

APROPRIAÇÃO DO ESPAÇO EM MUNDOS VIRTUAIS

A comunidade portuguesa em Second Life®

OBJECTIVOS

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

Este breve texto resulta da combinação entre cerca de três anos de observação da comunidade portuguesa *online* em Second Life® com o estudo exploratório efectuado através de grupos focais e inquéritos realizados *online*, e tem por objectivo encontrar respostas a algumas questões que sintetizam a problemática proposta:

- Como se apropria o sujeito, em permanente comutação entre os seus múltiplos “eus”, dos novos mundos virtuais *online*, e como reconstrói a noção de ‘lugar’ nesses ambientes?
- Através das práticas comunicacionais e de apropriação do espaço observadas, será possível detectar padrões de dominação e de construção de relações de poder que as relacionem com novas formas de ‘colonização’ virtual?
- Quais os processos comunicacionais, comportamentais e de dominação do espaço na construção de uma comunidade portuguesa em Second Life®?
- Através dos instrumentos metodológicos já referidos, poderemos concluir, neste artigo, que a ‘(sobre)vivência’ dos cidadãos portugueses num mundo virtual como Second Life® conduz a (sub)culturas diversificadas que marcam a implementação de processos próprios de instauração de poder(es) simbólico(s).

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

PALAVRAS-CHAVE: mundos virtuais, espaço, apropriação, second life

A introdução da hipótese de existência de uma identidade nacional num mundo virtual como Second Life® parece resultar, em primeira instância, da aparente necessidade de imposição de modelos de representação e de apropriação do espaço que conferem aos ‘residentes’ a desejada sensação de identificação com os outros e com os grupos. Ao mesmo tempo, permite desenvolver padrões de dominação e de poder num novo mundo que inicialmente se pode revelar hostil para o utilizador recém-chegado.

Mas deriva igualmente dos modelos comunicacionais e metalinguísticos utilizados *online* e que parecem simular padrões de relação interpessoal ancorados na vida real. Os trabalhos realizados sobre a proxémica em mundos virtuais, como os elaborados por Nick Yee e James Bailenson (2008), por exemplo, confirmam a hipótese de reprodução por parte dos avatares de comportamentos muito semelhantes aos que se verificam entre os utilizadores *offline*, daí resultando o estabelecimento de hierarquias e de relações de poder entre os intervenientes no processo comunicativo, com base, por exemplo, em questões de género e características físicas de pertença a uma etnia.

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

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

Como refere Hall (1999), “a diferença entre as ‘máquinas de representação’ da primeira colonização e da colonização virtual está na forma, mais do que na estrutura. Os exploradores do passado forneciam imagens exóticas porque eram fantásticas, jogando com a imaginação dos consumidores na Europa que não as podiam admirar com os seus próprios olhos. A Internet disponibiliza às suas elites imagens que são exóticas porque são hiper-reais, jogando com a sensação de encanto de que o tempo e o espaço podem ser conquistados.”

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

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

Exemplifica Hall: “As viagens como as de Frobisher¹ constituíram negócios intensamente materialistas – investimentos de riscos calculados, aprovisionamentos

¹ Refere-se aqui Hall à viagem de Martin Frobisher, em 1576, desde Inglaterra, e na qual George Beste, cronista de Frobisher, descreveu o detalhe tecnológico que tornou a viagem possível: o navio, a sua tripulação, as suas provisões, e, sobretudo os novos instrumentos de navegação.

cuidados, talentos e experiências provadas, uma extensão da ideia de ‘procura da inteligência humana’. Mas os cargueiros transportavam valores que muitas vezes eram coisas pouco práticas, não necessárias para a alimentação diária, abrigo ou sobrevivência – coisas ‘mais ornamentais do que necessárias’, nas palavras de Beste.

Quatro séculos mais tarde, novos pioneiros espalham superficialmente ‘povoadores’ da ‘fronteira electrónica (Rheingold, 1993). (...) Em 1996, por exemplo, quatro fornecedores internacionais de serviços com subsidiárias no sudeste africano, instalaram mais de setenta agências, vendendo largura de banda para a Namíbia, Lesoto, Botswana, Tanzânia, Moçambique e Zimbabué. (...) Tal como é sabido, a Internet é cada vez mais um ambiente comercial em expansão. Depois da sua idade da inocência enquanto domínio para trocas intelectuais entre uma rede internacional de universidades, a Net assemelha-se hoje a um centro comercial. Mas, ao mesmo tempo, é também identificada com usos desnecessários – o lugar onde uma comunidade virtual oferece ‘a experiência de partilha de um espaço de comunicação com outros utilizadores invisíveis’ (Wilbur, 1997).”

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

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

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

Por oposição à comunicação contemporânea, as viagens dos colonizadores de outrora não possuíam nada de instantâneo, embora pudessem configurar instâncias simbólicas alegadamente semelhantes.

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

Se, por um lado (como referimos), as variáveis espaciais e temporais permitem descrever um vasto quadro diferencial entre ambos os processos de colonização, por outro lado, como refere Hall, “as experiências pré-modernas de Beste denotam uma misteriosa antecipação do pós-modernismo: a dispersão da representação e a procura de exotismo e de valor puramente social. Ao mesmo tempo, a ‘cultura da Internet’ joga frequentemente com imagens e conceitos medievais, tais como o sonho e a transcendência do corpo e de espaços virtuais labirínticos habitados por feiticeiros e demónios – um mundo que reconstitui a imaginação rica de Rabelais ou Dante (Fisher, 1997; Springer, 1996).”

Neste sentido, os mundo virtuais podem reconstruir imaginários públicos e privados que se aproximam da sua herança cultural clássica. A análise de Hall revela-se de particular interesse numa altura em que o uso da Internet e das comunidades e mundos virtuais começam a tornar evidente que estas tendem a caracterizar-se por instâncias monolíngüísticas e homogéneas, invertendo as tendências imaginadas e prometidas de um ‘mundo’ multicultural e desagregado.

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

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

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

A construção deste tipo de comunidades de ‘novos colonos’ pode ter como base a postura *flâneurista* de miscigenação com as massas como estratégia para a construção de sub-culturas mais sólidas e elitistas. Como explica Hall, “a ‘segunda idade dos media’ começa a parecer-se mais com os processos de colonização anteriores. Existirá, então, alguma diferença entre as formas pré e pós-modernas destas viagens e descobertas, colonização e comércio? O conceito de ‘segunda idade dos media’ invoca que a descentralização se dá na ideia do assunto constituído em linguagem, e disperso pela Internet em formato digital, implicando a conquista de espaço e de tempo. Enquanto os viajantes da primeira colonização navegavam segundo latitude e longitude, percorrendo o mundo como uma projecção do ‘Mercator’ e invocando o tempo e o espaço como dimensões independentes da vontade humana, a colonização virtual cria justaposições simultâneas.”

Em Second Life®, tal como acontece eventualmente noutros mundos e ambientes virtuais, parece ser possível avançar com a hipótese de existência de uma forma própria de apropriação do espaço por parte de diferentes comunidades. Se, por um lado, essa colonização resulta de um força centrípeta que nasce nas organizações do ‘mundo real’, por outro lado pode também ter lugar através da acção de grupos constituídos *online* e que acabam por definir estratégias de implementação dos seus valores e poderes. Como notam Ikegami & Hut (2008), “Second Life® atraiu fortemente a atenção pública como ferramenta para atingir certos objectivos específicos de ordem económica, política ou educativa de organizações que já existiam na ‘vida real’. As grandes empresas vêem habitualmente Second Life® como um meio para estratégias de relações públicas, publicidade e estudos de mercado; algumas organizações começaram até a utilizar os mundos virtuais para facilitar a comunicação entre os seus funcionários. Organizações públicas, como a NASA, exploram em grande escala as possibilidades dos mundos virtuais como forma de educação do público. Apesar de todas estas aplicações práticas terem um grande interesse no uso dos mundos virtuais, elas são sempre dirigidas externamente. Sem qualquer dúvida, elas não são produzidas por organizações ‘indígenas’ que tenham nascido dentro de Second Life®. Como tal, todas estas actividades parecem ser formas de o mundo real colonizar os mundos virtuais. O mais interessante é que a maioria destas tentativas de colonização não produziram os resultados esperados. Muitas das grandes empresas que se fizeram representar em Second Life® no início de 2007, aí construíram espaços magníficos que quase ninguém visitava. Em contraste, os produtores de conteúdos nascidos no mundo virtual têm tido um sucesso inegável. Pequenas lojas dirigidas por donas de casa ou estudantes competem frequentemente com enormes empresas do mundo real, no que à atenção dos avatares residentes diz respeito. Através de estratégias empíricas (passando a palavra), mesmo as pequenas lojas se tornam rapidamente conhecidas num mundo cheio de redes complexas e muito densas.

E, mais importante, estas lojas conseguem chegar aos avatares por perceberem inteiramente quais são as suas necessidades e interesses básicos.”

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

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

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

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

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

Por um lado, devido à dificuldade no estudo das comunidades, que resulta do facto estas implicarem uma falsa circunscrição e coerência. Frequentemente, os indivíduos pertencem a várias comunidades, que são delimitadas por diferentes barreiras e segundo várias formas.

Por outro lado, “um ênfase analítico no isolamento e na delimitação das comunidades habitualmente encobre interacções significativas entre os indivíduos dessa comunidade e das outras, bem como na heterogeneidade da própria comunidade”, como refere Appadurai (1991). Para Marcus (1995), “um conceito mais fluído de comunidade encontra-se bem nas explorações etnográficas em situações multi-localizadas com comunidades complexas e espacialmente diversificadas.”

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

Como referem Wilson & Peterson (2002), “no caso da comunicação mediada pela Internet dentro de um grupo, constituído a partir de um dado interesse ou condição partilhadas, o problema é combinado. Na literatura académica sobre comunicação na Internet, tem-se assistido a um debate contínuo sobre se as comunidades online, virtuais ou mediadas por computador são reais ou imaginadas (Bourdieu & Coleman, 1991; Calhoun, 1991; Markham, 1998; Oldenburg, 1989; Rheingold, 1993; Thomsen et al., 1998). Este debate explora a hipótese de este tipo de comunidades serem demasiado efémeras para serem investigadas enquanto comunidades per si, ou da natureza do meio de comunicação as tornar de alguma forma diferentes dos grupos face-a-face tradicionalmente pensados como comunidades.”

Se considerarmos as ideias expressas por estes autores, parece-nos razoável levantar a hipótese de que as comunidades criadas *online* devam ser analisadas em

conjunto com o processo equivalente efectuado *offline*. A defesa de que a construção da comunidade é definida apenas por uma interação face-a-face, teve como protagonistas académicos que abordaram o desenvolvimento do nacionalismo (como Anderson, 1983) e do transnacionalismo (Basch et al., 1994, Hannerz, 1996), e que não consideravam a realidade de interpenetração dos contextos *online* na formação dessas mesmas comunidades *offline*.

Aparentemente, a utilização de conceitos que abrangem ambas as instâncias (*online* e *offline*) parece ser mais razoável e actual, à semelhança da ideia de ‘sociedade em rede’ de Manuel Castells (1996), uma vez que assume as identidades múltiplas e os papéis negociados pelos indivíduos dentro de diferentes contextos sociais, políticos e culturais. Tal como concluem Wilson & Peterson (2002) “do nosso ponto de vista, e que parece em consonância com a prática e teoria antropológica actual, é que a distinção entre comunidades reais e imaginadas ou virtuais não é muito útil, e que uma aproximação antropológica se ajusta mais à investigação de um continuum de comunidades, identidades e redes existentes – desde as mais coesas às mais difusas – independentemente do modo como os membros da comunidade interagem.”

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

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

No entanto, o papel da geografia na formação da cultura é reformulada na investigação dos jogos contemporâneos, como refere Paul (2009): “Seguir as práticas nos jogos, mais do que seguir as práticas dos jogos, obriga a uma alteração no entendimento da forma como a cultura dos jogos é tratada na literatura académica. Se os jogos forem considerados como plataformas para o desenvolvimento cultural, mais do que culturas próprias, os investigadores podem começar a analisar os comportamentos que podem ser detectados entre as plataformas, em vez de analisarem mundos particulares isoladamente. Essa metodologia oferece o benefício adicional de análise de grupos múltiplos de pessoas em determinados mundos que podiam ser perdidas numa tentativa de ter uma visão totalitária de um mundo, tendo antes como referência uma prática de campo que pode ser seguida em múltiplos mundos.”

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

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

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

Confirmando essa ideia, já nos parece difícil estabelecer o mesmo tipo de análise entre mundos virtuais como SL™ e MMORPGs, onde a existência de objectivos específicos a atingir, por exemplo, pode conduzir à constituição de comunidades centradas mais na acção e nos seus resultados do que nas afinidades sociais, culturais ou políticas entre os seus membros. Em mundos virtuais destinados à produção de conteúdos, como Second Life®, a associação entre indivíduos e a consequente construção de comunidades parece efectuar-se tendo como base dois factores fundamentais:

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

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

No entanto, e como veremos mais adiante, uma das experiências tende a prevalecer na vida virtual do sujeito, mesmo que o movimento de alternância entre essas duas instâncias se possa verificar com frequência. A motivação primeira da existência virtual, sobretudo no caso de esta se aproximar do conceito de nação virtual que tentámos definir, tende a consolidar, a dar consistência ou a ancorar a totalidade da vida *online*. Ainda que deambulando pelo espaço virtual misturando-se com as massas, qual *flâneur baudelairiano*, o indivíduo representado por um avatar em Second Life® parece tender a valorizar as suas raízes, memórias e património importadas da realidade quer como forma de subsistência e de reconhecimento social, quer como meio de imposição de elementos simbólicos identificativos que induzem conforto à experiência virtual e que, na nossa opinião, também representam uma forma muito própria de colonização virtual.

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

Relembrando as noções de transnacionalismo, de movimentos migratórios, de diáspora e de movimento que emergiram na discussão académica nos finais do século XX, a associação entre comunidade e localidade tem vindo a ser cada vez mais questionada. Uma das referências que deu origem a este questionamento contemporâneo, foi o trabalho de Benedict Anderson (1983) que desenvolveu o conceito de ‘comunidade imaginada’ tentando provar o poder e a difusão do nacionalismo no Ocidente, e defendendo que as ligações entre comunidade e localidade se estavam a tornar cada vez mais fracas. Como refere Harrison (2009), “segundo as ideias de Anderson (1983), Cohen (1985) e Appadurai (1996) argumentou-se que a dissolução dos limites espaciais de uma comunidade localizada levou à crescente importância de formas simbólicas e imaginadas de comunidade. Recentes trabalhos sobre comunidades pretenderam explorar as suas formas alternativas, que cresceram em resposta à cisão entre comunidade e localidade. Enquanto algumas destas formas de comunidade são mais vistas como ‘imaginadas’, outras formas, que se manifestam elas próprias através de

relações sociais à distância e presenciais e que podem estar ou não centradas num lugar, tornaram-se cada vez mais aparentes.”

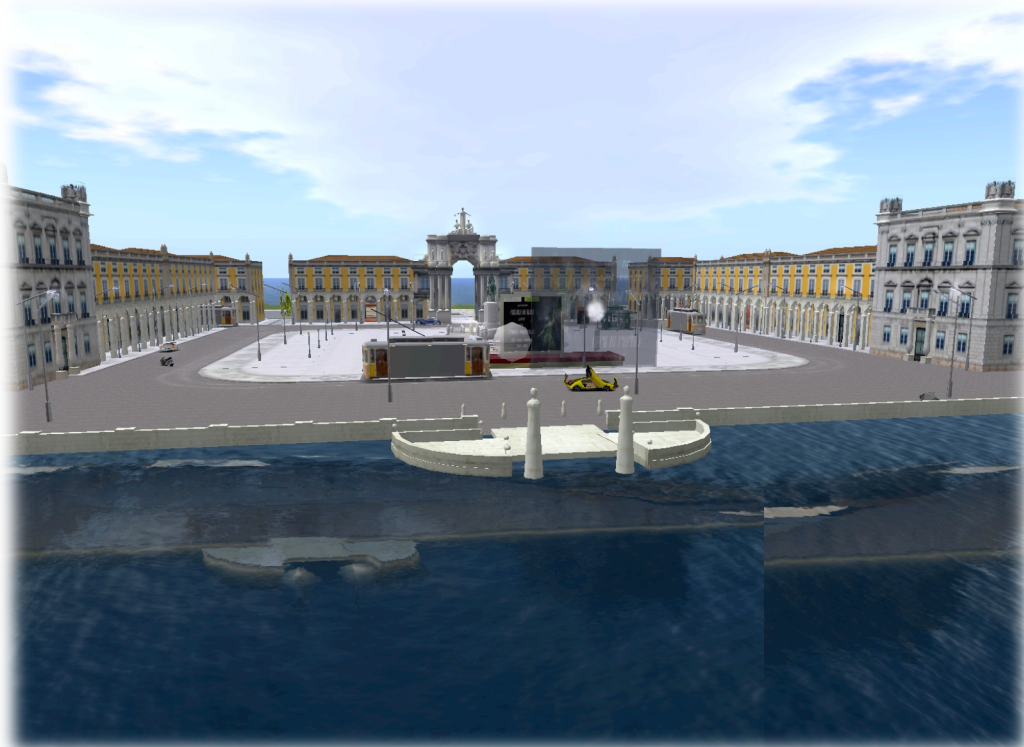
Essas formas de construção de comunidades, referidas por Harrison, parecem constituir-se como evidentes na produção patrimonial em Second Life®.

Como veremos adiante neste texto, e em relação à comunidade portuguesa *online* em SL™, a identificação de memórias conjuntas parece conduzir à transformação de um espaço virtual digital num ‘lugar’, enfatizando a sensação de comunidade e de origens partilhadas. Da mesma forma, os locais que são criados e que identificam a existência de um património parecem estar centrados no desenvolvimento de uma sensação de enraizamento e na criação de uma memória pública no povoamento virtual. Como salienta Harrison, “enquanto a preservação e a criação de locais de património reconhecido ajudam a tornar SL™ mais parecido com o mundo real, as histórias que estes transportam criam um mito de origem que actua como uma forma de manutenção da sensação de pertença e de partilha e de valores na comunidade virtual, mas também como um aparelho capaz de controlar a comunidade e excluir os que não partilham os mesmos valores.”

Tal como para Harrison, também nos parece possível pensar que a criação de conteúdos em Second Life® relacionados com o património de comunidades reais (habitualmente geograficamente localizadas) pode conduzir a processos de partilha, de familiaridade e de controlo e a equilíbrios internos do grupo, mas também de exclusão de todos aqueles que não partilham dos mesmos valores. O conceito de ‘património’ associado a um mundo virtual como Second Life® onde, à semelhança de muitas outras plataformas e ambientes contemporâneos, existe uma compressão de tempo e de idade, pode conduzir à ideia de que os elementos simbólicos e ‘físicos’ construídos *online* deveriam ter como base uma história muito recente, com cerca de dois ou três anos, no máximo.

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

Da mesma forma, e para além das conotações do património em SL™ antes referidas, parece ser fácil constatar que, em ambientes que possuem objectos que apenas existem virtualmente, o património aparece sempre associado a formas tangíveis, sendo muito difícil detectar formas intangíveis de património dentro das comunidades em Second Life®. Este facto, além de algo paradoxal, contraria inclusivamente as tendências mais recentes na forma como arqueólogos e gestores do património lidam com maneiras e com interpretações mais complexas de representar o mundo material, oferecendo leituras alternativas do passado. Como constata Harrison, “um levantamento dos locais de património em Second Life® sugere que as funções do património em processos de povoamento virtual são bem mais limitadas que as do mundo real, funcionando antes de mais como estruturas de governação e controlo através do estabelecimento de propriedade (virtual) e de produção de um sentimento de comunidade através de memoriais que produzem uma sensação de ‘enraizamento’ e que materializam a memória social. Apesar de essas funções serem consistentes com a recente discussão sobre o papel do património nas sociedades ocidentais, penso que demonstram uma tendência preocupante para um discurso ‘oficial’ homogéneo sobre o património, que deixa pouco espaço para o desenvolvimento conceptual de formas alternativas e subalternas de património.”



Terreiro do Paço. Reconstituição feita em Second Life® nas ilhas 'Utopia Portugal'.



Imagem do exterior do Colégio Militar de Lisboa recriado em Second Life®



Representação de farol e caravelas na 'ilha' Alma



Representação do Palácio de Belém e respectivos jardins na 'ilha' Alma

A mimetização do espaço e da comunicação em mundos virtuais anteriormente constatadas, parecem transportar-se para a esfera social, dando origem à criação de

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

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

Como tal, o que está em causa neste processo, e nos mundos virtuais, não é a identificação com uma regulamentação de que fazem parte as leis ‘correctas’ e instituídas por um poder centralizado (no caso de Second Life® estaríamos a falar da empresa Linden Lab), mas sim a possibilidade de existirem novos tipos de relações que ocorrem dentro desses mundos e que poderão dar origem a novas formas de configuração do poder na comunicação entre os indivíduos. Como questionam Lindsay & Zwart (2009), “Pode afirmar-se que existe uma justificação para um entendimento único da governação em mundos virtuais? Existe uma diversidade de ambientes que pode satisfazer a definição de mundo virtual, cada um deles representando e reflectindo os interesses e as expectativas de uma grande diversidade de utilizadores. O valor de tais mundos reside na sua diversidade, que deve ser respeitada e encorajada. Por consequência, qualquer modelo de governação adoptado deve reflectir a importância da rede enquanto organização, respeitando as necessidades do indivíduo para participar numa série de experiências interligadas, que não devem ser fragmentadas ou interrompidas pela interferência de leis domésticas inconsistentes.”

As questões abordadas por Lindsay & Zwart deixam em aberto o modelo de convivência entre a regulamentação instituída pelos governos e pelas empresas fornecedoras de serviços, e a que se produz como fruto da experiência inter e intra grupos *online*. Estes autores sugerem a clarificação das relações entre os *service providers* e o cidadão em matérias essenciais quanto à legalidade do funcionamento dos mundos virtuais. No entanto, é nossa convicção que o processo de constituição e maturação dos grupos, que parece culminar com a instituição de nações virtuais, favorece, em última instância, a construção de um conjunto de procedimentos e de comportamentos instituídos que acabam por regular as práticas e o poder *online*.

Como vimos anteriormente, uma das características dos mundos virtuais abertos e não-estruturados como Second Life® é a existência de elementos comuns aos das denominadas redes sociais: a intenção primária de convivência e de partilha de conhecimento e de informação entre os seus membros. Nesse aspecto, Second Life® é percebido e usufruído como um ‘mundo’, ou uma ‘rede’, na qual se inscreve um grande número de grupos, ou micro-redes, com interesses específicos e que se cruzam através da informação que flui, reproduzindo uma ‘sociedade em rede’. Esta visão a uma macro-escala colide, por outro lado, com a que se pode obter numa outra micro-visão analisando os grupos individualmente.

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

texto, interessa-nos precisamente perceber de que forma estes grupos transformados em nações se auto-regulam, e de que forma constroem os seus instrumentos de poder de uma maneira endógena.

Pelo que nos tem sido dado concluir das reflexões de vários autores, as nações virtuais que protagonizam o movimento colonizador contemporâneo em mundos virtuais que aqui defendemos, sempre tiveram como origem a constituição de grupos (redes) sociais com afinidades de interesse e motivados pela partilha do conhecimento em torno dessas afinidades. A esta proposta de funcionamento dinâmico horizontal sucede, à medida que o grupo cresce, a marcação de hierarquias sólidas, de apropriação de um território virtual e de representação de um espaço próprio. Nesse justo momento, o grupo afirma-se como estrutura de nação, provavelmente menos complexa do que anteriormente. Se no início da formação do grupo os processos de comunicação e de apropriação do espaço seguem um padrão de liberdade total numa visão utópica e complexa do mundo, num segundo momento essa complexidade parece tender a reduzir-se através da clarificação dos papéis de cada um dos intervenientes e da delimitação de uma estrutura hierárquica clara.

Por outro lado, as estratégias de miscigenação com os milhares de residentes diariamente *online* num mundo virtual como Second Life® tendem a dar lugar à organização de espaços próprios onde os novos colonos se organizam. Neste aspecto, e paradoxalmente, a proposta de um ‘mundo’ que promove a diversidade e que possibilita o contacto permanente entre indivíduos de todo o Mundo representados por avatares, criando novos paradigmas comunicacionais graças à ‘morte’ das noções de distância e tempo, parece funcionar por um período limitado da experiência *online*.

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

A COMUNIDADE PORTUGUESA EM Second Life®

Análise, tratamento e discussão de resultados

A partir de um estudo exploratório de que fez parte a organização de grupos focais *online* que envolveu 50 participantes portugueses em Second Life® e do consequente questionário ao qual responderam online 205 indivíduos de nacionalidade portuguesa (correspondentes a outros tantos avatares com nomes diferentes), foi possível obter resultados que permitiram uma caracterização sócio-demográfica da amostra, das suas práticas e motivações, bem como o registo das suas opiniões sobre os processos de comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço em Second Life®.

Caracterizada a amostra, deter-nos-emos sucintamente em alguns dos resultados obtidos nas dimensões referidas, tendo como objectivo obter uma leitura o mais clara possível sobre a problemática teórica anteriormente exposta, nomeadamente no que à ‘colonização’ do espaço virtual diz respeito.

A amostra tratada pode ser caracterizada da seguinte forma:

Qual a sua idade real?

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

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

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

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

	Frequência	Percentagem
Não	110	54%
Sim	95	46%

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

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

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

	Frequência	Percentagem
Não	116	57%
Sim	89	43%

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

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

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

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

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

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

	Frequência	Percentagem
Negócios – Não	144	70%
Negócios – Parcialmente	22	10%
Negócios - Sim	39	20%
Educação / Cultura – Não	34	17%
Educação/Cultura - Parcialmente	64	31%
Educação / Cultura - Sim	107	52%
Lazer – Não	53	26%
Lazer - Parcialmente	36	17%
Lazer - Sim	116	57%
Investigação – Não	100	49%
Investigação – Parcialmente	31	15%
Investigação - Sim	74	36%

Como conclusões desta breve leitura sócio-demográfica dos 205 portugueses por nós inquiridos em Second Life®, e depois de elaboradas análises bivariada e multivariada, é possível resumir algumas das características detectadas que nos ajudam a traçar o perfil dos mesmos:

- A maioria dos utilizadores tem 35 anos ou mais, existindo uma percentagem considerável que tem mais de 50 anos
- A quase totalidade dos inquiridos opta por representar-se no ecrã através de um avatar com o mesmo género daquele que possui na realidade
- Os utilizadores mais jovens estabelecem com mais frequência uma relação entre os seus nomes reais (próprio e/ou apelido) e os nomes escolhidos para os seus avatares
- Os utilizadores com idades mais avançadas, nomeadamente os maiores de 50 anos, tendem a não estabelecer uma correspondência marcada entre a sua aparência física real e a do(s) avatar(es) que criam

Tentando sistematizar as práticas e motivações no mundo virtual dos portugueses inquiridos, concluiríamos, nesta fase, que:

- A idade dos utilizadores parece não explicar as variações das percentagens de relacionamento frequente com outros portugueses
- O facto de os utilizadores portugueses inquiridos possuírem apenas um ou mais do que um avatar, parece explicar essas mesmas percentagens de relacionamento, verificando-se que os indivíduos com mais do que um avatar tendem a relacionar-se com um universo mais diversificado de outros utilizadores fora da comunidade nacional *online*
- A frequência de acesso a Second Life® parece também explicar o contacto mais frequente com outros portugueses, sendo possível detectar que os utilizadores que acedem mais vezes tendem a diversificar a sua lista de contactos, enquanto que os que acedem menos frequentemente se centram mais na comunidade nacional
- Os utilizadores mais velhos, a partir dos 35 anos, tendem a criar mais do que um avatar em SL™, contrariamente ao que se verifica com a faixa etária mais baixa (até aos 35 anos);
- O número de avatares criado parece estar directamente relacionado com a frequência de acesso, uma vez que os utilizadores que mais frequentemente se ligam a SL™ possuem mais do que um avatar;
- Os utilizadores mais velhos tendem a atingir frequências de acesso mais elevadas do que os mais jovens, tendo também em conta que este facto resulta da tendência para que os primeiros possuam mais avatares do que os segundos e que se dispersem por uma maior multiplicidade de actividades;
- O maior ou menor relacionamento com avatares portugueses em Second Life® parece não estar directamente relacionado com a idade dos mesmos, embora as tendências anteriormente detectadas no número de avatares criados e na frequência de acesso nos levem a crer que os utilizadores mais velhos estabeleçam laços mais fortes com a comunidade portuguesa *online*;
- Os utilizadores que elegem os negócios como uma das suas principais motivações em SL™ parecem fazer parte das faixas etárias superiores (+ 35 anos), acedem com mais frequência a Second Life® do que os mais jovens, e convivem com menos utilizadores portugueses no mundo virtual;
- Os utilizadores que consideram ter como motivação principal a educação/cultura estão distribuídos pelas diversas faixas etárias, sem uma predominância evidente de uma delas. Acedem a Second Life® também de uma forma distribuída, mas convivem mais com a comunidade portuguesa em SL™;

- Os inquiridos que afirmaram verem no lazer uma das suas motivações principais na prática *online* são maioritariamente mais jovens, acedem com mais frequência a este mundo virtual, e são os que mais se relacionam com a comunidade nacional;
- Os utilizadores inquiridos que denotam estar mais motivados por actividades de investigação em Second Life®, dispersam-se significativamente pelas diversas faixas etárias, não havendo predominância de uma delas. No mesmo sentido, este grupo não revela uma grande diversidade de frequência de acesso a SL™, e relaciona-se maioritariamente com residentes de outras nacionalidades.

Uma vez seleccionadas dos inquéritos efectuados as perguntas relativas à comunicação em Second Life® que entendemos serem mais esclarecedoras para a presente análise, e uma vez publicadas as análises bivariadas julgadas mais apropriadas em função dos resultados obtidos (maioritariamente utilizando a idade real dos inquiridos como variável explicativa), parece-nos adequada a apresentação das seguintes conclusões:

- a partilha de um mesmo idioma como facilitador da comunicação online parece ser mais importante para os indivíduos maiores de 50 anos e para os utilizadores que vêem nos negócios uma das suas principais motivações para usar SL™;
- a percentagem de amigos portugueses com os quais os utilizadores mantêm uma relação frequente, parece não explicar a importância dada à partilha do mesmo idioma e linguagem;
- a comunicação através de texto é considerada pelos utilizadores mais objectiva que confusa, embora os indivíduos com mais de 50 anos tendam a acentuar essa diferença;
- a maioria dos inquiridos considera a comunicação através de voz mais rápida que desorganizada, embora os maiores de 50 anos se inclinam por valorizar mais a desorganização deste tipo de comunicação do que os outros grupos etários;
- o género e/ou a aparência física dos avatares são considerados pela maioria dos utilizadores como muito motivadores para que o processo de comunicação tenha lugar, e esta tendência é mais acentuada na faixa etária com mais de 50 anos;
- a comunicação não-verbal (gestos e comportamentos) é considerada pela maioria como muito importante para dar sentido às mensagens num processo de comunicação *online*, mas essa importância é mais evidente nos utilizadores mais velhos e que têm como motivação principal a investigação;
- a proximidade entre os avatares é considerada como muito importante e pouco abusiva para a grande maioria dos utilizadores, mas essa convicção é expressa de uma forma muito evidente nos indivíduos com mais de 50 anos;
- a comunicação entre avatares de forma síncrona é considerada como mais eficaz do que irrelevante para a maioria dos inquiridos, tendência muito acentuada nos utilizadores mais velhos;
- no que à comunicação em Second Life® diz respeito, os utilizadores portugueses inquiridos com mais de 50 anos aparentam constituir-se como um grupo que, nas diversas dimensões, parece maximizar as tendências dos outros grupos;

- as posições mais extremas da faixa etária de maiores de 50 anos, parecem ficar a dever-se, em alguns casos, a uma menor literacia na comunicação *online*, e em outros casos às idiossincrasias do próprio grupo;

Uma vez seleccionadas algumas das perguntas constantes dos inquéritos como as que mais poderiam revelar a forma de os utilizadores portugueses perceberem o espaço em Second Life®, e após termos testado uma série de análises bivariadas com dados sócio-demográficos e motivacionais, cremos ser possível concluir que:

- os utilizadores mais assíduos em Second Life® apresentam uma tendência, ainda que não muito marcada, para perceberem Second Life® como um ‘mundo’ físico onde se conseguem identificar os seus limites espaciais;
- os inquiridos com idades superiores a 50 anos parecem considerar mais motivadora a percepção de SL™ como um espaço onde se potencia a simulação das unidades espaciais da realidade, enquanto que os utilizadores mais jovens aparentam entender com mais frequência essa simulação como desinteressante;
- os portugueses inquiridos maiores de 50 anos foram os únicos que manifestaram, de uma forma significativa, poder ser surpreendente a percepção do mundo virtual como um espaço ficcional, não valorizando a qualificação desse tipo de espaço como irreal.

Depois de elaborada uma análise bivariada dos dados provenientes das respostas aos inquéritos relativas à representação do espaço em Second Life® e utilizando variáveis sócio-demográficas e motivacionais como variáveis explicativas, parece-nos ser possível avançar com as seguintes conclusões:

- a maioria dos utilizadores referiu como muito importante a existência nos espaços em Second Life® de imagens que lhe são familiares na vida real, sendo que os inquiridos mais jovens tendem a valorizar com mais frequência essa importância;
- os portugueses inquiridos que mais importância dão às imagens reais no espaço virtual, a maioria também afirma existirem semelhanças entre as características físicas do seu avatar e as suas na realidade;
- a maioria dos inquiridos considera que a utilização de Second Life® como um mundo virtual onde se potencia a simulação da realidade dá origem a um ambiente mais familiar, tendo-se verificado que esta opinião é mais clara junto dos portugueses com mais de 50 anos;
- por outro lado, cerca de metade dos inquiridos afirmou que se Second Life® for utilizado como uma plataforma que se afaste muito da realidade esse facto pode revelar-se como aliciante, não tendo sido verificada nenhuma prevalência digna de realce em relação a nenhuma outra variável sócio-demográfica ou motivacional;
- a grande maioria dos portugueses inquiridos considera muito importante a existência em SL™ de referências a património histórico real, tendo ainda sido clara a tendência para que esta opinião seja mais evidente na população mais jovem (entre os 18 e os 35 anos) e entre a população que tem no lazer a sua maior motivação para ‘residir’ no mundo virtual.

As diversas análises bivariadas efectuadas sobre o tema Apropriação do Espaço, permitiram que avançássemos com algumas conclusões:

- a grande maioria dos utilizadores inquiridos considerou ser muito importante a existência de uma comunidade portuguesa em Second Life® que se diferencie e que construa uma identidade nacional *online*, com especial incidência na população mais jovem e nos utilizadores que se relacionam mais frequentemente com outros ‘residentes’ portugueses;
- a grande maioria dos indivíduos inquiridos afirmou que a utilização da língua portuguesa em SL™ é muito importante para a afirmação da comunidade nacional *online*;
- os utilizadores com mais de 50 anos manifestaram essa opinião de uma forma mais significativa, embora os inquiridos com idades compreendidas entre os 18 e os 35 anos também o tenham feito de uma forma não tão clara;
- também os ‘residentes’ portugueses em Second Life® que se relacionam com um número superior de outros portugueses, afirmou maioritariamente ser muito importante a utilização do nosso idioma para a afirmação da comunidade;
- a grande maioria dos inquiridos associou os conceitos de ‘partilha’ e de ‘igualdade’ ao entendimento de Second Life® como um espaço de ‘colaboração’ e de ‘cidadania’, respectivamente;
- apenas metade dos utilizadores considerou existir uma associação entre o conceito de ‘união’ e o entendimento de SL™ como um espaço que potencia a ‘colonização’, havendo inclusivamente 25% de indivíduos que o associaram à ideia de ‘imposição’;
- mais de um terço dos inquiridos (40%) afirmou poder existir uma atitude colonizadora por parte da comunidade nacional em Second Life®;
- os indivíduos que mais partilhavam esta opinião eram maioritariamente os mais jovens (18 a 34 anos), que possuíam mais do que um avatar e que declararam ser o lazer uma das suas principais motivações para usar SL™.

Da combinação destas conclusões, parece-nos ser possível colocar a hipótese de que, nos processos de apropriação do espaço em Second Life® por parte dos portugueses, se revela uma atitude de colonização virtual tendente a valorizar um ‘mito de origem’ e a construir espaços virtuais exclusivistas, sobretudo interpretados pelos utilizadores mais jovens que, habitualmente, se concentram em locais destinados a actividades lúdicas.

Tal como referimos anteriormente neste texto, nos mundos virtuais como Second Life® poderá assistir-se à promoção de comunidades fechadas, de enclaves de estilos de vida com as suas regras próprias, que se relacionam apenas com os seus semelhantes.

As respostas a este inquérito indicaram e deixaram em aberto algumas pistas que parecem ir no sentido do entendimento de SL™ como uma plataforma favorável à constituição de grupos e comunidades que partilham valores muito próprios, e que podem manifestar-se, por exemplo, através da simulação de espaços, de imagens e de edifícios da vida real.

Como vimos já com algum detalhe, a comunidade portuguesa em Second Life® tem desenvolvido, nos últimos quatro anos, um vasto ‘património’ cultural e virtual que tem como referência uma realidade dominada sobretudo pelos nativos do país de origem. A experimentação e interacções que se processam em novos ‘lugares’ simbólicos e

materializados no ecrã, transportam uma carga de significado apenas para um grupo reduzido de ‘residentes’ que é capaz de identificar os lugares reais correspondentes, constituindo por isso mesmo um processo que exclui das relações sociais assíduas os indivíduos provenientes de outros países com culturas e formas de comunicar que são alheias à posição dominante.

Por tudo isto, pensamos que a reflexão que aqui deixamos revela uma forma particular de comunicar, de perceber, de representar e de se apropriar do espaço virtual em Second Life® por parte dos portugueses, o que poderá conduzir à constatação de que por eles são paulatinamente construídos novos paradigmas comunicacionais e espaciais que potenciam uma postura colonizadora.

EXERCÍCIOS PROPOSTOS

Tendo em vista a compreensão empírica da reflexão teórica desenvolvida neste breve texto, parece-nos de extrema utilidade a sugestão para a elaboração de alguns exercícios práticos que enriqueçam essa mesma reflexão individual. Nesse sentido, propomos desde já os seguintes exercícios:

1.
 - criar uma conta em Second Life® (no endereço <http://secondlife.com>)
 - proceder ao download do respectivo software
 - aceder a Second Life® e definir um avatar (nome, aparência física e comportamentos)
2.
 - dentro do mundo virtual, utilizar o motor de busca interno e encontrar locais relacionados com temáticas com as quais o utilizador mais se identifique (música, filosofia, artes, jogos, etc..)
 - ‘teleportar-se’ para os locais sugeridos e testar a interacção com objectos e com outros avatares, através de sistemas de conversação com texto e com voz
3.
 - proceder à pesquisa de locais frequentados por utilizadores portugueses (habitualmente associados a ‘ilhas’ com nomes em português), tanto através da procura de locais como de ‘grupos’
 - ‘teleportar-se’ para os locais referidos e comunicar com os utilizadores portugueses presentes, tentando perceber a dinâmica e as idiosincrasias dos espaços e das comunidades

Nota: a curva de aprendizagem de navegação em Second Life® é habitualmente considerada longa, pelo que se sugere uma boa dose de paciência e de boa disposição na descoberta dos sistemas de utilização dos comandos neste mundo virtual.

BIBLIOGRAFIA

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

Gibson, William. *Neuromancer*. Londres: Grafton, 1984.

- Hall, Martin. "Virtual Colonization." *Journal of Material Culture* 4 (1999): 39-55.
- Harrison, Rodney. "Excavating Second Life: Cyber-Archaeologies, Heritage and Virtual Communities." *Material Culture* 14 (2009): 75-106.
- Heeter, Carrie. "Being There: The Subjective Experience of Presence". *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. Cambridge (MA): MIT Press, 1992.
- Hut, Piet; Ikegam, Eiko. "Avatars Are for Real: Virtual Communities and Public Spheres." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.1 (2008): 1-19.
- Paul, Cristopher. "Culture and Practice: What We Do, Not Just Where We Are." *Journal of Virtual Worlds Research* 1.3 (2009): 3-6.
- Recuero, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. 1ª ed. Rio Grande do Sul: Sulina, 2009.
- Turkle, Sherry. *A Vida no Ecrã - a Identidade Na Era Da Internet*. 1ª ed. Lisboa: Relógio d'Água, 1995.
- Wilson, Samuel M. & Peterson, Leighton C. "The Anthropology of Online Communities." *AR REVIEWS IN ADVANCE* 31 (2002): 449-467.
- Yee, Nick; Bailenson, Jeremy N.; Urbanek, Mark; Chang, Francis & Merget, Dan. "The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments." *CyberPsychology and Behavior* (2008): 1-19.
- Zwart, Melissa de & Lindsay, David. "Governance and the Global Metaverse." *The Real and the Virtual*. Ed. Daniel Riha & Anna Maj. 1ª ed. Oxford, UK: Inter-Disciplinary Press (2009): 174-182.