

VI Encontro Nacional de Estudos do Consumo

II Encontro Luso-Brasileiro de Estudos do Consumo

Vida Sustentável: práticas cotidianas de consumo

12, 13 e 14 de setembro de 2012 - Rio de Janeiro/RJ

Meta-realismos digitais: consumo e crítica social no mundo virtual Second Life¹

Débora Krischke Leitão²

Resumo: Através de minha pesquisa de campo no mundo virtual Second Life procuro nesse artigo discutir algumas atuações críticas de avatares dentro da plataforma. A partir de suas aparências ou dos objetos por eles criados, esse avatares desenvolvem uma espécie de crítica ao próprio Second Life e seus usos pelos demais residentes e, ao mesmo tempo, elaboram uma crítica social que ultrapassa os limites da plataforma.

Palavras-chave: Second Life; Consumo; Crítica Social

¹ Agradeço ao CNPq, FAPERGS e FIPE/UFSM pelas bolsas de iniciação científicas concedidas para a realização da pesquisa Realidades Digitais, em andamento.

² Doutora em Antropologia Social pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria. Email: deborakl@gmail.com.

Introdução



Bell (2008) define um mundo virtual como uma rede mediada por computadores, sincrônica e persistente de pessoas representadas por meio de avatares. O Second Life (SL) é um mundo virtual tridimensional criado em 2002 e aberto ao público em 2003. A Linden Labs, empresa que criou e administra esse mundo virtual, cria e cobra impostos pelo uso da terra/espço, sendo todo o restante do conteúdo que povoa o ambiente criado pelos usuários/residentes. De acordo com Ondrejka (2005), 99% do conteúdo disponível no SL é criado por seus residentes a partir de aprendizados que se dão inworld (dentro do mundo) e da experimentação criativa (Leitão, 2012).

O Second Life é um mundo que se realiza pela imagem (Gomes e Leitão, 2013, no prelo), razão pela qual opto pela elaboração de um paper um pouco experimental, mesclando texto e imagens. Todas as imagens que figuram nesse paper foram registradas por mim dentro do mundo virtual Second Life.

Dentre as características mencionadas por Bell (2008), o fato da interação acontecer entre – e por meio de – avatares é de extrema importância para a compreensão desse ambiente. Não apenas o aprendizado da construção (produção de conteúdo) exige aprendizados, também o trabalho sobre as aparências faz com que os usuários se dediquem a aprendizados que dizem respeito tanto a aspectos técnicos da plataforma quanto aos valores que permeiam os espaços de sociabilidade ali construídos. Tais valores conformam uma série de padrões

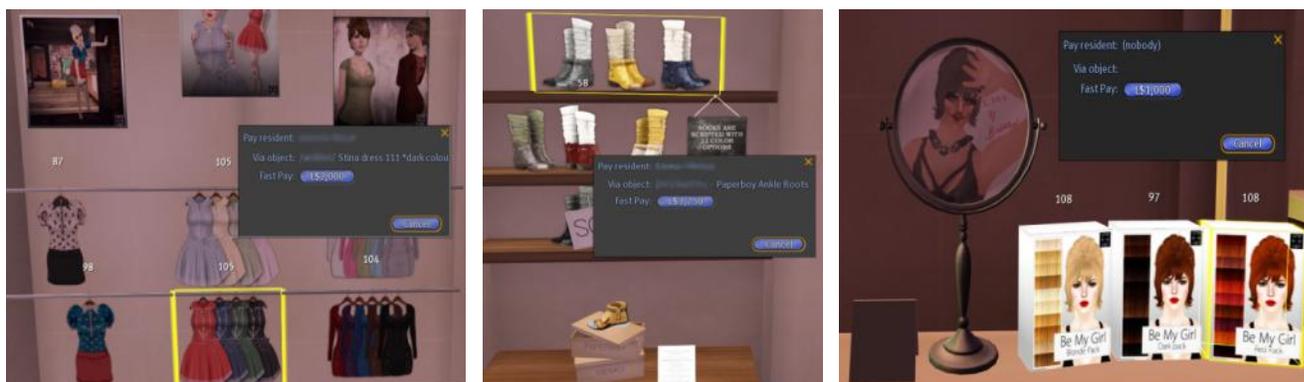
estéticos que são aprendidos pelo novo usuário ao longo de sua socialização. Assim, podemos dizer que o processo de construção do avatar é um trabalho em alguma medida coletivo, fruto da convivência entre os usuários e da experiência acumulada.

Os padrões estéticos hegemônicos nesse universo não diferem grandemente daqueles presentes no imaginário contemporâneo externo aos mundos virtuais, de certo modo indicando a imbricação transversal entre online e offline no contexto pesquisado. A etnografia de Gomes (2012), por exemplo, aborda a juventude compulsória no Second Life sob o prisma da neotenia. Nesse mundo virtual a maioria dos avatares tem aparência jovem, mesmo que seus criadores não necessariamente o sejam. Embora uma máxima frequente entre os usuários do Second Life seja “RL é RL e SL é SL”, marcando o anonimato como valor e a distinção entre a vida autônoma do avatar e aquela do usuário que o criou, vivências, desejos e anseios da RL são constantemente acionados na construção das segundas vidas.

O consumo é uma esfera importante da vivência no Second Life, como podemos perceber pela complexidade do campo da moda no ambiente. Ele está estruturado não apenas em torno de produtos de vestuário, mas também por meio da construção de marcas, revistas que produzem e propagam tendências de moda e inúmeros setores profissionais, da divulgação à apresentação dos modelos em desfiles de moda, passando por cursos de formação de manequins e fotógrafos de moda. Em termos dos bens produzidos, revendidos e consumidos, o mercado da moda no SL vai muito além de roupas, incluindo animações utilizadas em desfiles, poses para fotografias, books das manequins, material de divulgação e produção sistemática de corpos por meio de skins, shapes e partes do corpo.

O Second Life possui uma moeda própria, o Linden Dólar, também chamado de "linden" e cuja cotação flutua de acordo com a oferta e demanda de moeda por parte dos usuários. Quando iniciei minha pesquisa, um dólar americano podia ser trocado por cerca de 280 lindens. Segundo o relatório econômico e demográfico do segundo trimestre de 2011, as transações monetárias realizadas entre usuários no mês de novembro do ano passado somaram cerca de 30 milhões de dólares.

Dotado de uma economia de mercado própria e bastante desenvolvida, esse mundo virtual tem sido observado por diversos autores sob o prisma do consumo. Mais do que isso, poderíamos dizer que tem sido observado enquanto lócus de um consumismo exacerbado. Segundo Lewgoy (2009, p. 190), por exemplo, ele “expressa a contração narcisista e essencialmente privatizada da esfera pública virtual numa cibersociedade fortemente regulada e administrada por grandes corporações”. Essa imagem do Second Life enquanto paraíso narcísico de corpos perfeitos e consumismo desenfreado também vem sendo propagada nos discursos midiáticos³.

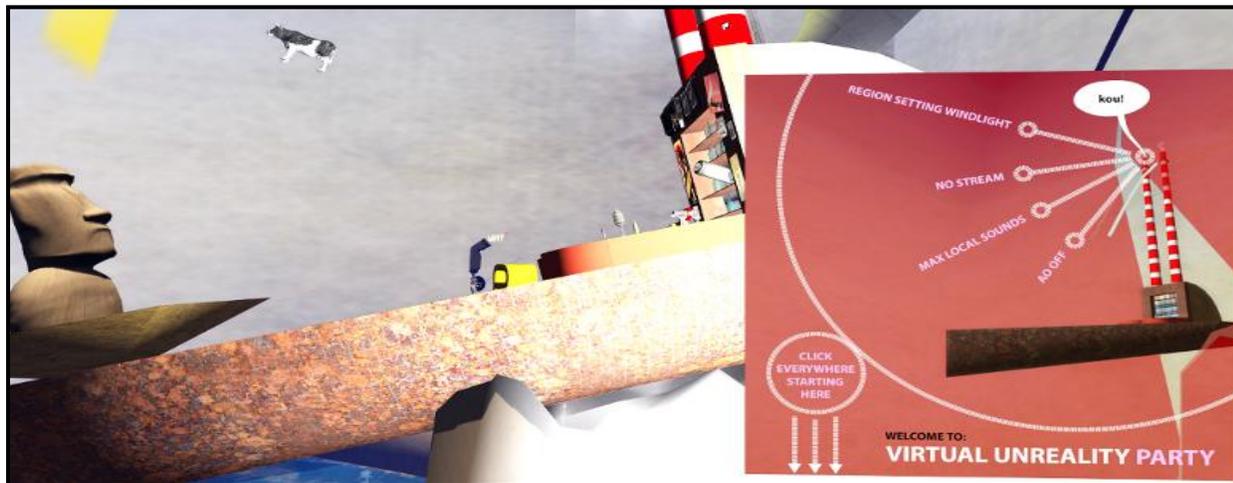


Embora tenhamos comumente um retrato do Second Life enquanto um mundo idealizado, mesmo que transversalmente espelhado em ideais originários de outras esferas do “mundo real”, é preciso considerar que as experiências e vivências nesse mundo virtual são múltiplas e variadas. Talvez num primeiro contato com esse universo a busca da perfeição sintética seja mais facilmente visível. Um olhar mais aprofundado, no entanto, revela minúcias que estão na contramão dessa suposta perfeição idealizada.

Tentando explorar esse outro lado do paraíso, escolhi aqui três dentre os inúmeros possíveis exemplos de avatares que se colocam em uma posição crítica com relação ao seu próprio habitat: a “irrealidade virtual” de Eupalinos, o “hiper-realismo histórico” de Jo e a “estética vagabundo” de Arcadia. Mesmo que tenham trajetórias muito diferentes e que tenham atuado em momentos e por meio de estratégias diversas, esses três avatares têm em comum a ironia da qual lançam mão para lidar com o Second Life e com seus “contemporâneos”.

³ Ver, por exemplo: http://veja.abril.com.br/180407/p_096.shtml

A irrealidade virtual de Eupalinos



Eupalinos Ugajin está constantemente trocando a aparência de seu avatar. Ele dificilmente assume forma humana, intercalando entre animais antropomorfos e objetos. Em nosso último encontro Eupalinos transformou três vezes a aparência de seu avatar em pouco mais de uma hora: de início parecia-se com um boneco articulado de madeira que tinha no lugar da cabeça um globo terrestre; em seguida transformou-se em uma espécie de boneca-caveira cuja saia tinha a forma de uma vitrine de confeitaria repleta de doces, trazendo nas mãos uma arma que disparava *donuts*; no fim do encontro Eupalinos era uma mesa.

No Second Life Eupalinos constrói e expõe obras multimídia que tem como característica o desafio ao realismo. Em projeto recente criou uma revista denominada “Virtual Irreality” que faz uma paródia às revistas de moda do Second Life, percebidas por ele como demasiadamente sérias. A revista tem como proposta receber colaborações de obras gráficas de qualquer usuário que tenha interesse dela participar e tem como slogan “*for all your not possible in Real Life needs*”.

Ayiter (2011) propõe que a obra de Eupalinos seja compreendida a partir de sua ludicidade. De acordo com Huizinga,

“[...] o jogo é uma luta por alguma coisa ou representação de alguma coisa. Estas duas funções podem por vezes confundir-se, de

tal modo que o jogo passe a representar uma luta, ou então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa”. (2008, p.17)

A dimensão lúdica da construção do avatar mutante de Eupalinos é encarada por ele como uma crítica à seriedade e ao realismo que parecem permear grande parte das segundas vidas. Unindo ao aspecto visual de seu avatar músicas e trechos de diálogos de filmes, Eupalinos se mune de um conjunto de ferramentas que permitem manter a simulação da realidade fora de seu jogo. Sobre outro de seus avatares, que traz uma enorme âncora pendurada na cintura, ele avisa “*an anchor in case Real Life wants to catch you*”.



Em seu perfil no Second Life, Eupalinos torna pública sua visão do Second Life:

No sense of touch, no smell and no contact with all those things that were not invented by man aka "Nature" so this place must have something special ? Could it be a somehow more direct connection between our brains ? The short distance between an idea and a prim ? Gravity as an option ? etc...In SL I am a two

years old child climbing a staircase and laughing at all the energies used. Here to explore its possibilities and limits = "...la dure réalité de la fiction.

Ao lado, Eupalinos (com uma garrafa na mão) e a artista Maya Paris.

Abaixo, Eupalinos "vestindo" um avatar criado por Maya Paris.





Em uma de suas aparências favoritas Eupalinos carrega consigo o livro *A Invenção de Morel*, do escritor argentino Adolfo Bioy Casares. No romance, contado como um diário em primeira pessoa, descobrimos junto com o narrador uma meta-realidade humanamente criada. Uma máquina capaz de captar não apenas a imagem das pessoas, mas sua quase totalidade, reproduz ad infinitum uma meta-realidade fora do tempo. Para Eupalinos o Second Life assemelha-se a máquina de Morel.

Se Eupalinos flerta com a irrealidade é por acreditar nas múltiplas possibilidades pouco exploradas do Second Life mas igualmente para lembrar seus contemporâneos residentes de que estamos todos, no fim das contas, bem distante da “real life”. E sua intenção frequentemente obtém sucesso, já que diversas vezes o vi sendo expulso de lugares e eventos por “perturbar a ordem”, pelo tamanho de seu avatar, pelo suposto excesso de itens adicionados a ele, pelos efeitos sonoros jocosos que aciona.

Uma de suas expulsões recentes gerou discussão posterior envolvendo uma série de outros avatares na plataforma flickr. Eupalinos era ali acusado de estar “escondendo” ou “encobrindo” os demais avatares e construções com seu próprio avatar. Em resposta a

acusação, Eupalinos diz que sua ideia não é esconder o que está a sua volta. Minha interpretação é de que, em realidade, ele faz o exato oposto: mostra o que está a sua volta, mostra algo que muitos avatares procuram encobrir, inclusive para que seja possível a sensação de imersão: o próprio Second Life. Sua aparência, assim, pode causar uma espécie de pausa na imersão e faz lembrar que estamos em contato com uma máquina muito semelhante aquela de Morel.

O hiper-realismo histórico de Jo



Aparentemente na direção oposta, a avatar Jo Yardley exercita sua crítica ao Second Life por meio de um realismo exacerbado. No depoimento a seguir, Jo relata suas primeiras impressões a respeito desse mundo virtual:

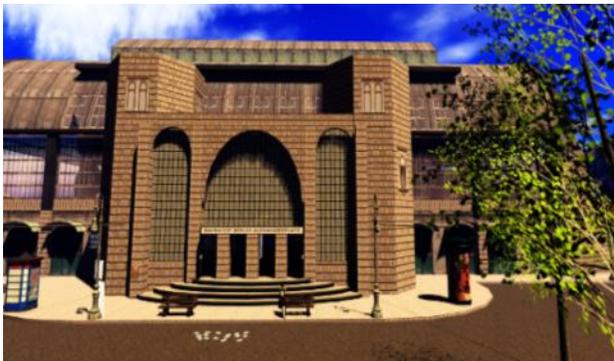
I joined first in january 2007, looked around for a day or two and ran off screaming. Second Life appeared to be a horrendous place full of nakedness, vulgarity and boring things like shopping and chatting. I rejoined again in february 2009 (new avatar) just to try my new laptop, I wanted to see if it could handle Second Life.It could but SL was still as horrible as the first time... but just before I left I tried the search button to look for something I do find

interesting: history. And I found a whole new world, the vintage scene in SL.I spend a few evenings listening to old music and chatting to people who also loved the first half of the 20th century. [...] Within a week or so, without any experience, I started building my own sim: the 1920s Berlin Project. (Jo Yardley, há 5 anos no Second Life)

Berlin 1920 Project é um local que reproduz o cenário urbano da Berlin de 1920. Jo diz realizar uma aprofundada pesquisa histórica para construir esse espaço, assim como para construir seu avatar. Segundo ela, seu avatar corresponde exatamente às suas medidas reais: *“I care about realism and want my avatar to be like me. In the future I hope to make my avatar look even more like me, perhaps even with my RL skin.”* Ela altera pouco a aparência de sua avatar ao longo do tempo, trocando de roupas em raros momentos.

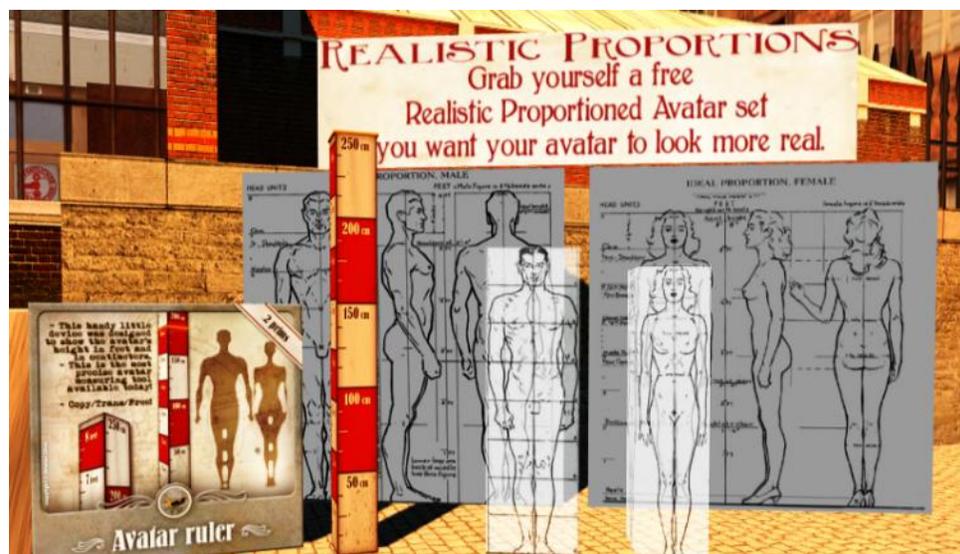
Em geral Jo pode ser encontrada trajando um vestido com comprimento abaixo do joelho, um avental, sapatos baixos e os cabelos presos em um coque. Suas roupas são sempre em tons sóbrios de marrom, bege e verde escuro.

O lugar construído por ela é feito em escala realista e suas regras são bastante estritas. É proibida a entrada de avatares não humanos, com a exceção de avatares que se pareçam com animais domésticos reais – jamais antropomorfos – e que, na interação, se comportem enquanto tal.





Mais do que isso, os avatares humanos devem ter medidas e proporções adequadas, sendo disponibilizada na entrada de Berlin 1920 uma régua-modelo com tais proporções indicadas. Devem também vestir roupas de época, sendo o uso de roupas modernas proibidas. É especialmente recomendado às mulheres que usem saias sempre abaixo dos joelhos e roupas pouco decotadas. Os avatares que não cumprem tais regras são advertidos pela polícia de Berlin – função desempenhada por alguns frequentadores das terras de Jo. No caso de reincidência, o avatar é expulso e pode mesmo ser banido da ilha, ficando proibido de regressar.





Jocosamente rearticulando as siglas SL, muitos residentes brincam que ela também significaria Sex Life e Shop Life. A principal crítica de Jo ao Second Life diz respeito justamente à centralidade da sexualidade e do consumo no ambiente. E mesmo que seu instrumento de luta simbólica pareça mais severo e menos flexível do que os de Eupalinos, podemos pensar que, enquanto uma espécie de exotismo temporal (Segalen, 1986), o realismo almejado por Jo não é menos lúdico e fantasioso. Seu hiper-realismo histórico também é uma irrealidade virtual.

A estética hobo de Arcadia



Arcadia Asylum, terceiro exemplo selecionado, não frequenta mais o Second Life. Ela saiu da plataforma em 2007 por motivos controversos, mas deixou atrás de si algumas centenas de objetos por ela construídos e uma presença ainda atuante no imaginário dos residentes e na história do Second Life. A própria Arcadia não fala sobre sua saída, outra razão que permitiu que muitos rumores fossem tecidos, desde um grave problema de saúde até represálias que teria sofrido por parte da Linden Labs devido a suas constantes críticas e atuação “perigosa”. Nos últimos anos, no entanto, Arcadia vem participando de outro mundo virtual onde realiza pesquisa, o OSgrid, e suas criações estão sendo aos poucos transferidas para essa plataforma alternativa.

A posição crítica de Arcadia diz respeito sobretudo aos aspectos comerciais do Second Life e aos mecanismos de criação e circulação do conteúdo criado pelos usuários. Os objetos criados por ela são gratuitos e de uso livre, podendo ser copiados e modificados pelos demais que deles se apropriam, como vemos no depoimento que acompanha seus produtos:

All Objects created by me (Arcadia Asylum) are FREE and opensource. you can copy and modify and pass around to anyone anywhere, the ONLY stipulation is: *YOU CAN NOT RESELL ANYTHING WITH MY NAME ON IT FOR EVEN ONE LINDEN DOLLAR* That said, you may distribute in any way you

like, you may use the things anywhere and even blow them to bits if that's your thing. I only don't want the stuff sold.

Na paisagem urbana de muitas ilhas do Second Life identificamos, após conhecer a avatar, inúmeros objetos de sua autoria. Tais objetos tem em comum sua temática urbana e principalmente aquilo que é definido por Arcadia como uma estética vagabundo: roupas rasgadas e remendadas, objetos com sua função e significado reapropriados (uma lata de conservas que vira chapéu, por exemplo), objetos sujos, casas e edifícios repletos de pichações ou em ruínas, veículos quebrados.







Através do contraste, os objetos criados por Arcadia fazem um contraponto à perfeição estética almejada pela produção e consumo de bens no Second Life. Num ambiente marcado pelo luxo e pela perenidade das coisas, repentinamente somos confrontados com seus avatares de mendigos e objetos propositalmente envelhecidos, mal cuidados, sujos e estragados. Num mundo virtual, a trajetória dos objetos se termina quando estes são apagados ou quando saem de moda, um tipo de apagamento simbólico. Não há o desgaste dos bens, tudo poderia permanecer novo, luxuoso e impecável, a menos que o desgaste e a imperfeição fossem propositalmente produzidos.

Conclusões



Em janeiro de 2012, cerca de um ano e meio após o início de minha pesquisa no Second Life e após alguns meses de convivência com Eupalinos e seu grupo de amigos, executei uma transformação radical em meu próprio avatar. Provocada por aqueles com quem convivia a experimentar o jogo da irrealidade, deixei de ser humana e realista por cerca de seis meses. A mudança gerou reações de meus interlocutores de pesquisa inworld e nas outras plataformas para as quais a interação se estende, como flickr, youtube e facebook. Para divulgar a transformação publiquei uma imagem no facebook onde sugeria que com a mudança de ano minha avatar havia mudado, adotando ao menos temporariamente a lógica de Eupalinos: menos realismo, mais diversão.



Embora Eupalinos e Jo sejam frequentadores do mesmo mundo e nesse paper tenham sido aproximados por sua muito ativa atuação crítica no Second Life, os avatares não se conheciam até minha publicação no facebook. Jo foi a primeira a comentar, alegando que havia um equívoco em minha proposição: para ela, mais realismo é mais diversão, e não o contrário. Alguns meses depois, ingressando no facebook, é a vez do próprio Eupalinos comentar, instaurando um debate que foi estendido a plataforma flickr.

Uma característica de minha experiência de pesquisa no Second Life tem sido o intenso diálogo e troca de pontos de vista com meus interlocutores, cuja participação nesse mundo virtual extrapola a simples vivência. Além de viver suas segundas vidas a maioria deles tem grande interesse em refletir sobre o Second Life e ler o que foi e está sendo escrito sobre ele. Eupalinos, por exemplo, em seu blog criou uma sessão denominada “Eles escrevem”, onde podemos encontrar uma lista de texto, incluindo artigos acadêmicos, que discorrem sobre o Second Life e principalmente sobre o próprio Eupalinos.

Procurei aqui mostrar, assim, que a participação nesse mundo virtual não isenta os usuários de uma postura reflexiva e crítica com relação ao Second Life e com relação a suas próprias vivências nele. A postura crítica aqui analisada a partir de três avatares emblemáticos não é deles exclusiva, sendo partilhada por muitos outros usuários. A autocrítica irônica e ao mesmo tempo lúdica identificada nesse mundo virtual parece ser uma característica do meta-realismo contemporâneo, fazendo-se presente em muitas outras esferas do mundo social, inclusive para além da vida online.

Embora os três casos descritos sejam emblemáticos, muitas outras atuações de usuários do Second Life marcam sua posição crítica com relação ao universo por eles habitado. A própria estrutura de ambientes como mundos virtuais, de acordo com Manovich (2011) seria favorável a esse tipo de atuação, já que a interação com o computador reiteradas vezes opera a transformação do espectador em usuário:

De repente la imagen se congela, aparecen menús y iconos, y el espectador se ve obligado a actuar; a tomar decisiones, a hacer clic, a pulsar botones. [...] Lo que en un momento dado era un universo

de ficção se vuelve luego un conjunto de botones que piden acción.
(Manovich, 2011, pg. 273)

Da alternância constante entre a imersão – o a ilusão, nas palavras do autor – e a efetiva chamada à participação surgiria um novo meta-realismo, muito diferente do velho realismo da era moderna e que tem como característica a incorporação de sua própria crítica em sua estrutura.

Referências Bibliográficas



AYITER, Elif. “Bisociative Ludos: The Wondrous Tales of Eupalinos Ugajin and Naxos Loon” In GIRÃO, Luis Miguel e ASCOTT, Roy (org.), *12th Consciousness Reframed International Research Conference: Presence in the Mindfield, Art, Identity and the Technology of Transformation*, Lisboa,: Universidade de Aveiro, p.31-36.

BELL, Mark. “Toward a Definition of Virtual Worlds” In *Journal of Virtual Worlds Research*, Vol 1, No 1, 2008. Disponível em: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283>. Acesso em julho de 2010.

GOMES, Laura Graziela. 2012. "Pequenos mundos gigantes: neotenia e transdução no Second Life". In Barbosa, L (org.). *Juventude e Gerações no Brasil Contemporâneo*. Porto Alegre: Editora Sulina, 121-155.

GOMES, Laura Graziela; LEITÃO, Débora Krischke. *Machinima and ethnographic research in 3D virtual worlds*. Vibrant (Florianópolis), 2013. (no prelo).

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LEITÃO, Débora Krischke. “Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life.” *Revista Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 18, n. 38, jul/dez. 2012. (no prelo)

LEWGOY, Bernardo. “A invenção da (ciber)cultura: virtualização, aura e práticas etnográficas pós-tradicionais no ciberespaço” *Civitas*, v.9, n.2, Porto Alegre, maio-agosto 2009, p. 185-196.

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicacion*. Barcelona; Paidós, 2011.

ONDREJKA, Corry. Escaping the Gilded Cage. *New York Law School Review*, n.49, 2005. Disponível em: <http://www.nyls.edu/user_files/1/2/23/144/216/217/218/escapefinal.pdf>. Acesso em dezembro de 2011.

SEGALEN, Victor. *Essai sur l'exotisme*. Paris: LGF, 1986.