ligadas diretamente a uma localidade específica a qual as ilhas tentam representar. No entanto, nem sempre o sujeito precisa estar no seu território

para expressar a sua identidade (territorialidade local), pois os residentes navegam por entre inúmeras ilhas expressando sua territorialidade deslocada (FERNANDES, 2005) através de descrições que seus *nicks* carregam sobre seus avatares e de seus costumes, que correspondem a práticas sociais específicas.

Compreendemos assim, que noções de territorialidade vão além da materialidade (mesmo que estejam baseadas nela), ou seja, um brasileiro, mesmo que estando na Inglaterra (por exemplo) expressa sua identidade local em sua ilha do SL, que representa o seu país (Brasil), funcionando esta como uma “parte” de seu território de origem.

Entendemos também que as pessoas navegam por entre os lugares do SL, desterritorializando-se “mentalmente” do local onde se encontram e conhecendo outros espaços, de forma que venham a se reterritorializar, sociabilizando-se e fazendo parte de grupos virtuais como os desenvolvidos em cada uma das ilhas analisadas.

Verificamos que é comum o processo de reconhecimento do lugar anterior ao desenvolvimento de grupos característicos na sociabilidade virtual. É mais frequente ainda em ilhas do SL que se apropriam de descrições e características de lugares concretos (como o caso da *RJ City* e da *Brasil Curitiba*). Desse modo, indivíduos reúnem-se por identificação com o lugar, desenvolvendo interações sociais a partir dos sentidos simbólicos que a ilha possui. Entretanto, o processo inverso também é comum, especialmente pela capacidade de apropriação dos lugares virtuais pela prática dos seus usuários (como o exemplo da *Ilha Brasil*, onde grupos sociais determinaram uma alteração radical do visual da ilha).

Assim, os indivíduos, ao mesmo tempo em que são chamados a fazer parte de grupos com referência à identidade de um lugar, também vão determinar a identidade do mesmo, bem como sua historicidade, sendo o território o produto e, ao mesmo tempo, o produtor da identidade, conforme abordado por Turra Neto (2004). Talvez a capacidade de mutabilidade e transição de funções a partir de apropriações feitas por usuários em sistemas multiusuários *online* seja uma das fortes características dos territórios virtuais desenvolvidos para a sociabilidade.

Observamos também que territórios virtuais serão formados para manter as condições de existência de grupos sociais, em que cada sujeito vai manifestar sua identidade compartilhando de interesses em comum com os membros do mesmo lugar no ciberespaço. A

territorialidade é apresentada de forma “fechada” (HAESBAERT, 2007) por alguns grupos da *Ilha Brasil*, que se agregam em lugares-locais específicos da ilha para manifestar apenas uma forma identitária comum (relacionada à sua raça), impedindo que outros usuários que possuem ideais diferenciados possam entrar na comunidade. Também vai existir a expressão da territorialidade que busca homogeneizar identidades em um território (HAESBAERT, 2007). Essas identidades podem ser compreendidas em espaços de RPG, onde seus usuários priorizam a entrada de pessoas que tem o intuito de participar do *game*, ou seja, que vão manter o sentido do jogo. Entretanto, podem existir pessoas que vão a estes lugares para, simplesmente, conhecer novos amigos e firmar laços.

Outras ilhas, como a *RJ City* e a *Brasil Curitiba* permitem a entrada de qualquer indivíduo, não sendo importante de onde veio ou quem realmente é, mas sim a interação social como um todo, de modo que o necessário é seguir as regras do ambiente para manter-se nele.

Essas diferentes territorialidades, por sua vez, acabam por se mesclar em algumas ilhas do SL (como a *Ilha Brasil*), permitindo que, em um mesmo lugar, leis, objetivos e controles sociais sejam combinados (ou seja, territórios que vão abrigar indivíduos com intenção de jogar RPG, outros com intenção de buscar relacionamentos ou, ainda, sujeitos que buscam o sexo virtual). Para cada grupo vão existir regras formuladas pelo próprio grupo e que vão estar sobrepostas no mesmo território, mas aplicadas a sujeitos e identidades diferentes.

A partir destas questões, compreendemos que a expressão do território nestas ilhas do SL parece ter alguns objetivos como:

- a existência de um lugar que é seu, despertando o sentimento de posse do sujeito;
- ponto de localização para o reconhecimento e identificação de sujeitos com determinadas características sociais comuns;
- necessidade de identificação com o lugar (seja pelos simbolismos que ele representa atrelado a sua cultura ou pela apresentação do lugar que desperta interesse para o sujeito);

- busca pelo controle e pela disciplina no espaço delimitado, ou seja, existência de normas, de leis que vão manter a organização do lugar e serão coordenadas por um sujeito ou grupo restrito;

- caracterização da dinâmica para as interações sociais, ou seja, reconhecendo o lugar como um território de determinadas características, compreende-se, também, a estrutura de funcionamento do lugar;

A partir deste estudo em três ilhas do SL, compreendemos que as motivações para criar lugares virtuais com base em lugares materiais parecem estar atreladas à necessidade do sujeito em manifestar-se identitariamente, nos espaços por onde passa. Verificamos isso ao observar que os criadores das ilhas analisadas tentaram reproduzir no SL os seus próprios territórios concretos. Mesmo com o forte apelo do retorno financeiro que a ilha poderia oferecer, observamos que os criadores da *Ilha Brasil*, da *RJ City* e da *Brasil Curitiba* tentaram expressar a sua territorialidade para além da concretude, representando seu país/cidade de origem no aplicativo através de uma apresentação visual dos lugares. Significa que, ao pensar em criar um “novo” lugar, seus criadores pensaram em representar o seu território no mundo concreto, com a intenção declarada de agregar usuários do SL com identidades comuns.

Para representar a identidade concreta dos proprietários das ilhas, não bastou a referência nominal ou descritiva, como foi necessária também a reprodução visual de lugares-locais característicos dos territórios concretos que buscavam representar no SL, o que parece atrelar, de maneira mais forte ainda, os simbolismos e características de uma cultura que não se encontra mais, apenas, no mundo concreto. Do mesmo modo, a criação de lugares virtuais que representam lugares genéricos do mundo concreto parece facilitar as interações sociais que são desenvolvidas no ciberespaço, pois partem da compreensão de práticas sociais e de seus significados a partir da semelhança de disposição visual do universo físico.

A propriedade de uma ilha ainda agrega certo *status* social para o seu dono, pois lhe confere o poder de determinar as leis do território, determinando a disposição dos elementos na ilha e responsabilizando-o pelo bom funcionamento dela.

Assim, observamos que estas ilhas funcionam como “extensões identitárias” de lugares concretos, facilitando a formação de grupos com interesses em comum pelo seu reconhecimento no MUVE. Este parece ser um dos motivos de buscas por estes lugares virtuais tão semelhantes aos lugares concretos.

Do mesmo modo que os criadores das ilhas, os usuários parecem buscar os lugares virtuais que reproduzem cidades/Estados/países como forma de, primeiramente, “situar-se” no SL, identificando seus semelhantes que navegam no mesmo aplicativo. Há uma ampliação das possibilidades de identificação cultural a partir das referências ao espaço geográfico no SL. Assim, além da curiosidade de verificar “a sua cidade” no MUVE, os usuários encontram outra plataforma que facilita as práticas sociais com pessoas geograficamente próximas (o que parece confirmar, mais uma vez, a forte ligação com o lugar concreto para as relações humanas), funcionando este território virtual como referência para todos que possuem determinada identidade e facilitando a formação de grupos sociais com interesses em comum.

Além disso, as ilhas que focam lugares específicos parecem funcionar como referências identitárias também para usuários que se encontram fisicamente afastados de seu lugar de nascença, permitindo um “rápido voltar às suas origens” por meio das TICs. Desse modo, estas representações que referenciam lugares do mundo *offline* facilitam o encontro (virtual e concreto) e as interações entre indivíduos com formação cultural semelhante, o que supõe uma partilha de capital social comum.

As tecnologias da comunicação e da informação oferecerem suporte para aplicativos que possibilitam criações tidas como “inovadoras”, em ambientes seguros pela não exposição física das pessoas e que ainda facilitam as práticas sociais em lugares tecnicamente inexistentes no mundo material. Verificamos que a identidade de cada sujeito vai ter um papel importante na criação e busca por lugares virtuais, o que expressa a ligação do indivíduo com suas origens, a fim de atuar e de ser reconhecido no processo de sociabilização. Assim, concluímos que o lugar no ciberespaço não apenas é visível, como também anuncia simbolismos ligados ao território, estando diretamente associado à necessidade dos sujeitos de expressarem a sua identidade cultural em “outros espaços”, diferentes do espaço geográfico, porém fortemente atrelados a ele.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Benedict Richard O'Gorman. **Imagined Communities**: reflections on the origin and spread of nationalism. 2. ed. London: Verso, 1991. 224 p.

ALBAGLI, Sarita. Território e Territorialidades. In LAGES Vinícios; BRAGA, Christiano; MORELLI, Gustavo (Org.). **Territórios em movimento**: cultura e identidade como estratégia de inserção competitiva. Sachs Prefácio, Rio de Janeiro: Relume Dumará/Brasília DF: Sebrae, 2004. 350 p.

AUGÉ, Marc. **Não-ugares**: Introdução a uma antropologia da sobremodernidade. 1. ed. Campinas: Papirus, 2007. 112 p.

BARROS FILHO, C.; LOPES, F.; ISSLER, B. **Comunicação do Eu**: Ética e solidão. 1. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005. 144 p.

BAEHLER, Jean. Grupos e Sociabilidade. In: BOUDON, Raymond (Org). **Tratado de Sociologia**. Traduzido por Teresa Curvelo. Rio de Janeiro: Zahar, 1995. p. 65-106. Disponível em: http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=6ei7ZHqL_lkC&oi=fnd&pg=PA489&dq=Tratado+de+Sociologia+Boudon&ots=xBwjkdN87i&sig=8FDrFnF6mQo21Q7JfPudW7-M4r4#v=onepage&q=&f=false. Acesso em: 08 nov. 2009.

BERTRAND, Georges. **Paisagem e Geografia Física Global**. Esboço Metodológico. Revue Géographique des Pyrénées et du Sud-Ouest", Toulouse, v. 39. n. 3, p. 249-272, 1968, sob título: Paysage et géographie physique globale. Esquisse méthodologique. Publicado no Brasil no *Caderno de Ciências da Terra* (Tradução de Olga Cruz). Instituto de Geografia da Universidade de São Paulo, n. 13, 1972. Disponível em: <http://www.nepa.ufma.br/Producao/importantes/paisagem%20bertrand.pdf>. Acesso em: 04 abr. 2009.

BONNEMAISON, J. et CAMBRÉZY, L. Le lien territorial entre frontières et identités. **Revista Géographie et Cultures**, Editions l'Harmattan, n. 20, 2006. p. 7-18. Disponível em: <http://cat.inist.fr/?aModele=afficheN&cpsidt=2887120>. Acesso em: 22 mar. 2009.

CARDOSO, Ciro Flamarion. Repensando a construção do espaço. **Revista de História Regional**, v. 3., n. 1., dez. – fev., 1998. Disponível em: <<http://www.uepg.br/rhr/v3n1/ciro.htm>>. Acesso em: 15 mai. 2009.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. O turismo e a produção do não-lugar. In: YÁZIGI, Eduardo; CARLOS, Ana Fani Alessandri; CRUZ, Rita de Cássia Ariza (Org.). **Turismo Espaço, paisagem e cultura**. 1. ed. São Paulo: HUCITEC, 1996. p. 25-39.
Disponível em: <<http://www.cefetsp.br/edu/eso/lourdes/turismoproducaonaolugar.html>>. Acesso em: 28 nov. 2009.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 1. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 394 p.

_____. **A sociedade em Rede - A Era da Informação**: economia, sociedade e cultura. 1. ed. São Paulo: Paz e terra, v. 3, , 1999, p. 411-439.

_____. **A Galáxia Internet**: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003. 244 p.

FERNANDES, Bernardo Mançano. Movimentos socioterritoriais e movimentos socioespaciais. **Revista Observatorio Social de America Latina**, v. 16, Buenos Aires: Ed. Impresa, 2005. p. 273-284. Disponível em: < <http://www4.prudente.unesp.br/nera/revistas/06/Fernandes.pdf> >. Acesso em: 30 out. 2009.

FOUCAULT, Michel. **Other spaces**: The principles of heterotopia. *Lotus International: Quarterly Architectural Review*, 1986. p. 9 - 17. Disponível em: <<http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html> >. Acesso em: 23 jul. 2008.

FRAGOSO, Suely. **Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço**. Textos de Cultura e Comunicação, Salvador, BA, v. 42, n. 2000, 2000 p. 105-113. Disponível em: <<http://www.midiadigitais.org/wpcontent/uploads/2008/06/hiperespaco.pdf>>. Acesso em: 08 jun. 2009.

_____. Um e Muitos Ciberespaços. In: Lemos, A. e Cunha, P. (Org.). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003, p. 212-231.

_____. **O espaço em perspectiva**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Ed. e-papers, 2005. 90 p.

_____. Games *Online* como Terceiros Lugares. **Revista Fronteira** (UNISINOS), São Leopoldo, RS, v. 10, p. 36-45, 2008a.

_____. Conectibilidade e geografia em sites de rede social: um olhar sobre as relações entre território e identidade e a permeabilidade on-line/off-line a partir do *Orkut*. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 16, p. 109-121, dez., 2008b. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/galaxia/article/viewFile/6667/6027>>. Acesso em: 15 fev. 2009.

_____. **CUNCTUS ERGO SUM**: Crítica à compreensão cartesiana de sujeito nos estudos da cibercultura. In: SIMPÓSIO DE CIBERCULTURA – ABCIBER, 2, 2008. São Paulo. Texto correspondente à palestra na ABCiber 2008c (II Simpósio de Cibercultura ABCiber). Inédito, original fornecido pela autora.

FRAGOSO, Suely ; FISCHER, Gustavo Daudt ; MIGOVSKI, A. L. ; LAND, G. ; LOESCH, G. ; FREITAS, H. ; DELANHESI, Y. ; TRINDADE, L.B.. **Learning to Research in *Second Life*: 3D MUVes as meta-research fields**. Int. j. educ. dev. using inf. commun. technol., v. 4, p. 7, 2008.

FRAGOSO, Suely; HENN, Ronaldo e REBS, Rebeca Recuero. Proposta de uma Taxonomia dos Lugares *Online*. In: SIMPÓSIO DE CIBERCULTURA – ABCIBER, 2, 2008. São Paulo. **Anais do II Simpósio de Cibercultura ABCiber**. São Paulo:PUCSP, 2008. Disponível em: <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Suely%20Fragoso,%20Ronaldo%20Henn,%20Rebeca%20Recuero%20Rebs.pdf>>. Acesso em: 22 out. 2009.

FRAGOSO, Suely e ROSÁRIO, Nísia. Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário *online* de caráter multicultural. **Revista *online Interin***, n. 6., 2008. revista *online* PPGCOM-UTP . Disponível em: <http://filosofiaetc.sites.uol.com.br/turismo_naolugar.pdf>. Acesso em: 03 jun. 2009.

GEERTZ, Clifford. Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura. In GEEERTZ, C.. **A interpretação das culturas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1989. p. 13-41.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Tradução de. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 7 ed. Rio de Janeiro: DP&A 2002. 102 p.

HAESBAERT, Rogério Costa. **RS: Latifúndio e identidade regional**. 1. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988. 98 p.

_____. O mito da desterritorialização e as “regiões-rede”. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA, 5. 1994, Curitiba. **Anais do V Congresso Brasileiro de Geografia**. Curitiba: AGB, 1994, p. 206-214.

_____. Identidades territoriais. In: CORRÊA, Roberto L. & ROSENDAHL, Zeny (Org.). **Manifestações da cultura no espaço**. Série Geografia Cultural. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999. p. 169-190.

_____. Dos múltiplos territórios à multiterritorialidade. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE MÚLTIPLAS TERRITORIALIDADES, 1, 2004. *Document de travail à partir d’une version révisée d’une communication présentée au 1º Seminário Nacional sobre múltiplas territorialidades*. Porto Alegre: UFRGS, 23 set. 2004. Disponível em: <<http://w3.msh.univ-tlse2.fr/cdp/documents/CONFERENCE%20Rogério%20HAESBAERT.pdf>>. Acesso em: 22 mai. 2009.

_____. Da desterritorialização à multiterritorialidade. In: CONGRESSO DE GEÓGRAFOS DA AMÉRICA LATINA, 5. 2005, São Paulo. **Anais do X Encontro de Geógrafos da América Latina**, São Paulo: USP, 2005. Disponível em: <http://www.planificacion.geoamerica.org/textos/haesbaert_multi.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2009.

_____. **O mito da desterritorialização**: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade. 3 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007. 395 p.

HAMMAN, Robin. A aplicação da metodologia de Etnográfico no estudo do cibersexo. Tradução por Luciano Almeida. **Revista Cybersociology**, 1996-1999, 1996. Disponível em: <http://www.cybersociology.com/files/1_1_hamman_portugese.html>. Acesso em: 23 fev. 2009.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. 14. Ed. São Paulo: Loyola, 2007. 352 p.

HINE, Cristine. **Virtual ethnography**. 1. ed. London: Sage. 2000. 192 p. Disponível em: <<http://www.cirst.uqam.ca/PCST3/PDF/Communications/HINE.PDF>>. Acesso em: 20 de nov. 2007.

HOLZER. Wherter. O Lugar na Geografia Humanista. **Revista Território**, v. 4, n. 7, Rio de Janeiro: UFRJ, p. 67-78, jul.-dez., 1999. Disponível em: <ftp://146.164.23.131/terr/N_07/v_7_holzer.pdf>. Acesso em: 12 set. 2009.

JAMESON, F. **El postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado**. 1 ed. Barcelona: Paidós, 1991. 128 p.

LAUREL, Brenda. **Computers as theatre**. 6. Ed. London: Addison-Wesley, 1998. 256 p.

LEMOS, André. **Estruturas Antropológicas do Ciberespaço**. Textos de Cultura e Comunicação, Salvador, BA, v. 35, 1996. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/estrcy1.html>>. Acesso em: 07 mai. 2009.

_____. O imaginário da Cibercultura. **Revista São Paulo em Perspectiva**, v. 12, n. 4, São Paulo: Seade, p. 46-53, out.-dez., 1998.

_____. Cibercidades. In: Lemos, A., Palacios, M., **Janelas do Ciberespaço: Comunicação e Cibercultura**, 1. ed., Porto Alegre: Sulina, 2000. 279 p.

_____. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. **Revista eletrônica Razon y palabra**. México, out.-nov., 2004. Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>>. Acesso em: 19 abr. 2009.

_____. **Ciberespaço e tecnologias móveis: Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura**. Artigo integrante da pesquisa do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC/CNPq), do Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura (Ciberpesquisa), da Facom/UFBA. 2005. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2009.

_____. Mídias Locativas e Territórios Informacionais. In: Santaella, L., Arantes, P. (Org.). **Estéticas Tecnológicas: Novos Modos de Sentir**. 1. Ed. São Paulo: EDUC., 2008. p. 207-230.

Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2009.

LÉVY, Pierre. **A inteligência colectiva**: Para uma antropologia do ciberespaço. 3. ed. Lisboa: Gradiva, 1997. 214 p.

_____. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, RS, n. 9., dez., 1998. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3009/2287>>. Acesso em: 02 set. 2009.

_____. **O que é o virtual?** 4. Ed. São Paulo: Editora 34, 2003. 160 p.

LICKLIDER, Joseph C. R. e Robert TAYLOR. **The Computer as a Communication Device**. SRC Research Report 61, *In Memoriam*: J.C.R. Licklider 1915-1990. Publicação original 1968. Disponível em: <<http://www.utexas.edu/ogs/lectures/taylor/licklider-taylor.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2009.

LINDEN RESEARCH, *Linden Lab – Where Worlds are Born*, 2010. Disponível em: <<http://lindenlab.com/>>. Acesso em: 10 jan. 2010.

MASSEY, Doreen. **Pelo espaço**: uma nova política da espacialidade. Tradução de Hilda Pareto Maciel e Rogério Haesbaert. 1. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008. 312 p.

MACHADO, Mônica Sampaio. **Geografia e epistemologia**: um passeio pelos conceitos de espaço, território e territorialidade. *Revista Geo UERJ*, Rio de Janeiro: UERJ/ Departamento de Geografia, n. 1, p. 17-18, jan., 1997. Disponível em: <<http://www2.uerj.br/~dgeo/geouerj1h/monica.htm>>. Acesso em: 11 jun. 2009.

MACHADO, Frederico Viana e PRADO, Marco Aurélio Máximo. Movimentos homossexuais: a constituição da identidade coletiva entre a economia e a cultura. O caso de dois grupos brasileiros. **Revista Interações**, v. 10, n.19, p.35-62. jun., 2005. Disponível em: <http://scielo.bvs-psi.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-29072005000100003>. Acesso: em 25 abr. 2008.

MATTOS, Paulo R. Algumas reflexões sobre os confins da psicanálise. **Revista de Psicanálise: Pulsional**, São Paulo, n. 156, ano XV, Livraria Pulsional, p. 13-19, 2002. Disponível em:

<http://www.editoraescuta.com.br/pulsional/156_02.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2009.

MILAGRE, José Antonio. Direitos no SecondLife: realidade virtual ou virtual realidade? Biblioteca Jurídica virtual **Jus Navigandi**, Teresina, ano 11, n. 1324, 15 fev. 2007. Disponível em: <<http://jus2.uol.com.br/doutrina/texto.asp?id=9499>>. Acesso em: 20 jan. 2010.

MINIWATTS, Marketing Group. **Internet World Stats**. 2001 – 2010. Disponível em: <<http://www.Internetworldstats.com/stats.htm>>. Acesso em: 12 dez. 2009.

NASCIMENTO. Susana. **Para uma compreensão sociológica das identidades na CMC**. Biblioteca *online* de ciências da comunicação – (www.bocc.ubi.pt) . 2001. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/nascimento-susana-identidades-cmc.html>>. Acesso em: 02 de outubro de 2007.

NEGROPONTE, Nicholas. **Ser digital**. 1. ed. Portugal: Editorial Caminho. 1995. 266 p.

PIERCE, Charles Sanders. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. In: Past Masters, CD-ROM. EUA: IntelLex Corporation, 2002.

REBS, Rebeca Recuero. Influência da Comunicação Mediada por Computador na Estrutura de Redes das Comunidades Virtuais. In: INTERCOM JÚNIOR – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 24, Brasília, 2006. **Anais do INTERCOM Júnior do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Brasília: UnB, set. 2006. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1048-1.pdf>>. Acesso em: 02 fev. 2008.

_____. **Formações Identitárias no Ciberespaço**: um estudo etnográfico no *Second Life*. Trabalho de conclusão de Curso. 2007. 128 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Social) - Curso de Comunicação Social – habilitação em Jornalismo da Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2007.

_____. O Capital Social na Construção de Ciberidentidades no *Second Life*. In: INTERCOM SUL – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Guarapuava, 9, 2008. **Anais do INTERCOM SUL IX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da região Sul**, 2008, Guarapuava: Unicentro, 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0609-1.pdf>>. Acesso em: 29 abr. 2009.

RECUERO, Raquel . **Comunidades virtuais no IRC** : o caso do #Pelotas - um estudo sobre a comunicação mediada por computador e a estruturação de comunidades virtuais. Dissertação de mestrado. 2002. 163 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

_____. **Comunidades em redes sociais na Internet** : proposta de tipologia baseada no fotolog.com. Tese de doutorado. 2006. 334 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

_____. **Comunidades em Redes Sociais na Internet: Um estudo de uma rede pró-ana e pró-mia**. 2005. Disponível em: <<http://www.midiadigitais.org/wp-content/uploads/2008/08/chile2005.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2009.

RHEINGOLD. Howard. **A comunidade Virtual**. 1 ed. 1997. 368 p. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

RIBEIRO, José Carlos. Múltiplas Identidades Virtuais: A Potencialização das Experiências Exploratórias do “Eu”. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 23, Rio de Janeiro, 2005. **Anais do INTERCOM do XXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Rio de Janeiro: UFRJ, set. 2005. Disponível em: <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/handle/1904/17844>>. Acesso em: 02 fev. 2008.

RIAL, Carmen. Televisão, futebol e novos ícones planetários. Aliança consagrada nas Copas do Mundo. In: Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS), 12, Recife, 2003. **Anais da XII COMPÓS**, Recife, jun. 2003. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_972.PDF>. Acesso em: 09 jun. 2009.

SÁ, Simone. **O Samba em Rede: comunidades virtuais, dinâmicas identitárias e carnaval carioca**. 1 ed. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005. 122 p.

SANTAELLA, Lúcia. A Estética Política das Mídias Locativas. **Revista Nômad**as – Revista Crítica de ciências Sociais e Jurídicas, Madrid: Universidad Central, Colombia, n. 28, p. 128-137, abr., 2008. Disponível em:

<<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/12-estetica.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2009.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Pela Mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade**. 1. ed. São Paulo: Cortez Editora, 1995. 348 p.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado: fundamentos teóricos e metodológicos da geografia**. 1. Ed. São Paulo: Hucitec, 1988. 124 p.

_____. **Técnica Espaço Tempo: Globalização e meio técnico-científico informacional**. 3. Ed. São Paulo: Hucitec, 1997. 190 p.

_____. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006. 260 p.

SUERTEGARAY, Dirce Maria Antunez. **Espaço Geográfico Uno e Múltiplo**. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales – Scripta Nova, Universidad de Barcelona, n. 93, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.ub.es/geocrit/sn-93.htm>>. Acesso em: 06 jul. 2009.

TERÊNCIO, Marlos Gonçalves, SOARES Dulce Helena Penna. A Internet como ferramenta para o desenvolvimento da identidade profissional. **Revista Psicologia em Estudo - SciELO Brasil**. São Paulo: Maringá, v.8, n.2, jul.-dez., 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v8n2/v8n2a14.pdf>>. Acesso em: 11 out. 2009.

THOMPSON, John. **Mídia e a Modernidade: uma Teoria Social da Mídia**. 8. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1998, 260 p.

TOLEDO, Luiz Henrique de. A cidade das torcidas: representações do espaço urbano entre torcedores e torcidas de futebol na cidade de São Paulo. In: MAGNANI, José Guilherme, TORRES, Lílian de Lucca (Org.). **Na metrópole**. Textos de antropologia urbana. São Paulo: EDUSP, FAPESP, 2000. p. 124-155.

TOMASINI, Ana Claudia V. **Globalização e Nacionalismo: um estudo de caso da comunidade virtual 'Brasil' sobre a identidade brasileira no Orkut**. Dissertação de mestrado. 2007. 163 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2007.

TUCHERMAN, Ieda. Cibercidades: notas sobre as novas tecno-heterotopias. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre:FAMECOS, n. 31, p. 85-90, dez., 2006. Disponível em: <<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/viewFile/1116/836>>. Acesso em: 30 abr. 2009.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã**: a identidade na era da Internet. Lisboa: Rel.D'água, 1997. 482 p.

TURRA NETO, Nécio. **Enterrado Vivo**: Identidade Punk e território em Londrina. 1 ed. São Paulo: Unesp, 2004. 284 p.

WIENER, Norbert. **Cibernética e Sociedade**: o uso humano de seres humanos. 9. Ed. São Paulo: Cultrix LTDA, 1993. 190 p.

ANEXOS

Página do *Second Life*: <http://secondlife.com/>

The image shows the homepage of the Second Life website. At the top, there is a navigation bar with links for "Language", "Launch Second Life", "Login", and "Search". Below this is a main navigation menu with links for "What Is Second Life?", "World Map", "Shopping", "Buy Land", "Community", and "Help". A prominent orange "Join Now >>" button is located in the top right corner, with the text "It's fast, free and easy!" underneath it. The main content area features a large image of a female avatar standing on a tropical island. To the left of the avatar, the text reads: "Join the Internet's largest user-created, 3D virtual world community. Membership is free!" Below this text is another orange "Join Now >>" button. At the bottom of the page, there is a footer with several links: "© Linden Research, Inc.", "Affiliate Program", "Policies & Guidelines", "Second Life Work", "Second Life Develop", and "Download Second Life".

A HISTÓRIA DE LENDAS URBANAS

Informação adquirida em 2007-09-25, 23:12:34 *notecard* explicativo da *Ilha Brasil*

Você já se perguntou numa viagem a noite que estranhas luzes são aquelas ao longo da estrada ?, que casinhas serão aquelas ?, e pq seus moradores escolheram um lugar tão longe para morar ?,

E misteriosamente essas pequenas luzes se apagam e você fica realmente se perguntando se elas realmente existiram ou seriam frutos de um cansaço súbito de uma viagem longa a noite.

Esse relato abaixo descrito foi encontrado nas mãos de um homem encontrado morto em uma parada rodoviária, completamente sujo de sangue, fuligem e com um cheiro particular de enxofre, os legistas tiveram dificuldade de abrir as mãos do homem, como se o papel fosse a ultima ancora que prendia este a vida, não se sabe o lugar descrito nas mensagens mas existem.

25 de setembro de 2007

Meu nome é Abrahim sou casado e com três filhos, a quem encontrar esta carta, por favor relatem seu conteúdo as autoridades.

Estava dirigindo após um dia estafante por esta estrada de volta a minha residência a 25 quilômetros daqui, conheço muito bem essa estrada, pois já faço este caminho a mais de 20 anos, por uma fatalidade do destino meu patrão me segurou até tarde no trabalho para terminar um projeto do qual já estávamos trabalhando a meses, ao fim meu patrão me liberou olhei para o relógio eram 01:00 am, deveria dormir no trabalho, mas preferi pegar a estrada para encontrar minha mulher e filhos.

Resistindo ao sono que me dominava dirigi sem diminuir pela noite adentro rumo a minha casa. A estrada deserta convidava para um belo cochilo, mas resisti bravamente aumentando o volume do radio do carro, "Malditas musicas da madrugada"

O frio da noite tomava conta, volta e meia fochos de luz dos carros em sentido contrario me alertavam do caminho e iluminavam a estrada, sem postes ou iluminações, o radio já fora de sintonia mostrava um chiado particular que forçava minhas pálpebras a se fecharem.

Pensei em beber café, mas a única loja de conveniência entre minha casa e o trabalho já ficará a 1 km atrás. Confiei cegamente em mim mesmo a ponto de acreditar que estava finalmente chegando a meu destino, meus olhos se fecharam.

(...) (...)

Não sei ao certo o que aconteceu, acordei em um hospital, era noite uma senhora idosa retirava amostras de sangue do meu braço, com um olhar estranho para as ampolas como se meu sangue fosse ouro líquido. Perguntei onde estava, mas ninguém respondeu a minha pergunta, todos calados, frios, distantes, algo estranho no ar, estava bem, parecia bem, nenhum arranhão, nenhuma ferida, perguntei pelo doutor, mas ninguém me dava a devida atenção, tentei dormir mas não conseguia, algo forçava meu peito contra a maca como se não me permitisse levantar do meu leito.

A noite me levantei, precisava de água, andei pelos corredores do hospital em busca de um bebedouro, nenhuma pessoa no hospital, achei estranho, um ruído vinha dos andares de baixo. Um grito abafado quase imperceptível por curiosidade desci as escadas, notei que vinham de uma porta a esquerda ao abri-la cheguei a área de tratamento mental, os ruídos vinham de uma cela acolchoada, algo gutural, perguntei se precisava de ajuda, e abri a cela.

Uma forma ectoplasmica atravessou meu peito esvanecendo logo depois, meu coração pulou para a boca, nunca corri de pavor em toda minha vida, não conseguia parar, não queria parar, meu fôlego me levou até o que seria o centro daquela cidade, vários olhos me olhavam a distancia, vestidos de preto, reunidos, armados, seus olhares me hipnotizavam, estranhos, pálidos, misteriosos, resolvi seguir rumo ao que ao longe me pareciam as luzes da marginal.

Ledo engano, estava indo na direção errada um beco sem saída, algo passou correndo por trás de mim, pela sombra era um gato, não, era muito grande pra ser um gato, estava mais para a altura de uma pessoa, estava revirando as latas de lixo como se procurasse algo. Ele ou ela levantou a cabeça, só conseguia ver sua silhueta contra a luz da lua.

Orelhas ???, sim orelhas como de gato, e uma calda sinuosa ao olhar para mim seus olhos brilharam na escuridão, brilhantes e fendidos, como os de um felino, parecia sorrir e soltou um som particular, um miado agudo que me fez gelar a espinha. Corri, corri mas a criatura parecia brincar comigo como um gato brinca com um rato, logo outros se juntaram, miando pelos autos dos prédios, rindo, bandos, unidos, como se apenas brincassem com o jantar. Aos poucos os miados foram ficando para trás, ao longe, eu estava me embrenhando em uma floresta, de copas altas, arvores antigas, estava perdido, sozinho e com frio.

Duas horas de caminhada, naquela floresta, eu já conseguia ver ao longe as luzes da estrada, no meu relógio marcava 5:40 am, um uivo ao longe, parecia um lobo, lobos ?, não existem isso nessa área, comecei a correr para as luzes, quem sabe um caminhoneiro consiga me levar até a cidade mais próxima, pensei, a minha família, meus filhos.

Na minha frente saltou um animal negro, de mais de 2 metros de altura, com dentes brancos e garras afiadas ele parecia não me permitir passar, como se protegesse aquela região e impedisse que o mundo soubesse mais sobre o horror daquela cidade, eu era sua presa, não

tinha mais forças, aquela velhinha do hospital provavelmente me sedará estava fraco e já me preparava para a morte que se apresentava na minha frente como um lobo negro e faminto.

Tiros, muitos tiros, todos acertaram a criatura que correu de volta para a floresta fugindo, olhei para trás, uma mulher, de roupas negras, com sua arma fumegando sorria para mim, ela havia me salvado de uma morte viscerante, ela perguntou se estava bem, se conseguia caminhar, não me disse muita coisa, só que seu nome era Melissa e que já vivia há muito tempo naquela cidade com sua família e seu senhor, agradei sua ajuda, ela sorriu e disse:

-Ajuda ?, que ajuda ? , só não gosto de dividir o meu jantar com ninguém !

Melissa pulou em meu pescoço emitindo um som como de um leão em fúria, cravando seus dentes em meu pescoço, não doía, não sentia a menor dor, na verdade era como um beijo, uma droga, meu coração batia ao reverso podia sentir minha vida saindo pelo buraco no meu pescoço. Por um instante senti os primeiros fochos de luz da manhã saírem por de trás de uma montanha e tocar minhas costas e o rosto de melissa que gritando de dor entrou nas brumas da floresta como se fugisse de algo mais poderoso que ela.

Vaguei pela estrada perdido sem direção te encontrar esse lugar, sei que não chegarei vivo em casa, sedado, fraco e quase a beira da morte, so conte a meus filhos que os am.....

Mas essa cidade realmente existe, ela não esta somente na sua mente, mas também nos corações desavisados de quem por curiosidade a visitou e nunca mais pode retornar ou daqueles que retornaram e nunca mais foram os mesmos.