



Second life é um jogo ou uma simulação de realidade?¹

Roberta Steganha²

Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, Salto, SP

RESUMO

A vida do homem sempre foi povoada por jogos desde a antiguidade. No entanto, com o desenvolvimento das tecnologias na área de informática, a partir da década de 1950, um novo tipo de jogo foi criado, o mediado por computador. Assim nascem os primeiros jogos eletrônicos. Com o passar do tempo, os games foram ficando cada vez mais sofisticados e complexos até o ponto de não serem mais jogos, de se transformarem em mundos virtuais, uma espécie de segunda vida num ambiente computadorizado. Para entender a situação, vamos usar o *Second Life* como estudo de caso, já que há uma grande polêmica quanto a ele ser ou não um game, para dessa forma, entender as diferenças entre as duas colocações.

PALAVRAS-CHAVE: jogo, realidade virtual, *Second Life*

O que é jogo?

Sabemos quase que instintivamente jogar, porque desde pequenos o ato de jogar faz parte de nossas vidas. Somos jogadores natos. Basta lembrar a infância quando brincávamos de casinha, esconde-esconde, pega-pega e amarelinha no quintal de casa e aquilo não era aprendido através de manuais, mas sim naturalmente, uma criança mais velha ensinava a mais nova e assim por diante. Sabemos na prática em que consiste o ato de jogar, mas afinal, o que é o jogo em si?

O jogo é mais que do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido de ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 1971, p.4).

No entanto, é importante ressaltar que não só os seres humanos brincam. Se observarmos o mundo animal também veremos os cachorros brincando de morder o rabo e os gatos rolando com bolinhas de lã. Mas, neste artigo abordaremos apenas a maneira como o jogo é difundido entre os homens.

¹ Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

² Professora do CEUNSP Salto, email: ro.jornal@gmail.com



Na espécie humana, o ato de jogar ultrapassa a infância, permeia toda a vida e tem uma função que transcende a brincadeira, a diversão. Ele nos prepara para lidar com situações que enfrentaremos durante a existência, nos ajuda no processo de adaptação as diferentes situações que teremos que ultrapassar ao longo de nossa jornada.

Entre os seres humanos o jogo não se limita apenas à infância; ao contrário, o ser humano aprecia o jogo e as brincadeiras até o fim de sua vida, até a morte. Os jogos têm finalidade de nos ajudar na adaptação à realidade, além de facilitar sobremaneira o aprendizado, o comportamento cognitivo (BYSTRINA, 1995, p.15)

Mas o que define o jogo? Para os ludólogos o que delimita se algo é ou não um jogo é o fato de haver ou não um sistema de regras. Huizinga vai mais além, para ele, algumas características são essenciais para defini-lo. A primeira delas é ser livre. O jogo não precisa seguir a realidade, tem que ter liberdade para ser o que quiser. A segunda característica tem relação com a primeira e diz que o jogo não é a vida em si. “Toda criança sabe perfeitamente quando está ‘só fazendo de conta’ ou quando está ‘só brincando’”(HUIZINGA, 1971, p.11). Já a terceira diz respeito ao fato dele ser desinteressado. O jogo se apresenta “como um intervalo em nossa vida cotidiana” (HUIZINGA, 1971, p.12). Devido a essa característica torna-se parte integrante da vida, adquire funções sociais, espirituais e até mesmo culturais.

Para Bystrina, no jogo é constituída uma realidade lúdica particular na fronteira com a realidade. O comportamento lúdico é válido apenas para um espaço e por um tempo limitado. Somente no interior desse quadro ganha seu próprio significado. Ainda de acordo com Bystrina, se houver transgressão das fronteiras demarcadas, o jogo perde sua função lúdica e transforma-se em realidade. Assim, pode inferir que jogador está colocado em uma região determinada e nela há um vasto campo de ações possíveis a sua escolha. Por isso, o jogo exige criatividade do interator.

Podemos classificar os jogos em dois tipos: os que tem regras bem definidas e os que não tem. Jogos com sistemas de regras explícitos se separam da realidade, porque o jogador sabe que a vida não tem regras tão ‘duras’. Já nos que simulam a vida, as regras se parecem muito com as do cotidiano, mas também podem haver doses de ficção para ampliá-las. Dessa forma, segundo Bystrina, realiza-se uma passagem para uma segunda realidade, na medida em que quem joga envolve-se por vontade própria numa ilusão.



Quem joga reveste, portanto, a primeira realidade percebida, como que com um “filme” da segunda realidade, de forma que a primeira realidade torna-se a tela de projeção da fantasia e da imaginação. (BYSTRINA)

Jogos eletrônicos

No entanto, com o desenvolvimento de tecnologias na área de informática, um novo tipo de jogo foi criado, ou seja, surgem então os jogos eletrônicos. Hoje em dia pode-se dizer que eles influenciam todos os ramos da sociedade contemporânea. Em alguns casos exercem influência econômica, social e até mesmo educacional, obrigando o meio acadêmico de uma certa forma a desenvolver pesquisas e cursos para entendê-los. Mas como esses games surgiram?

A indústria de jogos eletrônicos começou a se desenvolver na década de 1950. O primeiro jogo para computador foi criado por A.S Douglas em 1952. Ele fez uma versão gráfica do “jogo da velha”. Desde então, os jogos têm sido um mercado muito promissor, já que são uma forma de entretenimento.

Os jogos mediados por computador se popularizaram a partir de 1962 com *Space War*. Esse game é considerado o primeiro jogo eletrônico realmente interativo. Nele o jogador simulava controlar um corpo humano dentro de um campo gravitacional.

No entanto, foi só em 1970 realmente que os jogos de computador ganharam o mercado. No início eram para apenas um jogador. Com o tempo passaram a ser *multiplayers*. Entre os jogos que fizeram história no ambiente dos games eletrônicos podemos citar o *Gun Fight* (1975) que trouxe os primeiros personagens com movimentos aleatórios e o *Pac Man* na década de 1980 onde cada fantasma tinha uma característica diferenciada e o jogador nunca sabia como reagir para se defender do inimigo.

Na década de 1990 com o surgimento da *World Wide Web* (www) os jogos também passaram por transformações, precisaram se adaptar a nova ferramenta. Cria-se então o primeiro game em tempo real, o *Herzog Wei*. Além disso, surgem jogos como *Doom* (1993) que permitiam ao usuário disparar tiros em primeira pessoa. A partir deste momento some-se o distanciamento, o jogador passa a ter a impressão de que ele mesmo é o agente da situação.



Com o passar dos tempos os jogos de simulação foram sendo aperfeiçoados. Com isso, deram início a um novo capítulo na história dos estudos sobre games. Eles começam a usar métodos de inteligência artificial em mundos virtuais. O desbravador da nova modalidade pode ser considerado o jogo *SimCity*. Nele era possível criar e administrar uma cidade. O jogador precisava contornar todos os problemas que assolavam os habitantes que estavam sob seu governo, assim como numa cidade que chamamos de “real”.

Um pouco depois, o game *The Sims*, da mesma empresa responsável por *SimCity*, a Eletronic Arts, mostrou o fascínio que a vida real exercia sobre os *gamers*. Em um mundo virtual em três dimensões, o jogador podia executar tarefas pessoais, de trabalho e ter relações afetivas com outros *Sims*, como eram denominados os habitantes do *game*.

Um ponto importante é que o jogador, apesar de viver num mundo virtual semelhante ao nosso, não precisa seguir o sistema de regras existentes no mundo “real”, motivo este, talvez, para seu sucesso. Eles podiam fazer o que achassem mais conveniente, não havia nenhum manual de bons modos, todos os comportamentos eram válidos e aceitos.

Mas, a interação se dava apenas entre os *Sims* criados na plataforma, na estação de trabalho do jogador, porque no começo era possível jogá-lo somente instalando o software no computador. Depois do lançamento do pacote dois e suas expansões, a Eletronic Arts desenvolveu também uma versão on-line, onde era possível interagir com outros *players* “reais” do mundo todo, aumentando a sociabilidade e também a interação entre eles.

O *The Sims* criou um tipo de jogo que permitia uma experiência mais profunda e intensa que os games baseados em outros temas como estratégia, ação e ficção científica, por exemplo. Os usuários eram envolvidos completamente pelo game, se sentiam parte do todo, como se realmente tivessem uma nova identidade, uma nova vivência e vibravam com seus avanços nessa vida.

Com o tempo o jogo mostrou-se limitado, já que o usuário queria mais, desejava imergir de maneira mais profunda na vida virtual, se sentir mais agente dessa realidade, não apenas um *voyer*. O participante queria realmente esquecer que existia uma fronteira entre a primeira e a segunda realidade.

Pode-se dizer, portanto, que o software abriu portas para um outro universo em três dimensões que se popularizou rapidamente quase na mesma época, o *Second Life*.



No entanto, o SL ultrapassou as barreiras dos jogos eletrônicos e se tornou num curto espaço de tempo uma segunda vida.

O que é Second Life?

O *Second Life*, ou Segunda Vida em português, não é um jogo, mas sim um ambiente virtual baseado em três dimensões que reflete a própria estrutura da internet. É uma rede dentro da grande rede mundial de computadores, é um espaço onde as pessoas podem viver uma vida paralela totalmente nova e/ou, uma extensão de suas vidas em regime de imersão.

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. ‘Imersão’ é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água [...]. Num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer coisas que esse novo ambiente torna possível. (MURRAY, 2003, p.102)

O SL foi lançado em 2003 depois de anos de pesquisas realizadas pelo físico americano Philip Rosedale. E num curto espaço de tempo milhões de internautas em todos os cantos do planeta começaram a utilizar o novo universo virtual para os mais diversos fins.

Quando descobri que a internet permitia a comunicação entre vários computadores, pensei que seria possível simular nela um mundo paralelo. Criar uma realidade em que todos pudessem viver dentro do computador. Para funcionar, esse mundo paralelo tinha que ser sexy, divertido e rápido como a vida real, ou seja, como se fosse um grande videogame. (Philip Rosedale, março/2007, revista Época)

Para interagir no novo mundo é necessário criar uma identidade virtual, ou seja, um avatar. “Um avatar é uma imagem gráfica como um personagem num videogame. Em muitos jogos e salas de bate-papo, os participantes escolhem um avatar para poderem entrar num ambiente comum” (MURRAY, 2003, p.114). Os “bonecos” em três dimensões são mais que extensões manipuladas pelo homem. Os residentes, como



são chamados os habitantes do *Second Life*, habitam um mundo no qual interagem uns com os outros no metaverso³ de forma livre, não há regras pré-definidas.

Os avatares podem namorar, dançar, cantar, efetuar transações comerciais, trabalhar, ganhar dinheiro, conversar, ou seja, tudo é possível assim como no mundo que chamamos de “real”, basta querer e ter dinheiro para realizar as vontades. Para ser cidadão no SL é preciso antes de tudo ser um consumidor em potencial. A moeda corrente do universo virtual é o *Linden*, que tem sua cotação atrelada ao dinheiro “real”. Para usufruir de todas as possibilidades do SL é preciso ter a versão *premium*, que além de um valor mensal, exige que o usuário cadastre um cartão de crédito para pagar os bens adquiridos.

No entanto, apesar de ser o mais falado, o SL não é único ambiente virtual on-line. Muitas pessoas confundem os *Massively Multiplayer On-line Role Playing Games* (MMORPGs), que são jogos que se desenrolam em espaços ilimitados na rede onde os jogadores para se relacionar também usam avatares com mundo virtuais. Alguns exemplos desses games são: “*World of Warcraft*”⁴ e “*Star Wars Galaxies*”⁵. Neles os participantes têm metas a seguir, regras bem definidas, missões agendadas, fases a passar e a possibilidade de encontrar o fim do game, por mais difícil e distante que muitas vezes pareça.

Embora a interface gráfica possa muitas vezes ser parecida, duas características diferenciam o SL dos MMORPGs: a liberdade quase ilimitada dos residentes para fazer o que quiserem e a posse de bens, já que o usuário se torna proprietário de suas criações na segunda realidade.

***Second Life* não é um jogo**

No entanto, apesar de ter uma interface que muitas vezes pode lembrar um game devido aos seus aspectos gráficos, o *Second Life* não é um jogo. O SL até poderia ser classificado como vimos acima, no quesito de jogos que não tem regras e que simulam a vida, mas a diferença é que quando se dá a passagem para a segunda realidade, o

³ O conceito de metaverso surgiu no romance de Neal Stephenson, “*Snow Crash*” e até hoje é usado para descrever ambientes de imersão que baseados em três dimensões e onde há relações na esfera social, educacional, e econômica por meio de avatares.

⁴ <http://www.worldofwarcraft.com/>

⁵ <http://starwarsgalaxies.station.sony.com/>



jogador não é envolvido por uma ilusão, mas sim por uma possibilidade de extensão da vida ou de uma nova forma de existência. Ele não encara o SL como ficção. Essa existência supera a segunda realidade, vindo diversas vezes de encontro com a primeira realidade como quando efetua-se transações comerciais dentro do SL, que serão pagas com dinheiro “real”.

O SL é uma espécie de vida artificial num universo de simulacros. De acordo com Baudrillard, que é considerado um dos pré-cursors do conceito de virtualidade, hoje a simulação se tornou para nós a própria realidade, por isso encaramos esse novo tipo de vida apresentada pelo SL sem tanto estranhamento. “Simular é fingir ter o que não se tem. [...]. A simulação põe em causa a diferença do ‘verdadeiro’ e do ‘falso’, do ‘real’ e do ‘imaginário’”. (BAUDRILLARD, p. 09). É como se com a evolução das tecnologias da informação estivessemos sendo preparados para lidar com o fim da barreira entre “real” e virtual.

O SL é uma nova possibilidade tecnológica inserida na “cultura da simulação ou fluxo, que faz da ‘representação apresentativa’ uma nova forma de vida. Saber e sentir ingressam num novo registro, que é o da possibilidade de sua exteriorização objetivante, de sua delegação a máquinas”. (SODRÉ, 2002, p. 17)

Podemos considerar o SL uma realidade hiper-real já que os avatares utilizam referências do que chamamos de “real” para construir as extensões de suas vidas. No SL nada está pronto, por isso, o que acontece neste mundo em que vivemos serve de referência para o outro, tanto na construção dos objetos quanto na dos avatares. “A reprodução do real é tão perfeita, que muitas vezes se torna melhor que o próprio real” (BAUDRILLARD, 1991, p.152). Quando mais “agente” o residente for, mais se sentirá imerso na segunda vida.

O SL não se encaixa nos perfis de jogos que citamos no começo neste artigo, porque não existe missão, inimigos a derrotar, princesas para salvar, fases para passar, bombas para destruir e muito menos um “game over”. Cada vez que é acessado o SL pode criar uma história diferente, recomeçar de um jeito diferente da realidade deste mundo. É como se fosse uma espécie de narrativa interativa de uma outra vida do participante. Ele sempre tem a chance de mudar a qualquer momento e de fazer o que quiser sem fazer com que isso deixe marcas profundas em seu avatar.



Os universos virtuais que mais se aproximam do SL são: o “Club Penguin”⁶, que é uma comunidade on-line da Disney para crianças, o “Habbo Hotel”⁷, que é um mundo virtual, de interface bem grosseira se comparado com o *Second Life*, para adolescentes e o “There”⁸ que tem uma interface mais aprimorada. Mas as semelhanças param por aí.

Quem entra no *Second Life* não está interessado em brincar, em fugir da realidade, ou passar o passatempo, por isso, não quer jogar, mas sim ter uma segunda vida, uma experiência diferenciada e profunda, que transcende a primeira vida. O residente quer realizar desejos que a primeira realidade não permite, mas de uma forma mais ativa do que no sonho, quer até em alguns casos estender sua vida, seus relacionamentos, seus negócios, afinal é cada vez mais comum empresas migrarem para o metaverso. O participante quer agir, ser um sujeito “agente” de um caminho traçado única e exclusivamente por ele. Por isso, cria sua identidade no SL e através dela começa “viver” a sua segunda realidade.

E essa segunda vida envolve questões que não se enquadram dentro do universo dos jogos e que podem ter respingos na primeira realidade como no caso das relações econômicas e sociais, por isso as considero como pontos importantes para definir que SL não é um jogo.

Economia

“Eu me recusava a transformar o Second Life em um jogo. Então, distribuí aos usuários uma moeda virtual e eles começaram a fazer transações como no mundo real. Percebi que, num ambiente desses, as pessoas poderiam abrir empresas, vender coisas e ganhar dinheiro. Houve um grande barulho. E os investidores passaram a acreditar em mim”. ((Philip Rosedale, março/2007, revista Época)

A economia é um ponto chave para compreender porque o SL não é um *game*. Desde sua criação ele foi vendido como uma poderosa máquina de gerar dinheiro. Era apontado como uma espécie de ‘paraíso do consumismo’. Um fato ajudou a estruturar essa visão: todas as transações comerciais realizadas dentro do *Second Life* são pagas com dinheiro real. Outro ponto é que há muitas formas de se ter lucro dentro do

⁶ <http://www.clubpenguin.com/pt/>

⁷ <http://www.habbo.com.br/>

⁸ <http://www.there.com/>



metaverso. Uma das mais práticas e rápidas é construir avatares para se tornarem garotos de programa no SL.

No início, como toda nova tecnologia, houve um *boom* de interesse e empresas do mundo inteiro entraram no SL dispostas a vender mais, fixar marca, conquistar novos mercados, etc. Algumas como a *Nike* e a *Volkswagen* obtiveram sucesso na empreitada, mas a maioria não. Isso porque elas não conseguiram compreender o conceito do metaverso e criaram produtos sem preocupação estratégica, de forma que não houve comunicação com o cliente.

O SL interessou não só aos jovens, mas também a empresas, executivos e até mesmo ao universo acadêmico, que viu nesse ambiente um imenso laboratório de pesquisas. Virou “moda” ter seu nome ligado ao metaverso, porque mostrava que as companhias, as universidades estavam “atenadas” com as novidades tecnológicas. Mas, os residentes não querem apenas comprar, querem vivenciar novas experiências imersivas, que transcendem a primeira vida.

Essa situação dentro de um típico game de ação ou estratégia, por exemplo, não seria possível, pois não haveria espaço dentro dos conteúdos pré-programados para esse “novo” capitalismo que alia além do entretenimento, que é pertinente aos jogos, também informações e negócios. Esse é um dos diferenciais do metaverso em relação aos jogos.

Atualmente, o SL desponta como uma importante ferramenta para empresas que querem relacionar sua marca a tecnologia. Além disso, as corporações estão encontrando muitas alternativas para os mundos virtuais. A IBM, por exemplo, o vê como uma possibilidade para realizar reuniões e treinamentos entre equipes separadas pela distância. Já a *Unilever* possui uma ilha no SL para garantir a colaboração entre funcionários de suas filiais globais.

Sociabilidade no SL

Um outro fator que diferencia o *Second Life* dos games são as redes sociais que envolvem a segunda vida. O SL possibilita interagir na rede, estabelecer relações com os outros participantes. É como se o *Second Life* fosse uma espécie de site de relacionamento em 3D, uma grande comunidade. Um dos maiores atrativos do SL é que “quanto mais persuasiva for a representação de sensações no ambiente virtual, mais nos



sentiremos presentes no mundo virtual e maior será a gama de ações que procuraremos realizar nele”. (MURRAY, 2003, p. 125)

No SL o usuário pode visitar diversos locais até encontrar um grupo ou “tribo” que mais se assemelhe a seus anseios. Ao encontrar o que procura, o residente passa a vivenciar experiências que muitas vezes só seriam possíveis com uma identidade alternativa, que ele não estabeleceria de forma alguma na primeira realidade por diversos fatores. Ele pode criar na segunda vida, relações de pertencimento que podem ser derivadas de relacionamentos pessoais, sociais, culturais ou políticos e que podem ultrapassar a realidade paralela.

No contexto das redes sociais, o SL diferencia-se de um jogo pela maneira pioneira de hibridação dos ambientes de bate-papo com dispositivos de realidade virtual, tendo como precursores mais próximos os MUDs (*Multi-User Dungeons*), e mais especificamente os MOOs (MUDs orientados a objeto), que formaram inúmeras comunidades desde o início dos anos 90.

Considerações finais

Com base nos dados apresentados neste artigo, podemos inferir que o *Second Life* não é um jogo, mas sim um ambiente virtual baseado em três dimensões, devido ao fato dele transcender a ficção e as delimitações de um game. Apesar de se passar na segunda realidade, ele traz implicações que se dão na primeira realidade também, como questões econômicas e sociais.

Quem entra no SL não está interessado escapismo, ou diversão apenas. Claro, que há todos os tipos de público. Mas um ponto em comum entre todos ele é o fato de querer ter uma segunda vida, uma experiência diferenciada e profunda, que transcende a primeira vida.

O participante procura essa realidade alternativa para realizar desejos que a primeira realidade não permite, mas de uma forma mais ativa do que no sonho. Alguns participantes usam o SL para estender sua vida, seus relacionamentos, seus negócios, afinal é cada vez mais comum empresas migraram para o metaverso. O participante quer agir, ser um sujeito “agente” de um caminho traçado única e exclusivamente por ele. Por isso, cria sua identidade no SL e através dela começa “viver” a sua segunda realidade.



Apesar de muitas vezes os recursos gráficos lembrarem um jogo, duas características diferenciam o SL dos MMORPGs: a liberdade quase ilimitada dos residentes para fazer o que quiserem e a posse de bens, já que o usuário se torna proprietário de suas criações na segunda realidade.

O SL ultrapassou as barreiras dos jogos eletrônicos e se tornou num curto espaço de tempo uma segunda vida.

Referências bibliográficas

BAITELLO JUNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios**: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. 2. ed. São Paulo: Annablume, 1999.

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos de semiótica e cultura**. São Paulo: CISC, 1995. (Pré-Print)

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

RYMASZEWKI, Michael, et al. **Second life**: guia oficial. Tradução: Abner Dmitruk. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

Ele é o dono do universo. Março/2007, revista Época.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.