



Comunicação em Mundos Virtuais: a comunidade portuguesa em *Second Life*®¹

Paulo FRIAS²

José AZEVEDO³

Universidade do Porto, Portugal

RESUMO

A construção de identidades e de novos paradigmas comunicacionais e espaciais em mundos virtuais *online* parece conduzir 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 constituirão a base de um movimento muito particular de apropriação do espaço virtual. Neste estudo, foram detectados alguns desses possíveis padrões de dominação simbólica que permitem identificar paradigmas comunicacionais, comportamentais e culturais associados a uma ‘identidade nacional’ importada da ‘vida real’. A comunidade portuguesa em *Second Life*® parece 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’.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; mundos virtuais; identidade; 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

¹ Trabalho apresentado no GT – Comunicação e Representações Identitárias do IX Lusocom, realizado de 4 a 6 de agosto de 2011.

² Professor Auxiliar na Faculdade de Letras da Universidade do Porto e Investigador no CETAC.Media, email: pfriasc@yahoo.es

³ Professor Associado na Faculdade de Letras da Universidade do Porto e Investigador no CETAC.Media, email: azevedo@letras.up.pt



os utilizadores *offline*, daí resultando o estabelecimento de hierarquias e de relações de poder entre os intervenientes no processo comunicativo, com base, entre outras, 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 aqui identificamos como colonialismo virtual não se manifestam 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.

Hall defende esta comparação referindo-se à viagem de Martin Frobisher, em 1576, desde Inglaterra, e na qual George Beste, cronista de Frobisher, descreve o detalhe tecnológico que tornou a viagem possível:



“As viagens como as de Frobenius constituíram negócios intensamente materialistas – investimentos de riscos calculados, aprovisionamentos 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”.

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.

A ser assim, 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, 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 mundos 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 homogêneas, 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.

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.

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 de Reid (1999) onde se “salienta a emergência de hierarquias e relações de poder nas comunidades virtuais como forma de controlo do sistema social.”

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 de 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 interações 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 homogéneas *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 (Bordieu & 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 efêmeras 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 abranjam 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.

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, e 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. Como veremos adiante neste artigo, 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 na comunicação e no povoamento virtual. Como salienta Harrison (2009):

“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.”



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 comunicação e 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 artigo: a análise da comunidade portuguesa nesse mundo virtual, e as suas formas identitárias no que à comunicação, percepção, representação e apropriação do espaço diz respeito.

Após três anos de trabalho de observação *online* em Second Life®, maioritariamente no seio da comunidade portuguesa neste mundo virtual, foi elaborado um estudo exploratório que se iniciou com a organização de grupos focais *online* e que envolveu 50 participantes portugueses em Second Life®. Posteriormente, foi divulgado um questionário ao qual responderam *online* 205 indivíduos de nacionalidade portuguesa (correspondentes a outros tantos avatares com nomes diferentes), e através do qual 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 sobretudo na dimensão Comunicação, 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 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 indivíduos:

- 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, concluímos 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 aos processos de Comunicação em Second Life® que entendemos serem as mais esclarecedoras para a presente análise, e uma vez efectuadas 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 vêm 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 nos processos de comunicação *online*, e em outros casos às idiossincrasias do próprio grupo

Como conclusão, gostaríamos de salientar neste artigo algumas das ideias que melhor caracterizam as práticas comunicacionais *online* dos portugueses em *Second Life*®, e que poderão também ser, a nosso ver, responsáveis pela construção de uma identidade nacional nesse mundo virtual.

A hipótese inicialmente formulada da existência de uma identidade nacional em *Second Life*® parece efectivamente resultar 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. Essa tendência para uma maior homogeneidade provoca, ao mesmo tempo, o desenvolvimento de padrões de dominação e de poder num novo mundo, simulando padrões de relações interpessoais ancorados na vida real.

As práticas comunicacionais detectadas no seio da comunidade portuguesa, revelaram a confirmação das ideias atrás expressas e que, cronologicamente ao longo da ‘vida’ dos avatares, se iniciam com uma maior abertura e permeabilidade face a outras comunidades nacionais ou temáticas, que prosseguem com a aproximação a uma forma de comunicação e de relacionamento mais identificados com o ‘mito de origem’ (ou com a cultura *offline* vivenciada pelo utilizador), e que culminam com o estabelecimento de processos de associação em torno de uma comunidade mais fechada de forma a garantir a existência de hierarquias internas e de procedimentos que conduzem à exclusão de quem não partilha os mesmos códigos.

Nesta fase final, a utopia inicial de um mundo virtual igualitário e livre, acaba por dar lugar a uma existência formatada, controlada e controladora que ‘coloniza’ o espaço virtual impondo a sua simbologia, a sua ética e os seus códigos de conduta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas - Reflexões Sobre a Origem e a Expansão do Nacionalismo**. 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**. Rio Grande do Sul: Sulina, 2009.

TURKLE, Sherry. **A Vida no Ecrã - a Identidade Na Era Da Internet**. 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; BAILENSEN, 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.