



Moisés de Lemos Martins & Manuel Pinto (Orgs.) (2008)
Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação
6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho)
ISBN 978-989-95500-1-8



Comunicação e apropriação do espaço em ambientes sociais online

PAULO FRIAS

Universidade do Porto, Universidade Nova de Lisboa ~ pfriasc@yahoo.es

Resumo:

Na cultura contemporânea da simulação, a presente comunicação tem como objectivo principal contribuir para a reflexão sobre a construção, reformulação e comutação de novas identidades em ambientes sociais online: “eus” ubíquos, plurais, reflexivos e hiper-modernos.

Na tentativa de chegar a algumas conclusões, propõe-se a discussão de novos paradigmas comunicacionais e de apropriação do espaço neste tipo de ambientes (e em particular em Second Life), procurando perceber como uma cultura de simulação se manifesta nesses contextos.

A discussão destes temas, conduzirá a algumas questões entendidas como fundamentais:

- Os novos paradigmas de percepção e de apropriação do espaço, ou de uma contemplação virtual mobilizada, permitirão detectar, em ambientes sociais online, novos modelos comunicacionais e de relações interpessoais?
- Serão esses paradigmas resultado de posturas hedonistas e hiper-modernas (enquanto pós-ideológicas) ou constituirão antes os pilares de ambientes colaborativos de construção de conhecimento e de cidadania?
- Confirmada a sua existência, transitarão esses modelos, experimentados online, para a RL (vida real) contemporânea, onde os (indivíduos) simuladores se constituem como “novos colonos”?

A presente comunicação tenta colocar à discussão a possível emergência de um processo de “colonização” online baseado na apropriação de um espaço de fluxos e de não-lugares e na construção de novos códigos comunicacionais, reconhecendo a existência de um processo de retro-alimentação que fará com que, na vida real, os “novos colonos” modifiquem as suas formas de comunicar e de formatar as suas relações interpessoais e espaciais.

Sustentando esta reflexão, parece ser pertinente a análise das noções de presença, de ilusão de vida e de entendimento do espaço enquanto meio. Os dados empíricos resultantes de experiências lectivas em Second Life tentarão ilustrar algumas das ideias anteriormente expostas, e fazem parte de um processo de investigação qualitativa online actualmente em curso.

Palavras-chave:

Simulação, MUVE, colonização, Second Life.

Simulação

Tentando contextualizar o discurso, parece ser importante a reflexão sobre o papel das novas tecnologias na vida quotidiana do sujeito, e, sobretudo, sobre como evolui a relação de cumplicidade entre homem e máquina.

A cultura moderna da nossa infância, sempre nos apresentou o mundo como uma construção lógica e racional, onde é valorizado o correcto entendimento do funcionamento dos objectos. Mais que tudo, numa perspectiva moderna parece ser fundamental a percepção de causas e efeitos, de razões objectivas para compreender e explicar os fenómenos e os objectos com os quais convivemos. Esta é uma cultura sistémica de método, de disciplina, de cálculo, validada pela importância das disciplinas “ditas” científicas.

As novas tecnologias emergentes no século XX, em especial os computadores pessoais, são o reflexo da capacidade para conceber e produzir dispositivos que reproduzem a cultura do cálculo num cenário de coerência: o Homem enquanto criador, a máquina enquanto produto do acto criativo e da descoberta das relações mais óbvias entre causas e efeitos (onde se aplicam as leis universais da Física, da Matemática ou das disciplinas cientificamente validadas, e das noções de massa, distância e tempo.

A nossa infância de Legos e de puzzles, tem como base a assimilação da cultura moderna, onde se estimula a compreensão exaustiva do funcionamento das coisas e dos fenómenos. Neste cenário, o surgimento dos primeiros computadores (ou das grandes máquinas de calcular) está associado à vontade de resolver problemas objectivos: de velocidade, de rigor, de... cálculo. O pragmatismo que caracteriza a criação das novas máquinas, ou “o tradicional desejo modernista de espreitar por baixo da superfície para entender a mecânica do sistema operativo” (Turkle, 1995), traduz-se numa forma de ver o mundo físico em três dimensões, onde não faz sentido utilizar o computador sem entender com rigor o que se passa “lá dentro”. Uma estética de cálculo, de permanente compromisso com a verdade absoluta dos materiais, dos processos, dos lugares, das memórias: o modernismo em toda a sua expressão nos diferentes campos, das artes e humanidades até às ciências. Esta estética tem como resultado uma forma particular de relacionamento com a tecnologia, mais centrada nos processos e não nas formas, aparentemente mais transparente e mais lógica: o utilizador como especialista, como um virtuoso capaz de descodificar códigos binários e de entender o funcionamento da máquina.

As duas últimas décadas assinalam uma forma distinta de entender a tecnologia e, em particular, a relação com os computadores. A criação de novos sistemas operativos (enquanto conjunto de normativas que regulam novas formas de actuar), elegem o utilizador como epicentro da evolução do conhecimento, em detrimento da visão moderna centrada na máquina. O pós-modernismo, chegado à tecnologia, constrói novos paradigmas, novos códigos, novas equações, novos espaços. Ciberespaço, ícones, janelas, vírus, chats, e-mails, e-learning, e-commerce, e-democracia, blogs, vlogs, podcasts... são as formas visíveis de uma nova cultura ou de uma nova estética. Uma estética que se afasta da noção de profundidade do modernismo, e que valoriza a superfície e as formas em detrimento do entendimento dos processos. Uma estética de simulação, aparentemente mais opaca.

“A simulação oferece-nos uma enorme esperança de aceder à compreensão das coisas. Quando o nosso mundo (...) é tão complexo que a mente humana deixa de poder representá-lo como uma síntese mental baseada em primeiros princípios, (...) temos que navegar dentro dos limites deste mundo, aprendendo as suas regras de forma instintiva, sentindo, partilhando, utilizando. Se afastarmos a nossa inteligência analítica, isso é suficiente para interagir com esse mundo de uma forma mais eficaz. O computador oferece-nos a esperança de, através da simulação, ganharmos um novo meio analítico.” (Turkle, 1995)

Instintos, sentimentos, são agora valores com os quais convivemos quando falamos de tecnologia. Mas convivemos também com a perspectiva moral herdada das nossas construções de Lego, como com dois *clicks* abrimos a “porta” de uma pasta ou aplicação. Mantemos uma enorme ligação com os paradigmas espaciais *offline*, quando “entramos” num *site*, ou quando “navegamos” na Internet. Instituímos assim uma tensão permanente entre a utilização de semânticas contemporâneas e de conceitos herdados que residem nas nossas memórias.

As culturas do cálculo e da simulação convivem, e “o computador é um actor na luta entre as visões moderna e pós-moderna do mundo.” (Turkle, 1995)

Redescobrimos o prazer de um *puzzle*, mas, com uma actitude renovada, fazemos parte do *puzzle*, acrescentando novos significados ao acto da (nossa) construção.

Produzimos “conhecimento” e não mais informação. (Orihuela, 2006)

Sem nos afastarmos do objectivo desta reflexão, é particularmente importante não esquecer a co-existência cultural referida, de carácter geracional, e que ganhará mais sentido na abordagem que faremos à construção das novas identidades emergentes na era da simulação onde vivemos, e onde já não questionamos como somos manipulados por simulações, antes delas disfrutamos sem problemas.

Espaço

Considerando o espaço como uma das noções primordiais para a compreensão desta comunicação, e em particular o ciberespaço, será importante fazer referência a algumas reflexões sobre o *espaço navegável* contextualizando o discurso:

“(...) o espaço navegável representa uma forma cultural mais ampla (...) é algo que transcende os videojogos (...) e a cultura informática.” (...) “Porque razão a cultura informática espacializa todas as representações e experiências (...)? Deveríamos combater esta espacialização (como vai ser o tempo dos novos media)? E qual a estética da navegação através do espaço virtual?” (Manovich, 2005)

“Ainda que os objectos dos novos media privilegiem o espaço em todos os tipos de representações, frequentemente os espaços virtuais não são verdadeiros espaços mas antes aglomerados de objectos isolados. Ou, para reduzi-los a um slogan: não há espaço no ciberespaço.(...) Que tipo de espaço é o espaço virtual? À primeira vista, a tecnologia dos gráficos digitais em 3D parece ilustrar o conceito de Panofsky de um espaço sistemático, que existe antes dos objectos que pode conter. (...) O que faz falta ao espaço representado em computador é ser espaço enquanto meio: o ambiente onde os objectos estão imersos e o efeito desses objectos uns nos outros.” (Manovich, 2005)

“Nos mundos virtuais online (...) o avatar é controlado pelo utilizador, mas a imagem da “sala” é calculada por um operador do mundo virtual. Uma vez que os elementos provêm de diferentes origens e que devem ser conjugados em tempo real, o resultado é uma quantidade de planos em 2D e não um ambiente em 3D. Ainda que a imagem seja de personagens num espaço 3D, isso é uma ilusão, já que o fundo e os personagens não se “conhecem” e nenhuma interacção entre eles é possível.” (Manovich, 2005)

As reflexões anteriores podem acrescentar algo de importante para as questões formuladas nesta comunicação: a apropriação/representação do espaço em ambientes sociais *online*. Contrariamente ao que escreve Lev Manovich, ainda que, tecnologicamente, a questão da relação entre personagens e cenários se possa assemelhar a uma sobreposição de *layers*, a percepção deste fenómeno nesses ambientes é, normalmente, de intersecção. Mais importante que a criação de um ambiente “real”, parece ser a ilusão de que esse ambiente é real. Para além disso, desta dialética

resulta um processo de influência, de interação e de modificação dos dois planos, um em relação ao outro (estando eles aparentemente afastados). Nos ambientes virtuais e sociais *online*, como *Second Life*, apesar de existir uma proposta de paradigmas espaciais geo-referenciados que não diferem da realidade e da experiência real, também se propõe uma mistura “física” entre personagem e cenário. Essa é, provavelmente, uma das características essenciais deste “mundo”: a possibilidade do utilizador perceber uma participação e uma intervenção ainda mais “verdadeira” na modelação do espaço e da sua estética. A presença “renovável” conduz a formas inovadoras de *reconhecimento ambiental* (Heeter, 1992), onde, frequentemente, não faz falta relação com outros personagens para validar a presença.

Para além disso, a simples inobservância das leis fundamentais da Física em *Second Life*, parece ser suficiente para que não se cumpra a referida “sobreposição”, uma vez que as regras cinemáticas passam a ser outras.

“A nossa imagem da cidade pode ser cinzenta, mas, paralelamente, vemo-la com um enorme optimismo, confiança e crença, não apenas na necessidade de uma vida urbana mas também na nossa capacidade para a criar.

A criação de novas cidades segue, e as novas tecnologias digitais acrescentam novos meios para testar e fabricar novos mundos.

Tendo como uma das características principais das tecnologias digitais o facto de estas serem profundamente anti-espaciais, é impressionante como os mundos digitais acrescentam frequentemente o espaço, metafórica ou literalmente.

Na verdade, este facto pode parecer contra-intuitivo, mas a razão para tal é que somos criaturas físicas e espaciais.

Os mundos digitais são aqui definidos como ambientes interactivos online e com múltiplos utilizadores que valorizam a interacção social, o que permite aos participantes decidir a sua própria representação e a criação de objectos. As tipologias de mundos virtuais são surpreendentemente similares às do espaço público – ambas são normalmente categorizadas segundo a sua aparência ou uso.” (Beamish, 1998)

A problemática da representação do espaço em ambientes virtuais *online* abordada por Beamish, parece constituir um dos motivos de análise mais interessantes neste tipo de plataformas. Como refere a autora, o aparente paradoxo criado entre a tecnologia, plasmada na superfície, e a sua utilização corrente onde abundam os referentes de representação tridimensional, pode ser entendido como a necessidade da sensação de conforto e de credibilidade de que os “residentes” virtuais carecem para sobreviverem *online*.

Como veremos adiante, da validação de um ambiente virtual credível faz parte o envolvimento sentimental com objectos (espaços) que se mostram “familiares”.

Ambientes Sociais e Colaborativos Online – o caso de *Second Life*

A proliferação no mercado de ambientes sociais e colaborativos *online*, parecem indiciar um interesse crescente do consumidor por produtos que permitam ou fomentem a participação individual e a contribuição para a construção de redes de interesses comuns onde cada sujeito se pode expressar livremente.

As tipologias adoptadas para este tipo de plataformas colaborativas poderão ser as seguintes:

- redes sociais e colaborativas (Hi5, Orkut, MySpace, YouTube, Flickr)
- MMORPG's – *Massively Multiuser Online Role Player Games* (WoW, The Sims,...)
- MUNE – *Multi User Virtual Environments* (SecondLife, Home...)

As tipologias referidas têm por objectivo situar *Second Life* (a plataforma utilizada neste estudo) no quadro dos ambientes colaborativos *online*. Muitas vezes entendido como um jogo, *Second Life* parece não reunir as características definidoras de jogos *online*.

Segundo Anne Beamish, e como resultado da sua experiência com os seus alunos em *Second Life*, mais que um *MMORPG*, *SL* é um “ambiente” social *online*. Antes do mais porque, conceptualmente, não possui um objectivo a atingir, mas sim metas que progressivamente cada um dos residentes define por sua livre e espontânea vontade.

Nesse aspecto *Second Life* parece identificar-se mais com um *simulador de vida*. Filosoficamente, mais próximo das ideias de Pierre Lévy acerca da virtualização, ou do processo dinâmico e fecundo de dar sentido à realidade. O paralelismo possível de identificar com as ideias de Lévy, coincide ainda no facto de que, em *SL*, tal como na *RL*, o *real* e o *possível* são instâncias estáticas, em oposição ao *actual* e ao *virtual*, constituídos como processos de construção semântica permanente.

“(...) considerar Second Life como um jogo, é subestimar o potencial da tecnologia. (...) A diferença com o mundo real parece ser que, em SL, planear e projectar são tarefas mais individuais e colaborativas, e não tanto acções reguladas segundo normativas governamentais.” (Steins, 2006)

“Os meus alunos (...) residentes em Second Life, contribuem com as suas ideias e testam os limites do sistema. (...) SL oferece aos alunos um ambiente que lhes permite testar ideias e conceitos que não poderiam ser experimentados em mais nenhum local.” (Beamish, 2004)

As múltiplas experiências pedagógicas em *SL*, tentam aproveitar um espaço virtual aparentemente livre e sem referências culturais, de forma a avaliar como se processa a apropriação do território, e de que forma os referentes da *RL* afectam a construção de novos projectos comunicacionais, espaciais e sociais.

No entanto, e paradoxalmente (como analisaremos em seguida), a maioria das propostas de apropriação do espaço em *SL* reproduzem os paradigmas existentes na *RL*!

Mimesis e Colonização

“Uma das conclusões mais importantes (em SL), é que num mundo digital onde a gravidade e outras leis da Física não se aplicam, os “residentes” seguem a tendência inicial para construir imóveis suburbanos comuns, e tudo o que lhes é familiar na RL. (...) Fazemos o que conhecemos, e onde estamos confortáveis. As pessoas mantêm as regras da vida real, ainda que não sejam obrigadas a fazê-lo. É um mundo onde cada um pode fazer o que mais gosta, e, todavia, a tendência é a de duplicar ou mimetizar o que já se conhece.” (Beamish, 2005)

“(...) a maioria dos espaços virtuais navegáveis imita a realidade física existente sem propor um programa estético coerente.” (Manovich, 2005)

As citações de Beamish e Manovich permitem reflectir sobre uma das questões mais importantes desta comunicação:

- A presença do utilizador em ambientes sociais *online* é sempre um processo de *mimesis* da realidade física?
- Ou, pelo contrário, a duplicação constitui uma forma primária de integração e interacção a partir da qual se constroem novos paradigmas comunicacionais e espaciais?
- A mimetização é um meio ou um fim?

Do vasto trabalho de Turkle sobre os *MUD's* (*multi-user domains*), nasce a ideia de que a duplicação representa uma forma inicial de socialização, e que, uma vez aprendida, se transforma num “processo fecundo de virtualização” (Lévy, 2001), que permite ao indivíduo dar significado ao conviver em tempo-real e em simultâneo com os seus múltiplos “eus”.

Associado a esta ideia de *mimesis*, escreve Neil Leach:

“Penso que o trabalho de Walter Benjamin e de Theodor Adorno sobre o conceito de mimesis oferece uma aproximação mais subtil à questão da assimilação e identificação em geral, e ao problema da alienação da tecnologia em particular. (...) Mimesis não deve ser entendida nos moldes utilizados por Platão, como simple “imitação”. Nem tem o mesmo significado que Heidegger lhe dá. Pelo contrário, para Adorno (como para Walter Benjamin) mimesis é um termo psicoanalítico – utilizado por Freud – que se refere a um envolvimento criativo com um objecto. Como a define Adorno, mimesis “é a afinidade não-conceptual de uma criação subjectiva com a sua parte objectiva.” Mimesis é um conceito, como dizia Freud, com um grande potencial de significação para a estética.” (Leach, 2002)

“Pessoas de dezenas de países registam-se em Second Life, em busca de quem ou daquilo que querem ser, de como querem parecer-se e de como decidem actuar. (...) Matar ou roubar não é permitido em SL, mas tudo o resto é virtualmente possível. Ninguém necessita comer, e as leis da física são opcionais. Como reagem os “residentes” em Second Life quando confrontados com as características mais básicas da vida real (RL) como a gravidade, a fome ou a mortalidade?” (Stafford, 2005)

A tendência inicial de duplicação da realidade referida por Beamish, tem, sem dúvida, múltiplos desenvolvimentos ao longo da experiência vivencial em ambientes *online*. Novos “eus” são descobertos, identidades multiformes, simuladas, novas formas de comunicar e de criar relações de todos tipos com o mundo, novos códigos e novas semânticas. E, como consequência, as experiências que resultam de uma nova *estética de simulação* (Turkle, 1997) são transportadas para a vida real, fazendo com que a comutação entre o indivíduo “real” e o(s) seu(s) correspondente(s) virtual(is) se processe constantemente.

“(...) as experiências ajudam as pessoas a encontrar uma nova forma pós-moderna de conhecimento. Quando reconhecem no monitor uma superfície de simulações pronta para ser explorada, também podem ver a realidade do mesmo modo. (...) Os utilizadores de MUD's desenvolvem uma forma de pensar segundo a qual a vida é um conjunto de “janelas” e a RL é simplesmente mais uma. (...) A ideia de que o indivíduo é um “eu” unitário é igualmente uma ficção. Imersos em ambientes sociais online, os frequentadores de MUD's chegam à conclusão de que podem ser vários “eus” e que nenhum desses “personagens” é nem mais nem menos real do que eles acham ser o verdadeiro “eu” – todos existem para ser explorados. (...) Essa nova experiência constitui mais que um simples modelo alternativo de identidade, e passa a constituir um estilo de vida alternativo. (...) Poderemos desta forma descobrir uma das características essenciais de uma nova cultura, que consiste na tentativa de transcender os limites da existência criando simulações que parecem reais e construindo a realidade semelhante a uma simulação.” (Turkle, 2005)

“Evocando a terminologia de L'invention du quotidien, de Michel De Certeau, Kabakov utiliza estratégias para impor uma matriz particular de espaço, tempo, experiências e significado aos seus observadores; estes, por sua vez, utilizam táticas para criar as suas próprias trajectórias (...) dentro da matriz.” (Manovich, 2005)

Analisando as citações de Turkle e Manovich, parece ser comum a constatação da existência de um caminho, ou trajectória, criado pelo indivíduo, caminho único e pessoal, que resulta da experientiação e que se constitui como um fim em si mesmo. As *táticas* referidas por Manovich,

citando Kabakov, não são mais do que a “forma de pensar” desenvolvida pelos utilizadores de *MUD's* referida por Turkle.

Neste sentido, há uma convergência teórica em torno do processo de apropriação cultural e de fundação de estéticas individuais por parte do sujeito/simulador da contemporaneidade.

Lev Manovich cita Lovink e a sua referência ao “*data dandy* que exhibe os comportamentos que também o qualificam como *data flâneur*” (de Baudelaire) (...)

“Ao exhibir o seu dandyismo, o data dandy não quer estar por cima da multidão; como o flâneur de Baudelaire, quer perder-se na sua massa, deixar-se arrastar pelos vectores semânticos dos ícones, temas e tendências dos mass media. Como Lovink escreve, um data dandy só pode jogar com as regras da net como uma não-identidade. O que é a exclusividade na era da diferenciação? O data dandyismo nasce de uma aversão ao ser exilado numa sub-cultura idiossincrática.” (Manovich, 2005)

As ideias de Lovink, referidas por Manovich, assemelham-se às teorias de Turkle sobre a múltipla identidade, ou sobre a não-identidade, da era da simulação, plasmada na superfície.

Uma superfície livre, quase virgem, onde os “novos colonos” descobrem o território mais adequado à apropriação pessoal do espaço. Iniciando a sua trajectória culturalmente mimética, os “novos colonos” retro-alimentam as suas vidas reais com os paradigmas criados *online*, formatando os eixos da comunicação e das suas relações sociais em função das suas experiências virtuais.

Por outro lado, fomentam a criação de uma “ilusão de vida” que lhes é essencial para sobreviver: essa ilusão materializa-se na construção de personagens virtuais “com sentimentos” de forma a atingir a indispensável noção de credibilidade.

A sensação de presença, de reconhecimento, de pertença a um espaço social muito vasto, só é possível ser concebida em função da credibilidade atingida pelos personagens virtuais, pelos outros “eus” criados ou não à imagem da realidade.

Ao processo de mimetização enquanto envolvimento emocional anteriormente referido, acresce a necessidade de convívio com referentes culturais que não sejam de todo estranhos, de forma a garantir a representação do “eu” num contexto ilusório de credibilidade e aceitação social.

Para tal, os “novos colonos” seguem padrões de “miscenização” ancestrais (nomeadamente nos processos de colonização portuguesa do séc. XV) que garantem o *flâneurismo Baudelairiano* de intersecção com a “massa”. Tal como nos tempos idos de viagens intercontinentais em nome da procura de novos povos, culturas e territórios, também os “novos colonos” dos ambientes virtuais e sociais *online* procuram misturar-se com outros personagens e espaços de forma a, progressivamente, conquistarem o seu espaço próprio, ilusório e repleto de novos significados.

Transformados pela diversidade do existente, os referidos “colonos” regressam sistematicamente ao seu contexto *offline* com novos referentes, talvez mais ricos, mas seguramente mais seguros de que a esse movimento constante de *cycling through* lhes permite um elevado grau de introspecção e de reflexão sobre o “eu” e sobre a forma de o representar.

Alguns dados empíricos

A partir dos dados recolhidos durante o segundo semestre de 2006/2007 numa das cadeiras do 3º ano / opção Multimédia da Licenciatura em Ciências da Comunicação, foi possível reunir algumas ideias pertinentes no âmbito da presente comunicação.

As aulas foram integralmente presenciais, embora a comunicação entre docente e discentes se tenha processado apenas através de *Second Life*. Esta opção deriva da adopção de uma

metodologia de análise que assentasse tanto na Comunicação Mediada por Computador como na Comunicação *Face to Face*. Foram definidos alguns modelos de comunicação, entre os quais:

> Comunicação Síncrona (no mesmo local e ao mesmo tempo):

- mensagens textuais em sala (chat)
- mensagens instantâneas privadas (IM)
- elementos paralinguísticos (gestos, sons, emoções)

> Comunicação Assíncrona (no mesmo local e em tempos diferentes)

- criação de grupo para a cadeira (mensagens, notícias, inquéritos)
- mensagens instantâneas privadas (IM)

De entre toda a informação textual recolhida e organizada, destacam-se algumas observações entendidas como elucidativas de algumas ideias até agora expostas:

“Quando entraste em SL, criaste o teu personagem à tua imagem e semelhança? Porquê?”

“Não” “ vaidade”

“procura de novas experiências”

“divertimento”

“a J surge como forma de corrigir os erros da Y.”

“para poder aproveitar e "ser" outra pessoa, ou um bocadinho mais!”

“Sim” “sinceridade”

“possibilidade de ser eu mesma a realizar novas experiências”

“Que tipo de objectivos definiste na tua "segunda vida", para além do contexto académico?”

“lúdicos”

“investigação”

“conhecer novos espaços”

“conhecer novas culturas”

“conhecer novas pessoas e fazer amigos”

“Como exprimirias a sensação que tens quando te falam hoje de SL?”

“sinto-me mais culta”

“descobri algo de surpreendente”

“uma forte ajuda nas aulas que me permite colocar questões e levantar assuntos de forma mais livre e desinibida”

“estou a encontrar-me comigo mesma”

“tem ajudado a perceber-me a mim mesma”

Das citações listadas, evidencia-se a motivação para conhecer novas culturas, novas pessoas e futuros amigos, bem como a declarada sensação de maior liberdade e desinibição durante as aulas. Por outro lado, a constatação de que a experiência lectiva contribuiu para um maior auto-conhecimento, parece indiciar uma potencialidade quase “terapêutica” neste tipo de comunicação. A obrigatória construção inicial de um personagem, levantou, em todos os casos, a problemática da representação do “eu” num contexto virtual. Este facto obrigou que cada aluno reflectisse sobre quem podia ou queria ser.

Mais ainda, os alunos foram sistematicamente inquiridos sobre a forma como se apropriavam do espaço e como comunicavam em *SL*, por comparação com a *RL*. Alguns resultados obtidos:

- 100 % > Aproximo-me do outro para que entenda que estou comunicando
- 0 % > Tento não me aproximar, porque, a proximidade pode não agradar ao outro
- 40 % > Começo a comunicação quando chego a um local
- 40 % > Fico a ler as conversas e, se me interessam, comunico
- 20 % > Fico sem comunicar, até que outro inicie a conversação
- 60 % > Gosto mais de comunicar em *IM* do que em *chat*
- 0 % > Nunca comunico em *IM* por minha iniciativa

Revela-se como interessante a marcada tendência para a aproximação física do interlocutor antes de iniciar a comunicação.

Esta forma de apropriação do espaço em contexto de comunicação, parece relacionar-se com outras acções “físicas”, como a tendência para os alunos se “sentarem” durante a comunicação. Este tipo de acções foram evidentes numa fase inicial da experiência lectiva, e perderam alguma da sua importância à medida que as aulas foram avançando, passando a ser possível manter uma comunicação concentrada “voando” ou “praticando surf”...

Conclusões

Ainda que limitados no tempo, os dados empíricos recolhidos permitiram definir uma metodologia de análise qualitativa que parece eficaz, e que se pretende seguir futuramente.

Para além disso, estes dados parecem ir de encontro a algumas das questões teóricas defendidas nesta comunicação:

- o facto de a presença *online* em *Second Life* tender a construir uma forma particular de apropriação e representação do espaço, transportando para um ambiente virtual alguns dos paradigmas da realidade

- o facto de que a esperada mimetização (enquanto envolvimento emocional com os objectos) não se ter revelado como um dos eixos fundamentais na auto-representação construída pelos alunos

- o facto de que, uma vez ultrapassada a fase inicial da experiência *online*, se terem detectado alguns sinais da referida retro-alimentação (no sentido *SL* > *RL*), nomeadamente através da forma como foi encarada a relação professor / aluno, bem como todo o projecto educativo (mais informalidade, construção conjunta de conhecimento)

Em resumo, a partir da análise efectuada e das reflexões expostas nesta comunicação, parece ser possível construir um discurso coerente que permite avançar com algumas pistas de investigação sobre ambientes virtuais, sociais e colaborativos *online*.

Acima de tudo, a presente comunicação pretende evidenciar as potencialidades deste tipo de ambientes enquanto plataformas incontornáveis para a compreensão do ciberespaço e da comunicação mediada por computador.

Bibliografia

Foucault, M. (1971). *L'Ordre du Discours*, Paris: Gallimard.

Beamish, A. *Digital Worlds – pro-urbanism and the Image of the City*. [online] <<http://web.mit.edu/imagingthecity/www/sessions/campanella-beamish.html>> [Consulta: 12/01/07].

Beamish, A. *Campus: Second Life*. [online] <http://lidenlab.com/press/releases/04_09_20> [Consulta: 10/01/07].

- Beamish, A. Citada em Benchmark Capitals. [online] <http://www.benchmark.com/news/sv/2005/01_23_2005.php> [Consulta: 10/01/07].
- Gergen, K. (1991). *El Yo Saturado - Dilemas de la identidad en el mundo contemporaneo*. Barcelona: Paidós.
- Harper, R. *Campus: Second Life*. [online] <http://lidenlab.com/press/releases/04_09_20> [Consulta: 20/012/06].
- Heeter, C. (1992) *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. Harvard: MIT Press.
- Ince, M. (2003) *Conversas com Manuel Castells*. Porto: Campo das Letras.
- Leach, N. (2002) *Forget Heidegger in Designing For A Digital World*. London: Wiley-Academy.
- Lévy, P. (2001) *O que é o Virtual?*. Coimbra: Quarteto.
- Manovich, L. (2005) Espaço Navegável in *Revista de Comunicação e Linguagens*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Sanes, K. *Transparency Now*. [online] <<http://www.transparencynow.com>> [Consulta: 17/07/06].
- Steins, C. *Planning in Second Life*. [online] <<http://www.planetizen.com/tech/archives/category/visualization>> [Consulta: 08/01/07].
- Stafford, J. *Benchmark Capitals*. [online] <http://www.benchmark.com/news/sv/2005/01_23_2005.php> [Consulta: 10/01/07].
- Steuer, J. (1992). *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*. *Journal of Communication*.
- Turkle, S. *Surface, Surface Everywhere*. [online] <<http://www.transparencynow.com>> [Consulta: 25/07/06].
- Turkle, S. (1997). *A Vida no Ecrã*. Lisboa: Relógio d'Água.