

INTERAÇÃO

Revista Científica da Faculdade das Américas

Ano II – número 1 – 1º semestre de 2008

O *SECOND LIFE*: INFLUÊNCIAS E IMPACTOS NA SOCIEDADE¹

Lais Alves Ignácio²

Silvia Cristina Dotta³

RESUMO

O objetivo deste trabalho é discutir se o *Second Life* é um meio de interação na sociedade sendo o seu fator principal a atuação com uma diversidade de membros com uma nova dimensão e criar novas redes de relacionamentos com experiências compartilhadas com retorno de expectativas, sendo que somente em julho 2007 já havia 300 mil de brasileiros cadastrados no metaverso que significa universo dentro de outro universo como dito pelo Diretor de *Marketing* do *Second Life*. Será que o *Second Life* é um meio de entretenimento onde várias pessoas se relacionam se encontram e assim podem se conhecer, fazer compras, se divertir com uma total fidelidade? Desde modo pretende-se esclarecer essas perguntas e a importância do *Second Life* e como este meio avançado pode nos proporcionar e influenciar em nossas vidas através dos meios de comunicação como tecnologia, entretenimento, cultura e no fator social com responsabilidade e integridade.

INTRODUÇÃO

A realização deste trabalho com um tema tão inovador e polêmico ao mesmo tempo me chamou muita a atenção, pois podemos analisar a sociedade como um todo e descobrir

¹Artigo desenvolvido no Programa de Iniciação Científica da Faculdade das Américas no 2º semestre de 2008.

²Aluna do curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Faculdade das Américas, São Paulo / SP.

³Professora da Faculdade das Américas (São Paulo / SP) e orientadora do Trabalho de Iniciação Científica.

INTERAÇÃO

Revista Científica da Faculdade das Américas

Ano II – número 1 – 1º semestre de 2008

como os fatores tecnológicos, a inclusão social, o entretenimento; dentre outros fatores podem afetar a sociedade de uma forma inacreditável, e como fazermos para que essa situação mude ou talvez achássemos a solução para que essa explosão tecnológica e de informações que possam melhorar a sociedade e gerar uma integração e aceitação de ambos.

O *Second Life* é uma ferramenta de mídia para a utilização da tecnologia e assim fazer com que as pessoas se relacionem com outras simulando uma segunda vida, um meio de entretenimento na qual todos se relacionam e criam uma nova vida, será que isso é bom para sociedade?

Será que as pessoas usam o *Second Life* para fingirem ser uma pessoa que não são? Ou para suprir uma expectativa de vida que não tem, ou até mesmo ser um estereótipo de beleza, ou de suprir suas necessidades físicas?

Muitas vezes as pessoas acabam deixando sua identidade por viver uma vida de aparências, vivendo de aparência, e se envolvendo tanto nesse novo mundo, nessa nova segunda vida que acaba esquecendo-se de viver aqui em seu mundo real e se anula e se auto agride, se pune por ter uma realidade extremamente adversa causando um conflito entre si e degradando a sua verdadeira identidade?

Como podemos acreditar em um mundo melhor, se muitas vezes acabamos com a nossa verdadeira identidade, nos punindo e corrompendo com nós mesmos e utilizando a tecnologia para a nossa autodestruição; ou este meio nos ajuda para a crescer e a se relacionar com outras pessoas com características diferentes da nossa?

Essas indagações vão ser esclarecidas no decorrer deste trabalho para entendermos e sabermos viver em uma sociedade com inúmeras tecnologias, sendo que muitas vezes sem estrutura para absorvê-las.

Para compreendermos melhor como é o *Second Life*, ele é um ambiente tridimensional que simula em alguns aspectos da vida real e social. Dependendo do tipo de uso pode ser encarado como um jogo, ou apenas um simulador com comercio virtual e redes sociais, que pode ser interpretado como uma vida paralela da vida real. Sendo um ambiente virtual, que tem recebido uma maior atenção dos especialistas em tecnologia.

INTERAÇÃO

Revista Científica da Faculdade das Américas

Ano II – número 1 – 1º semestre de 2008

1 O *SECOND LIFE*

O *Second Life* foi criado pelo engenheiro americano Philip Rosedale em 2002 como uma vida paralela: podendo fantasiar os planos até então impossíveis de serem atingidos na vida real. O cenário do jogo é em terceira dimensão e completamente interativo, onde praticamente qualquer objeto encontrado em sua jornada poderá sofrer a interação do avatar conforme sua respectiva função. A sua aparência é de uma vida normal onde se fazem planos e projetos e identidades que na vida real seriam impossíveis de atingi-los. Os cenários são variados, dependendo do desenho e gosto de quem criou cada região. Apesar de o ambiente possuir um mapa global extenso, a distância não é um problema, pois é possível voar e se teletransportar. É possível também correr, abaixar-se, pular, entre outros inúmeros gestos disponíveis como comprar ou às vezes encontrar gratuitamente gestos, roupas, peles, formas de corpo e também facilmente trocar de sexo ou cabelo, carros, casa, bola, vara de pescar, cadeira, quadros, revistas, jornais, motos etc.

Não há qualquer dano no personagem, ou seja: mesmo que alguém dê um tiro uma arma virtual, Apesar do barulho ou susto, o personagem não sofrerá qualquer tipo de avaria. Mesmo caindo de centenas de metros de altura, também não há o maior problema: o avatar levanta e pronto. Para o material adulto que existe no *Second Life*, dependendo da região visitada, pode exibir cenas não recomendáveis para menores de 18 anos. E por isso há versão chamada *Second Life Teen*, que é livre para todas as idades.

Para sua divulgação o *Second Life* usa veículos como: a internet, revistas, sites para divulgar e informar sobre o mesmo, através da internet as pessoas podem se comunicar com pessoas de outros estados e países diferentes ao mesmo tempo e espaço de uma forma rápida e eficiente, usando a tecnologia para uma interação coletiva onde as pessoas se relacionam de uma forma universal.

2 LAZER OU NEGÓCIOS.

O *Second Life* seria um meio somente para negócios ou para lazer; De acordo com Zola, (2007 Veja - info pag 15) supervisor de propaganda & *marketing* da Volkswagen do Brasil – em 20 de junho de 2007 no seminário proposto pela revista Veja - Info mencionou que desde a sua entrada no *Second Life*, em dezembro do ano passado, a Volkswagen brasileira intermediou 30 mil *test drives* de carros feitos por avatares. A informação foi dada por Zola (2007 Veja - info pag 15) supervisor de propaganda & *marketing* da Volkswagen do Brasil, um dos palestrantes do evento "O Ambiente de Negócios do *Second Life*", promovido pela INFO em São Paulo.

A empresa já fez vendas de carros virtuais no ambiente 3D. Até agora, segundo Zola (2007 veja - info pag 15) foram cerca de 1500 automóveis, incluindo modelos como o Golf, o Jetta e o Polo. Em termos financeiros, as transações movimentaram cerca de 200 mil reais o equivalente a 700 dólares. "Mas ainda não conseguimos rastrear se as visitas dos avatares se convertem em vendas no mundo real", diz. Zola (2007 Veja - info pag 15) destacou na palestra que um dos desafios para a Volks está nas limitações gráficas do ambiente do *Second Life*. "Com as ferramentas disponíveis hoje, não dá para impressionar pelo design dos carros", afirma; em uma matéria feita por Débora Fortes (diretora de redação da Info); De acordo com Caio Túlio (em 2007 em entrevista a revista Info pag 18) para uma empresa entrar neste meio arriscado é preciso ter criatividade,

2.1 *Second Life* um ramo de diversão?

O *Second Life*, SL, é um misto de jogo só que sem objetivo algum e site de relacionamento com figuras, gestos e interatividade grupal em que circulam bonequinhos, os avatares, que são como indica o nome saído da tradição hinduísta, a encarnação virtual dos usuários do site construída à sua muito melhorada imagem e semelhança, e também é visto

INTERAÇÃO

Revista Científica da Faculdade das Américas

Ano II – número 1 – 1º semestre de 2008

como um meio de lazer uma imersão total quando as pessoas que utilizam o Meio como uma interação imediata declara que neste seguimento de mídia interativa não há imperfeições humanas (esteticamente) é uma vida escrita e desenhada de acordo com o bem estar do usuário sendo assim uma vida paralela na qual o crescimento populacional é muito explosivo: cerca de 5,4 milhões de habitantes foram plugados a computadores em vários países sendo que a maior migração é de americanos, seguidos de europeus vários e, claro, de brasileiros, hoje a sétima maior população (cerca de 216.000) em 2002 atualizado em 2007 (cerca de 300 mil) somente de brasileiros. E assim sendo relevante para as empresa como uma plataforma com linguagem inovadora

2.2 Como utilizar e em quais formatos?

Utiliza-se o *Second Life* com responsabilidade e respeito com seus integrantes e assim conhecendo várias pessoas e formando grupos de amigos e aumentando sua rede social e estabelecendo uma nova era de entretenimento interpessoal e intrapessoal.

As versões do cliente em sua compatibilidade são:

- Conexão com *Internet*: cabo ou DSL (mínimo de 512 KBPS);
- Sistema Operacional: Windows XP (*Service Pack 2*), Windows 2000 (*Service Pack 4*), Mac OS X e Linux.
- Processador: 800 MHz Pentium 111, Athlon, ou superior;
- Memória 256 MB ou superior;
- Placa de vídeo: Vidia GeForce 2, GeForce 4mx, ATI Radeon 8500, 9250 ou superior.
- Conexão com *Internet*: cabo ou DSL (maior que 2 MBPS);
- Sistema Operacional: Windows XP (*Service Pack 2*);
- Processador: 1.6GHz Pentium 4 ou Athlon 2000+ ou superior;
- Memória: 512MB ou superior;

INTERAÇÃO

Revista Científica da Faculdade das Américas

Ano II – número 1 – 1º semestre de 2008

- Placa de vídeo: Vidia GeFofce FX 5600, GeForce 6600, ATI Radeon 9600, X600 ou superior

3 ENTRETENIMENTO

Entretenimento de acordo com dicionário Aurélio vem da palavra brincadeiras, distração e divertimento. Veremos o fator principal para o desenvolvimento do *Second Life*, que é uma ferramenta de mídia para a utilização da tecnologia e assim fazer com que as pessoas se relacionem com outras simulando uma segunda vida, um meio de entretenimento no qual todos se relacionam e criam uma nova vida paralela, analisar de uma forma ampla e concreta tudo o que pode ser considerado como um entretenimento em uma segunda vida e como ela pode influenciar na sociedade em fatores subseqüentes a nossa realidade como: Comunicação, Tecnologia, Cultura, e o Social. E também a Interação que de acordo com o dicionário Aurélio, interação de acordo com dicionário Aurélio significa “ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas” em que mutualidade quer dizer, dentre outras definições “troca, reciprocidade”. Assim, enquanto houver interação, haverá desenvolvimento pessoal, cognitivo e social.

3.1 Quais os tipos e como há entretenimento no *Second Life*.

O *Second life* é outra forma de fazer novos grupos de amigos, faculdades intregradas, salas de artes, reuniões virtuais, festas de lançamentos de celulares, palestras, eventos, dentre outros veículos de entretenimento que são utilizados no *Second Life* para uma interação entre os usuários. De acordo com *feedback* de Leonardo Reis Longo O mídia da empresa click 21, o *Second Life* é sim um meio publicitário e já se consolidou como tal devido a grande quantidade de investimentos neste ambiente virtual, Para a empresa se destacar nesse ambiente virtual, é preciso ter alguma relevância ou utilidade para os usuários, mas muitas empresas acham que apenas estar lá já é o suficiente.

4 INFLUÊNCIA NA SOCIEDADE

Redes Sociais

Rede Social é uma das formas de representação dos relacionamentos afetivos ou profissionais dos seres humanos entre si ou entre seus agrupamentos de interesses mútuos. Que corresponde também ao que seu próprio nome, indica: seus integrantes se ligam horizontalmente a todos os demais, diretamente ou através dos que os cercam. A rede é responsável pelo compartilhamento de idéias entre pessoas que possuem interesses e objetivo em comum e também valores a serem compartilhados. As redes sociais podem ser divididas em três vertentes as Rede Social Primária: é formada por todas as relações que as pessoas estabelecem durante a vida cotidiana, que pode ser composta por familiares, vizinhos, amigos, colegas de trabalho, organizações etc. as redes de relacionamento começam na infância e contribuem para a formação das identidades. Rede Social Secundária: é formada por profissionais e funcionários de instituições públicas ou privadas, por organizações não-governamentais, organizações sociais etc., e fornecem atenção, orientação e informação. Rede Social Intermediária é formada por pessoas que receberam capacitação especializada, tendo como função a prevenção e apoio. Podem vir do setor da saúde, igreja e até da própria comunidade, podem ter um grande poder de mobilização e articulação para que seus objetivos sejam atingidos. O fator positivo na influência da tecnologia na sociedade é que antes do surgimento da Internet, a formação de redes sociais era dificultada pela falta de meios de comunicação eficazes em manter estes indivíduos em contato constante. Com o desenvolvimento da Comunicação Mediada por Computadores, houve uma potencialização dessa habilidade natural humana.

4.1 Mídia digital

INTERAÇÃO

Revista Científica da Faculdade das Américas

Ano II – número 1 – 1º semestre de 2008

A mídia digital é um meio de comunicação muito influente e importante no meio de comunicação, como podemos analisar na matéria da revista (Veja Tecnologia – Edição Especial – Agosto 2007) relata que a internet no caso o *Second Life* é uma forma de esquecer a sua real vida para ter uma segunda vida, uma janela para um mundo na qual as pessoas queriam estar ou assumir uma nova identidade que gostaria de ser e não é; nesta matéria relata que no *Second Life* podemos fazer coisas que na vida real não poderia como mostra que não faríamos na vida real como voar por exemplo por isso a tecnologia como um meio de entretenimento para que o computador é a sua janela para o mundo, onde as pessoas não importam com a sua aparência e se fosse em uma situação real elas podem se sentir desconfortável perto dele com uma deficiência onde não de locomove, não usa as mãos, ele diz que na internet é possível interagir com alguém antes de conhece-lo fisicamente, assim uma pessoa é conhecida por suas idéias e personalidade, não pela aparência física. Até que ponto a tecnologia tão avançada fazendo que as pessoas mudem de identidades a todo o momento de uma forma banal, onde elas se esquecem de seus princípios e acreditam que podem viver de uma maneira virtual, as pessoas acabam se auto - excluindo de suas verdadeiras vidas para fingir ser alguém que não são apenas para que o seu bem estiver de vida seja superado e surpreendido por tudo e todos.

CONCLUSÃO

Conclui com este trabalho que a tecnologia é um meio de entretenimento muito importante para a sociedade, mas se usarmos com consciência e ponderação, não podemos simplesmente adquirir outras personalidades e identidades para fantasiarmos um mundo que não existe, com pessoas e situações que não coincidem com a nossa verdadeira realidade, em certos casos a tecnologia ajuda na medicina fazendo com que as pessoas se interagem com outras através do uso do *Second Life* sendo que na vida real isso não seja possível, mas será que isso seria bom realmente para nossas vidas, pois muitas vezes estamos assumindo um

INTERAÇÃO

Revista Científica da Faculdade das Américas

Ano II – número 1 – 1º semestre de 2008

papel que não nos lhe permitido deixando de lada nossa verdadeira identidade e assumindo outra que não faz de nós humanos perfeitos, somos quem somos não podemos excluir nossa verdadeira identidade para assumir outra totalmente inexistente, temos que nos aceitar como somos e procurar melhorias em nós mesmos em todos os sentidos de nossas vidas e não assumir outra fingindo ser alguém que na verdade não é, e muitas vezes se culpando por ser que é e não de ser ou ter o que a sua segunda vida te traz, temos que ir a busca do melhor para nossas vidas, conhecer pessoas novas pessoalmente realmente interagindo com elas, para que possamos nos crescer como profissionais e pessoais e não ficar atrás de um computador achando que esta interagindo com o mundo se muitas vezes na verdade estamos fugindo de nós mesmos de quem somos e de quem queremos ser, temos que usar a tecnologia à favor de nós e não contra, usufruirmos dela para uma melhoria na sociedade e não para ter pessoas que acham que estar em computador se isolando do mundo e de todos estará fazendo bem a si mesmo. Temos que usufrui deste para fins benéficos a todos, adquirindo conhecimentos e interagindo com pessoas de todo o mundo, mas também se interagindo com as pessoas que estão à nossa volta que tem muito a nos ensinar e assim fazer disso uma sociedade sem discriminação, que pense no futuro, em pessoas que almejem o melhor para as suas vidas e que acreditem em si mesmo, não importando como ela seja fisicamente, mas sim como ela é interiormente e acreditando e fazendo uma sociedade, mas humana e sensível que acredite no potencial de todos independente de quem ela seja ou como seja, apenas acreditando em seu potencial e dedicando para fazer dela uma sociedade justa, compreensível, e fidedigna em suas ações e projeções à população.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro CiberCultura

Revista Veja

Revista Tecnologia - Agosto 2007

INTERAÇÃO

Revista Científica da Faculdade das Américas

Ano II – número 1 – 1º semestre de 2008

Revista Info Exame Agosto 2007

Revista Info Exame Julho 2007

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

www.uol.com.br

www.google.com.br

www.wikipedia.com.br

<http://info.abril.com.br/infolab/062007/secondlife.shl>

<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/folhatee/fm1106200708.htm>.

<http://info.abril.com.br/aberto/infonews/062007/20062007-28.shl>

http://www.juonline.com.br/especial_materia.asp?q_CodEditoria=36&q_CodMateria=5877