

## "Second Life": um laboratório de identidades visto à lupa dos sociólogos

---

O universo virtual do "Second Life", o jogo da Internet onde quatro milhões de pessoas se reinventam na aparência física de um "avatar" (o equivalente a um ser humano na Terra), despertou o interesse dos sociólogos, para os quais este programa permite romper com os padrões tradicionais da personalidade e criar indivíduos reflexivos e conscientes de sua própria personalidade.

O "Second Life" colocou os utilizadores no epicentro das suas próprias vidas e do mundo, fazendo com que estes "intervenham em todos os níveis da rede e assumam o controle. São reis do seu pequeno universo", afirma Laurence Allard, socióloga da universidade francesa Lille 3 e especialista em Ciências da Comunicação. Para esta especialista, o programa permite aos internautas construir a sua própria identidade, com perfis muito menos tradicionais, livres dos padrões determinados pela família e a sociedade.

Tal como na vida real, o comportamento dos avatares reproduz os hábitos do ser humano: os indivíduos reúnem-se em grupos, tomam decisões, estabelecem hierarquias, apaixonam-se, divertem-se ou aborrecem-se e sofrem as consequências pelos seus actos. A diferença reside no facto de o mundo virtual convidar a "reflectir" antes de actuar, pensar "no que alguém quer ou pode ser", o que permite "ir muito mais longe" e formar personalidades capazes de controlar a sua própria maneira de ser, observa Allard.

No universo virtual, os avatares não contam com muitas das técnicas de comunicação e interação inerentes ao ser humano, como os gestos e os olhares. Assim, precisam de encontrar outras formas de se relacionar com os demais através de uma espécie de "arte da combinação", acrescenta. Se o "Second Life" fosse destinado "a um grupo de esquizofrénicos", fracassaria, resume a socióloga, recusando a ideia de que a vivência num mundo virtual possa ser perigoso. "Pelo contrário", garante, "o mundo irreal permite formar identidades graças à experimentação" porque os utilizadores passam a conhecer-se melhor a si mesmos e o "regresso à vida real é sempre positivo". Por este motivo, afirma que chamar a este universo "segunda vida" (Second Life em inglês) é "errado": "não se trata de um desdobraimento, de um Dr. Jekyll e Mr. Hyde", apenas de um lugar onde cada um explora as suas potencialidades. O sucesso do "Second Life" reside igualmente no facto de, ao contrário de outros universos virtuais, este não ser "fechado em si mesmo". O que ocorre neste mundo ecoa nos meios de comunicação, em outras páginas da Internet como o "YouTube" ou em blogs, diz a socióloga. O ataque de um grupo de avatares contra a sede que o partido francês de extrema direita Frente Nacional abriu na web, por exemplo, foi notícia nos meios de comunicação reais e correu de boca em boca entre as pessoas.