

edição especial em Português, 5/2007



THE KONSTRUKT

NESTA EDIÇÃO:

Caro Leitor, <i>Anna Grant & Chaos Venera</i>	2
Enfrentando um novo mundo <i>Davey Goldkey</i>	3
Dupla Identidade? Não me importo! <i>Anna Grant</i>	7
Griefing <i>Monica Greenfield</i>	10
Percepção dos Residentes <i>Emilie Labidoire</i>	13
CopyBot e intenções <i>Cliffordb Hightower</i>	16
As Conexões Amorosas em SL <i>Sandi Bainbridge</i>	17
10 dicas de um iniciante perpétuo para outros iniciantes <i>Anna Grant</i>	20



CARO LEITOR,

Há um ano atrás, a revista theKONSTRUKT era apenas uma idéia vaga, um desejo de informar. Sim, nós não somos a única revista que faz foco em SecondLife, e novas surgem todo mês. Elas parecem cobrir praticamente qualquer tópico imaginável, de moda a negócios e de experiências exploratórias a temas adultos. Ainda assim, nós sentimos que algo estava faltando. Claro, há um bocado de informação lá fora. Mas a não ser que você esteja sem idéias de onde fazer compras ou festas, o que nós sentimos falta era de uma tentativa de olhar mais além de eventos e roupas.

Então decidimos colocar a idéia em prática. E assim a theKONSTRUKT nasceu, em setem-

bro de 2006, com o intento de criar uma publicação analítica - com artigos selecionados para responder a questões que a maioria dos participantes do jogo, mais cedo ou mais tarde, farão a si mesmos. Aliás, você ainda acredita que SecondLife é um jogo? Nossa premissa básica foi a de que, ao contrário de MMORPGs como WorldOfWarcraft ou AnarchyOnline, SL é melhor definido como uma construção social - um experimento inovativo e incomum que oportuniza o surgimento de uma sociedade online, um lugar onde a criatividade e os relacionamentos são os alicerces. Sem monstros para matar e sem níveis para atingir, uma comunidade de pessoas que investem sua criatividade e habilidade na construção de uma nova fronteira digital. Um lugar tão enlouquecidamente inacreditável que só poderia atrair pioneiros, prontos para abraçar e acreditar em um mundo online incomparável.

Nós definimos como objetivos descrever e analisar esta nova comunidade. Ao invés de contar onde uma nova loja abriu, nós tentamos encontrar tendências e processos. Como a nova sociedade digital se desenvolve? O que as grandes empresas procuram em SecondLife? Estamos no limite de uma nova revolução da internet, lidando com algo que um dia poderá substituir a world wide web? O objetivo é ambicioso, e aqui estamos, quase um ano depois, fazendo o nosso melhor para que sociologia digital seja algo interessante. Com cada edição tendo no mínimo 1000 downloads, estamos orgulhosos de fazer algo que é interessante e diferente.

A edição que você acabou de baixar é outro experimento. Nossa equipe quase não acreditou quando, certo dia, recebemos um e-mail

oferecendo ajuda para ir além do Inglês e alcançar uma audiência maior. Digo, quem em sua sã consciência investiria o tempo e o esforço necessários para traduzir vinte páginas de texto para o Português? Mas aqui estamos, agradecidos ao pessoal da Verbeat, que fez um trabalho incrível. Como laboratório, selecionamos diversos artigos de edições anteriores, uma mistura de textos interessantes, sérios, gerais e informativos que ilustram o trabalho. O resultado é o que você lê agora.

É realmente incrível o que as pessoas podem realizar juntas. Nós nunca nos encontramos na vida real, nós mal sabemos quantos países nossa equipe representa. Mas uma coisa sabemos com certeza - a quantidade de ajuda e apoio que recebemos é a nossa maior recompensa. Estamos sempre esperando seu feedback, idéias, opiniões e comentários. Envie artigos, ou apenas venha dizer alô quando estiver in-world, porque a finalidade de SecondLife, afinal de contas, é permitir às pessoas comunicarem-se. Divulgue, diga-nos se o que fazemos pode ser melhorado, comece seu próprio blog... ou apenas descubra SecondLife da sua maneira.

Os resultados estão com você agora... boa leitura!

Anna Grant & Chaos Venera



ENFRENTANDO UM NOVO MUNDO

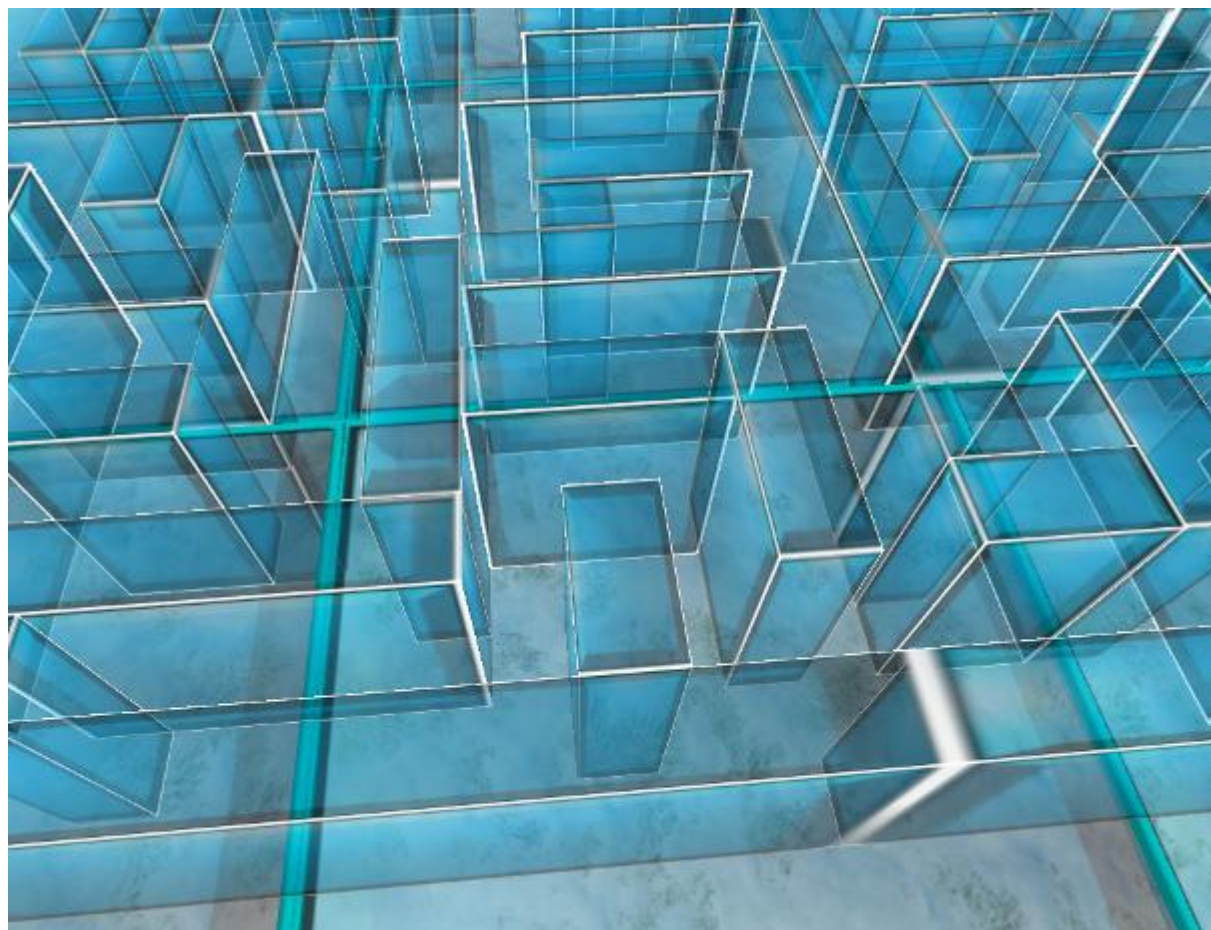
Davey Goldkey

Já faz quase um ano que estava lendo uma edição da revista Wired e encontrei um artigo sobre um obscuro reino virtual chamado Second Life. Deixei de lado, como faço com a maioria dos simuladores virtuais e MMO's. Eles são salas de chat disfarçadas de game, ou pior, simuladores de vida. Ora, por que simular a vida quando lidar com uma vida real já é difícil o suficiente?



Há uma resposta fácil para isso: Second Life oferece infinitas possibilidades. Diferente da maioria dos simuladores, Second Life permite não apenas criar qualquer aspecto sobre si mesmo, incluindo o tipo de corpo, cor da pele, expressão fácil, cabelo, roupas,

”O mundo virtual realmente oferece infinitas possibilidades, mas com elas vêm a realidade perturbante das idéias infinitas e seus resultados..”



personalidade, estilo de vida etc - não me refiro apenas a escolher entre opções previamente preparadas de uma coleção finita -, mas criar cada uma das pequenas formas primárias, ou um grupo de pequenas formas primárias que constroem todo o mundo de Second Life.

Parecia cafona quando eu li sobre isso. Eu estive lá, experimentei, já havia escutado antes. Era chamado The Sims. Era chamado Lego. Era chamado roupinhas-de-Barbie. Em

alguns meses outros artigos sobre Second Life começaram a aparecer por todos os lados, então eu decidi tentar e ver qual era a grande jogada. Admito que minha primeira impressão foi negativa - apesar de superficial. Eu estava olhando o que estava aparente. Não se pode culpar um newbie por julgar com base na primeira coisa que ele vê.

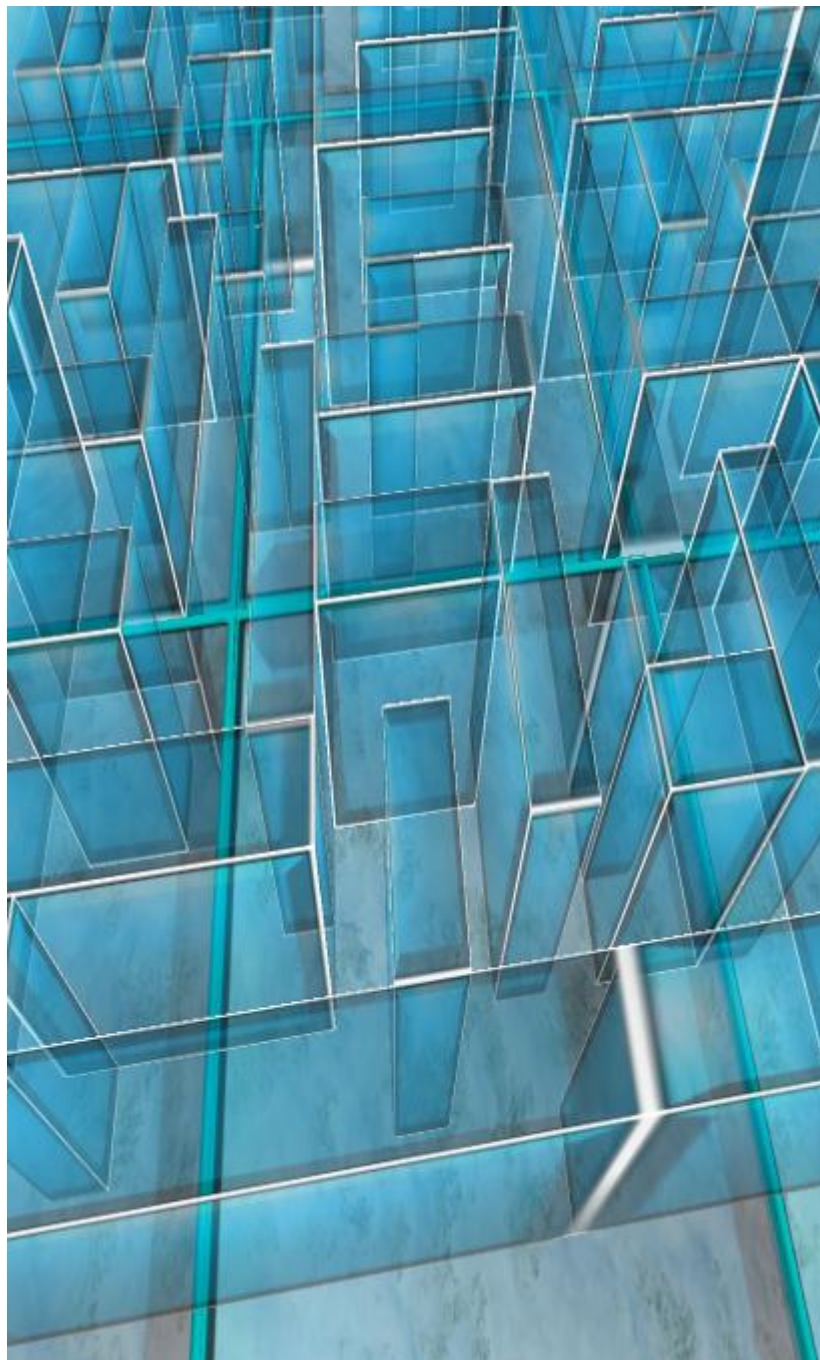
O mundo virtual realmente oferece infinitas possibilidades, mas com elas vêm a realidade perturbante das idéias infinitas e seus resultados.

O primeiro dia de viagens no Second Life foi desapontador. O ambiente estava tomado por lag e meu avatar movia-se como se estivesse andando através da água. Mais do que voar, parecia que a única maneira segura de movimento era por teletransporte. O local é grande demais para se voar de um lado para o outro. Isso coloca um pouco de perspectiva na magnitude

”A relação especial entre eu e o dinheiro no Second Life é que eu não tinha nenhum.”

absoluta deste mundo. Não apenas eram as possibilidades infinitas - parecia haver infinita quantidade de locais onde colocar minhas infinitas possibilidades. Mal eu sabia que isso era apenas a ponta do iceberg.

Depois de criar meu avatar, encontrei-me numa zona de início, com informações coladas nas paredes. Havia pessoas naquele mundo que estavam definitivamente tentando ajudar um iniciante como eu. Não levou muito tempo até que eu percebesse a importância do dinheiro neste novo mundo. Moradores de Second Life têm uma relação especial com seu dinheiro,



bem como na vida real. Ainda que seja um pouco mais fácil de arranjar no SL, não é tão simples como em alguns RPGs onde tudo o que se tem de fazer é matar um bandido e limpar sua carteira.

A relação especial entre eu e o dinheiro no Second Life é que eu não tinha nenhum. Já que encher o bolso não é questão de matar monstros, eu tive que encontrar alguns itens gratuitos para me fazer valer mais do que um típico newbie recém-nascido.

Recorri a apanhar artigos gratuitos – "freebies" – em uma das muitas lojas do tipo, incluindo roupas com aspecto de grátis. Vesti-me com calça jeans, jaqueta de couro e óculos escuros. Notei que muitos outros avatares pareciam extremamente diferentes de mim. Eu parecia um desenho animado desajeitado, enquanto os outros pareciam mais reais. Não sabendo nada sobre pele, cabelo e roupas feitas por designers, pensei que estava parecendo muito mal. Lá eu estava, um avatar parecido com um alien com tons de pele homogêneos e uma expressão vazia, parado ao lado de um avatar feminino tipo garota de programa com cada detalhe entalhado - como se alguém jogasse uma Barbie na minha cara.

Com minhas roupas e algum controle sobre meus movimentos, decidi explorar o mundo e descobrir o que faz esse "jogo" tão popular.

Descobri uma boate numa ilha remota, que casualmente tinha



mulheres nuas dançando sobre as mesas. Essa foi a minha primeira exposição ao controverso lado negro de Second Life, e por sorte aconteceu no Dia Um. É difícil evitar situações como essa, já que notei que metade dos lugares populares neste mundo virtual tem algo a ver com sexo.

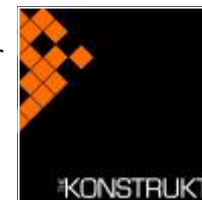
Nesse momento, Second Life estava começando a parecer como uma grande orgia. No entanto, eu logo aprenderia que isso é uma espécie de ritual de iniciação. Um newbie tem que entender que realmente há pessoas peladas, seios, e pênis neste mundo. Depois disso, você entende que há mais, que há outro lado. Há uma face educacional. Há uma face enriquecedora. Obviamente, há também um lado dramaticamente social, mas esse assunto merece sua própria revista.

Uma coisa que me confundiu em Second Life foi a completa imersão das pessoas que lá estão. Muitos deles admitem mover a linha que separa a vida real e a vida online. Pessoas têm amigos em Second Life que se mantêm separados de amigos da vida real (imaginando que amigos na "primeira vida" realmente existam). Em Second Life suas ações não são diferentes daquelas da vida real. Eles planejam onde vão sair à noite, vão paquerar, arranjam empregos. Eles ficam até brabos se você acidentalmente esbarra neles sem pedir desculpas depois, algo que eu vim a descobrir como uma queixa amplamente razoável.

Eu descobri que para muitos Second Life é uma ferramenta. Pessoas usam para fazer dinheiro. Alguns usam como um canal educacional. Outros usam como uma tela para sua criatividade. A maioria está lá pelo

entretenimento. Eu não falo apenas sobre interação social com os outros pixels nus - mesmo artistas mostrando seu trabalho e música da vida real. Muitas residências fazem stream de suas músicas favoritas para que todos possam ouvir. Bandas tocam ao vivo em vários shows virtuais, incluindo nomes como Suzanne Vega e U2.

É difícil ser negativo sobre Second Life quando se levam todos esses aspectos em conta. Apenas olhe onde pisa ou você pode terminar num bordel para furrries (amantes de seres peludos e fofinhos e que se vestem como tal), como aconteceu comigo. Vai levar anos para apagar aquela imagem da minha mente.



SECONDLIFE BUSINESS GUIDE

Everything no one told you about business in SL



- Starting a new business?
- Want to take your store to new levels?
- New to Second Life?
- Have questions no one wants to answer?
- Wondering how to make money?
- Curious why no one buys anything from your store?

The SecondLife Business guide is there to help you with more than 90 answers and easy to understand explanations. More than 20 pages in an easy to read .PDF format

Topics include:
setting up a store, price policy, land, different ways to make money in SL, support, packaging, and more

The SecondLife business guide is **NOT** available in-world, as it is published and distributed in .PDF format. To obtain a copy, pay 349L to Anna Grant and send her an email (anna.grant@thekonstrukt.com) confirming your order. You will get your copy the same day!

DUPLA IDENTIDADE? NÃO ME IMPORTO!

Anna Grant

O que sempre me deixa maluca em qualquer jogo é a necessidade de escolher no seu começo. O que você quer ser hoje? Uma Elf fêmea ou um Orc feioso? Serei uma dos Terrans ou o abominável Zerg? Que carro eu devo dirigir? E a cor do meu cabelo?

Bem, graças a Deus alguns jogos não trancam você, uma vez que tenha tomado decisões difíceis. Afinal de contas, por que você deveria decidir quem é antes de começar a jogar? Não se pode adiar essa escolha um pouco, para depois que tiver aprendido alguma coisa e saiba exatamente o que quer ser? Aqueles alegremente trancados em nossas segundas vidas não têm de fazer essa escolha jamais.

Você pode ser quem e o que quiser, facilmente. Dupla identidade? Não me importo com esse probleminha. É apenas uma questão de dinheiro, imaginação e clima. Seu avatar é a melhor boneca de papel imaginável. Adicione um pouco aqui, retire aqueles extras - muitas estrelas famosas dariam coração e alma para serem capazes de fazer isso. Agora, se você olhar à volta, todos são lindos. Vá a qualquer boate e você descobrirá que SL é a melhor ilustração de uma realidade perfeita, onde todos são lindos e você sempre tem camisetas sem qualquer mancha e sapatos brilhantes. Alguém poderia fazer uma fortuna vendendo roupas usadas e detonadas que precisam desesperadamente de uma lavanderia.

Uma amiga minha tem um avatar sob-medida que usa para dissuadir as pessoas que conhece, se elas começam a flertar. Um prazer perverso, eu suponho, que ela tira do prazer de se transformar, bem na frente deles, de uma morena alta em uma gorda baixinha, que de repente começa a falar bobagens e se comportar mal. Uma receita garantida para ser deixada em paz, quase imediatamente. Seu corpo fala tanto quanto sua alma em SL; é tão exagerado quanto suas ações, projetos, dançar ou mesmo aquele script do qual você sente tanto orgulho. Se usado com sabedoria, torna-se uma extensão da pessoa que você quer ser hoje. Dia ruim no trabalho? Transforme-se numa morena mais alta do que todos e saia por aí atormentando a

todos. Um dia de preguiça em casa, sem perturbações e cheia de paz? Hora de um avatar de fada, para encontrar amigos entre as



árvores em flor. Para os dias extremamente ruins, há, é claro, a caixa de areia de testes de armas, com um visual que faria Schwarzenegger se render. Na medicina, identidade múltipla é uma doença psicológica. Em Second Life, mudanças permanentes são mais profundas do que a vestimenta. Porque se você troca para um avatar feminino, você não sai por aí gritando "qualé, bródi, belê?" Assim como garotinhas ocupadas com suas bonecas trocam a voz, o tom e até a linguagem quando brincando de conversas entre elas, você faz seu personagem crível por adicionar um toque humano a ele. Expressões, jeito de falar, gestos e amigos. Tendo conhecido alguns dragões e ratos realmente impressionantes, devo confessar que renovei minha fé nos limites do que nós somos capazes de personificar. Second Life é o máximo da elasticidade psicológica.

Quase meio milhão de jogadores [esse número está atualizado!!? se não, vale fazer um comentário entre colchetes com o número atual] provam que não há absolutamente nada de errado em trocar de identidade. Ao contrário, ninguém parece se importar com o fato de que o número de garotas que você normalmente encontra dentro do mundo é absolutamente desproporcional com o sexo verdadeiro dos jogadores. Isso faz deles, per se, travestis ou uma minoria sexual? Enquanto seu personagem é crível e seus amigos não começam a deslogar assim que você manda uma mensagem, poder mudar conforme o desejo é um direito apreciado. Um direito humano de explorar como deve ser sentir-se como outra pessoa, comportar-se de maneira que não a usual, e encontrar novas pessoas.

Como se tudo isso não fosse suficiente, diferente da vida real é a possibilidade de

começar totalmente novo. Chegou a um ponto onde é impossível lidar com a situação? Apenas faça outra identidade, e relogue. Quão divertido seria poder fazer isso na realidade? Você não apenas pode trocar a si como preferir, incluindo gênero, olhar e expressões, mas a qualquer momento todos têm a liberdade de trocar totalmente de personalidade. Algumas pessoas não usam identidades alternativas, outras têm uma dúzia. Alguns preferem concentrar-se em um personagem e trabalhar com ele, outros têm prazer em ser diversas pessoas ao mesmo tempo. Alguns dizem quão múltiplos são, outros escondem como seu segredo mais íntimo.

Second Life quebrou algumas regras, comparado a um jogo típico. Também desafiou alguns conceitos que outrora nos pareciam tão naturais... de que cada um tem apenas uma vida, que sua identidade é fixa, que você não pode recomeçar sua vida do

rascunho. Então, na próxima vez em que você criar uma identidade alternativa ou decidir trocar de sexo, não sinta-se culpado por isso. Enquanto você puder lembrar todos os nicknames que tem, identidade dupla





At the fa3rik we have different type of concert from reggae, rock, folk , Rave Partys and even more. Also we have once a month an Open mic for all new Musician.



A really relaxing place with great Live Musician and place to enjoy with your partner. Take your time and relax at this really unique and awesome place!



Aida Lounge offers all Jazz and Classical Musician a place to play. The building from old Egyptian Style mixed with modern architecture lets the heart from each visitor melt. Because the Aida Lounge is so special its made for Elite people. To entry the Aida Lounge a very nice dress for woman and a tuxedo for men is required



Second Life offers limitless opportunities for new and established musicians. Many long-established acts have already found their way onto Second Life's performance stages such as U-2 Fans played an U2 concert, Suzanne Vega as well as countless new and emerging performers.

Are you a musician who would like to perform in Second Life, exposing an International audience to your art? Would you like to have regular appearances, with the largest audience possible? Then you have come to the right place!

Many musicians have difficulties navigating the waters of the countless venues and opportunities in Second Life and often end up committing to dates that are not in their best interest because of low turn-out or poor promotion.

SL Live Music can help you get the most out of your Second Life experience.

To find out more, please contact Joy Ash in Second Live, or by email at j.ash@sllivemusic.com

GRIEFING

Monica Greenfield

É domingo à tarde, o grid esteve caindo o tempo todo, scripts foram totalmente desabilitados e Second Life neste momento estertora num ataque de "grey goo", presumivelmente instigado por um griefer ou hacker de algum tipo. Há uma guerra em Second Life, uma amarga disputa entre os Lindens e o desconhecido e malicioso inimigo.

E o que é esse grey goo, você pode estar perguntando? É um termo que se refere a um cenário especulativo para o juízo final, onde nanomáquinas auto-replicáveis saem de controle, quebrando toda matéria à sua volta - plantas, pedras, metal, humanos e convertendo as sobras em mais nanomáquinas. É algo saído da ficção científica e também um cenário que talvez possamos ver, já que cientistas estão desenvolvendo nanotecnologia na vida real. Mas, para nossos propósitos, o termo se refere a um objeto de SL com um script para replicar a si mesmo, causando excesso de carga nos servidores de SL e o mal funcionamento completo.

Os "griefers" estão lá para arruinar as coisas para você. Eles querem que você argumente com eles, que saia de SL frustrado, que poste severas condenações de suas ações em fóruns e os odeie. Eles querem que você fique triste e com raiva não apenas em Second Life mas na vida real, também. É o que os alimenta e dá prazer, saber que eles fizeram você ficar irritado e lhe causaram aflição e que você adoraria colocar as mãos neles, mas não pode porque são um fantasma no mundo virtual.

Um deles me disse, dentro do SL: "Eu trabalho como vendedor, e quando chego em casa eu quero logar em SL e fazer as pessoas chorarem". E eu posso garantir que ele não estava brincando.

Dadas as possibilidades que temos em SL no que concerne aos scripts, griefers têm muitas maneiras de arruinar o seu dia. Além dos ataques de grey goo, ouvi histórias de caixas voadoras que ziguezagueiam e atacam pessoas, batendo nas suas costas até que eles sejam arremessados do sim em que estão. Enquanto eu não posso concordar com os efeitos que este script tem nos residentes, eu não posso evitar admirar o desvio dos responsáveis. Digo, é preciso admitir que essa é uma idéia engenhosa. Apenas imagine o que alguém com esse talento poderia alcançar se suas ações fossem positivas.

Esta noite eu também testemunhei um ato de griefing. Havia esse personagem chamado Malevolent Albert ou algo do tipo, voando com uma cabeça de porco gigante enfiada na cabeça, lançando nuvens de faíscas rosas por tudo. Bonitinho, até. Mas ele estava voando em cima das pessoas e incomodando. Os avatares na área não estavam se

divertindo com suas palhaçadas, mas eu não as achei tão extremas. Até divertido, mesmo quando ele me empurrou numa parede. Eu tenho um senso de humor pervertido, mas posso certamente compreender porque esse comportamento não é bem-vindo pela maioria. E fica chato rapidinho.

Eu também já vi griefers colocarem placas gigantes com setas animadas mostrando



material ofensivo no meio de uma multidão, estragando completamente a socialização e fazendo com que os residentes os removessem manualmente, o que é definitivamente uma ação chata e invasiva. Mas o que realmente me irrita é que nós é que temos que gastar nosso tempo clicando nas placas e as removendo.

Dos muitos milagres que a internet nos oferece, algumas coisas podem ser contra ela. O fator anonimato é uma delas. Eu poderia apostar que este tipo de pessoa não teria coragem de fazer esse tipo de coisa na vida real, mas quando ninguém pode ver o seu rosto ou saber seu nome, é como lhe dar uma licença para libertar o psicopata interior.

E é exatamente o tipo de comportamento que se mostra: os atos psicóticos de uma pessoa reprimida. Eu não sou psiquiatra, mas parece bastante óbvio que pessoas felizes e equilibradas não sentem a necessidade de arruinar o dia dos outros. A vida é difícil o suficiente. Nós queremos logar em SL, relaxar e encontrar os amigos, e não discussão e feiúra.

Enquanto minha psicanálise de almanaque pode estar certa, ela não oferece nenhuma solução para os problemas. Infelizmente parece que o residente-padrão pode fazer muito pouco. A melhor coisa a fazer é sair da

”E é exatamente o tipo de comportamento que se mostra: os atos psicóticos de uma pessoa reprimida.”

área. Lutar com eles apenas alimenta seu prazer e é um sinal de vitória para eles; eles chegam até você, eles o deixam irritado, você os nota!

Donos de terras ou residentes com as permissões corretas pode bani-los de uma área, mas estas pessoas não estão sempre à volta. Assédios e moléstias podem ser reportadas aos Lindens e eu ouvi dizer que eles realmente tomam atitudes, embora este não seja um processo instantâneo. E será que o griefer, com suas múltiplas identidades, realmente se importa se uma delas for banida? Ele já se preparou para esta eventualidade.

O grau em que os ataques recentes têm afetado a comunidade de SL ilustra quão sério o problema é. Alguém lá está obcecado, não há outra maneira de encarar o fato. Eles estão perdendo seu sono à noite descobrindo como destruir Second Life. Isso é algo muito, muito pior do que o idiota com a cabeça de porco empurrando as pessoas.

Conheço várias pessoas que estão extremamente indignadas com isso e dirigindo sua raiva para os Lindens. E eu posso entendê-los; estas disrupções têm sido realmente incômodas e sem dúvida causam muitos problemas. Mas eu sinto que devemos apoiar os desenvolvedores de SL e não ser cruel com eles. SL é um sistema bastante complicado e encontrar correção para algo assim é um ato equilibrado - devemos tirar algo daqui e afetar essas pessoas, ou remover essa função e afetar a todos?

Não há soluções simples. Mas como residentes, o que podemos fazer é sair de perto. Se alguém está incomodando você ou seu parceiro favorito, simplesmente vá embora. Eu sei que isso soa idiota e

brochante, mas é a melhor maneira de diminuir a satisfação que o griefer recebe. A menos que você seja algum tipo de super hacker que pode rastreá-los e explodir seu computador com alguns toques mágicos no teclado, apenas vá embora. Lutar com eles só vai deixá-los mais felizes, e griefer não merecem receber satisfação nenhuma que venha de nós.



PERCEÇÃO DOS RESIDENTES

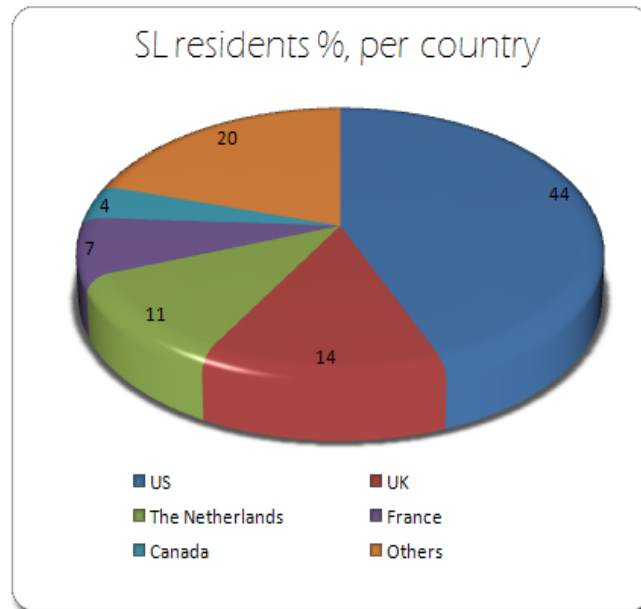
Emilie Labidoire, aka Reperes Link
gerente de projetos da Reperes Second Life

Reperes é um instituto independente de pesquisas de marketing que realiza o acompanhamento de grandes clientes no desenvolvimento de seus produtos. Apaixonadamente envolvida em estudar e desenvolver conhecimento sobre os consumidores, a Reperes não pôde ignorar a dimensão ilimitada e profundamente humana de Second Life. Claramente, avatares são consumidores reais como quaisquer outros, exceto que eles têm a liberdade de expressar qualquer coisa que esteja em sua imaginação. Então a Reperes abriu seu escritório em outubro, principalmente para observar este universo em total expansão (comportamentos, inovações, novos códigos sendo estabelecidos) e criar uma comunidade - uma lista de avatares que podem ser chamados para participar de testes, pesquisas e avaliações sobre marcas estabelecidas ou procurando estabelecer-se. Reperes SL beneficia-se de toda a experiência da homônima na vida real: experts em pesquisa qualitativa, etnologistas especializados em observação, mestres em web, etc.

Para o primeiro trabalho, decidimos conduzir um estudo exploratório sobre a percepção que Second Life tem de seus residentes. O objetivo foi analisar como eles tomam a promessa do Linden Labs - "seu mundo, sua imaginação" - como sua. Nós quisemos que os

residentes expressassem a si mesmos tão livremente quanto possível, apenas mantendo em mente um princípio básico: o estudo foi exclusivamente dirigido para o avatar e a vida real foi ignorada. Para ser tão representativo quanto possível, 40 locais foram escolhidos aleatoriamente em Second Life, cada um deles mostrando um convite para registrar-se no nosso painel. O estudo aconteceu entre 16 e 19 de novembro, entre 137 residentes. Para mostrar um breve perfil dos entrevistados: a maioria é dos EUA (44%), seguidos de Reino Unido (14%), Holanda (11%), França (7%) e Canadá (4%). As outras nacionalidades representam os 20% restantes de respondentes. 27% afirmaram ser mulheres, 73% homens.

Para encorajar que os residentes expressassem sua percepção sobre Second Life, foi perguntado: se você tivesse que falar



sobre ele para alguém que acabou de chegar em SL, qual seria a melhor definição, na sua experiência?

O que chamou a atenção foi o fato de que 79% dos entrevistados definem SL como a maior comunidade já criada.

- Uma maneira de encontrar as pessoas online que não está disponível em nenhum outro lugar; provavelmente a melhor e mais avançada comunidade criada
- É uma comunidade em formação

Enquanto 78% também considera Second Life como um progresso da humanidade:

- A habilidade de expressar partes de si mesmo que sempre se quis mostrar na vida real, mas não teve a oportunidade ou possibilidade de fazê-lo até hoje
- "A frase 'o mundo é o que você faz dele' é realmente verdadeira aqui. A capacidade de fazer um mundo, ser parte de sua criação, é uma oportunidade como nenhuma outra".

E 49% aproveitam a liberdade: divertir-se, fazer ou ser o que quiser, escapar, sonhar - são todas dimensões residuais esperadas neste ambiente. Dito isto, esta característica que foi fundamental para o design parece ter se tornado secundária:

- "Divertido e legal, você pode fazer tudo o que quiser"

- "A vida que você sempre quis levar, sem as restrições de expectativas culturais, limitações de tempo ou outros obstáculos"

Para ajudar os residentes a descrever com mais detalhes sua experiência, foi também perguntado: como é a atmosfera em SL? Quais são suas intenções? Seus valores predominantes? O que faz você se sentir bem em SL? Ou do contrário, o que pode fazê-lo sentir-se desconfortável em SL? As descobertas deste conjunto de questões nos permitiu desenvolver as três características mencionadas acima: comunidade e progresso da humanidade continuam sendo as duas principais e virtualmente unânimes características que definem Second Life.

Muito além de simplesmente associar liberdade e individualismo, Second Life é, acima de tudo, um lugar de encontro. Esta dimensão pode inclusive ser a razão da existência de certos avatares. Encontros não apenas envolvem conversa, mas também:

- Descobrir outras pessoas em toda sua diversidade e singularidade; grande entusiasmo foi expresso na possibilidade de ir além dos limites, descobrir diferentes culturas e gostos além de poder descobrir afinidades com residentes do outro lado do mundo, ajudar outras pessoas, guiá-las e mesmo construir melhores condições de vida para elas
- Aprender com as outras pessoas, educar-se,

- seguir os outros
- Construir cooperativamente
- Fazer amigos

Mais do que isso, Second Life vai muito além da sala de chat convencional, já que é uma experiência compartilhada além da discussão. Alguns, inclusive, vêem como um meio da comunicação do futuro, como sublinhado por alguns residentes:

- "O futuro dos negócios globalizados: facilidade de encontrar com os amigos, família e colaboradores mas num mundo vivo onde se pode realmente interagir um com o outro e realizar coisas cotidianas"
- "O ponto forte de SL é dar às pessoas de todo o mundo e de todos estilos de vida um lugar para encontrar-se e interagir. Ele quebra qualquer barreira e abre enormes possibilidades de construir muitos relacionamentos que, de outra forma, teriam sido impossíveis"

Isso nos leva à percepção de SL como um definitivo passo adiante para a humanidade. Ainda assim, poderia ter sido visto como uma porta aberta para todo o tipo de excessos. Mas, ao contrário, a liberdade oferecida abriu possibilidades em novas áreas:

- na autenticidade, no acesso ao real "eu" e à auto-expressão (sem discriminação ou repressão normativa)
- em desenvolver e mesmo superar-se via

- aprendizado, experimentação, e o uso de habilidades inexploradas até então
- num infinito potencial de descoberta, criatividade, extensão do universo

O que sentimos aqui é que a vida real (física, material e socialmente) é limitada e logo limitante à mente humana. Se esta última parece "maior que a vida", encontra em SL uma dimensão que percebe seu potencial. Daí a convicção de certos residentes que SL é o futuro da vida real.

Claramente, a atitude combinando abertura, amizade e respeito responde as necessidades dos residentes (as maiores queixas são para avatares que são pessoais demais, sectários ou debochados):

- "O futuro da vida real"
- "Este é o lugar para expandir os limites da primeira vida e fazer das coisas impossíveis, possibilidades"
- "Expandir seu conhecimento e tentar descobrir novas habilidades"
- "Expressar o eu verdadeiro como não se pode na vida real"
- "Há tanto o que aprender, ver, fazer. Acho que não há horas suficientes na vida de uma pessoa para fazer tudo, mas eu certamente tentarei o meu melhor"
- "É realmente sua segunda chance, onde você pode viver novamente e aprender novas coisas. Mais do que isso, pode inclusive ajudar a aprender lições que serão úteis na vida real"





No que se refere à dimensão "jogo" do ambiente, esta raramente é a única razão de estar em Second Life. Os residentes, neste caso, expressam o prazer e a diversão pela possibilidade de conduzir experiências, semear oportunidades e colher o benefícios ilimitadamente.

Esta dimensão poucas vezes toma uma forma abusiva (prostituição, jogos de azar, vício ou fuga em SL), ao contrário - passa uma atmosfera dinâmica e de sedução:

- "Um playground aberto"
- "Uma plataforma aberta para fazer qualquer coisa que se possa pensar, com as mínimas limitações"
- "É a incrível realidade virtual fazendo sonhos virarem realidade. Avise sobre possível vício!"
- "Um mundo onde qualquer coisa pode ser criada para sua diversão. Uma fuga da vida real para uma segunda vida onde se é livre para ser qualquer coisa"
- "Um grande lugar para fugir das realidades do dia-a-dia moderno e uma oportunidade para expressar a si mesmo de maneiras que você não poderia na vida real"

No limite entre jogo e construção há uma percepção ainda nova e raramente investida, mas que está sempre presente na mente das pessoas: a dimensão econômica. A

possibilidade de produzir ou vender é muito excitante para algumas pessoas; para outros, é simplesmente divertido, e para ainda outros, é um desafio real. Opiniões sobre o Dólar Linden (L\$) são ainda hesitantes, mas já mostram ambivalências que existem na vida real:

- "Às vezes penso que as pessoas levam dinheiro muito a sério nesse jogo"
- "Potencial para ganhar dinheiro"
- "L\$ é o que move a maioria das pessoas. Cassinos, lojas e mais lojas estão por todo os lugares"

Second Life é um lugar para a criatividade e produção que desafia a vida real, convidando a refletir e abrindo perspectivas interessantes para o futuro. Entre as questões que os residentes gostariam de fazer a outros residentes estão questões envolvendo a noção de contribuição de SL para a vida real, ou as mudanças e evoluções que SL opera na vida real. Vemos que SL e RL estão intimamente conectadas e completam uma à outra, assim tornando-se o novo espaço humano que a vida real não pôde abarcar. Às vezes há inclusive uma preocupação sobre a "contaminação" de SL pela vida real (ao invés do contrário) com seus defeitos (consumerismo, capitalismo, competição e dominação):

- "Quanto da sua vida real foi influenciada pela sua existência em Second Life?"
- "Podemos viver em SL do modo que deveríamos viver na vida real, e não estragar tudo como na vida real, dar sentido à palavra 'comunidade'?"
- "Seu avatar faz de você uma pessoa mais completa na vida real também?"

Estas poucas respostas correspondem à percepção que os residentes têm de Second Life. Por percepção, deve-se compreender uma projeção de potencial, uma promessa e, para alguns, mesmo um ideal. Mas até o estado atual desta experiência, muitos residentes estão ainda num estágio mais básico: eles visitam e exploram SL e entre as primeiras atividades estão as compras (essencialmente para melhorar a aparência), dançar e frequentar clubs. As pessoas começam a construir, mas apenas uma minoria sabe como programar. Sem que tivesse sido abertamente declarado, há o sentimento da necessidade de acompanhar os iniciantes para ajudá-los a beneficiarem-se dos potenciais de SL. Second Life, como a vida, não é tão simples.



COPYBOT E INTENÇÕES

Cliffordb Hightower

Talvez você tenha recentemente escutado sobre o CopyBot em Second Life. Ele basicamente permite aos usuários copiarem qualquer coisa para seu inventário, com todas as permissões - ou pelo menos assim é que a história se propagou. O CopyBot está causando pânico em massa entre os vendedores em Second Life, que estão



preocupados com indivíduos usando o programa para copiar suas criações, que levaram tantas horas de desenvolvimento, e então revendê-las por quase nada.

Meu chefe Ricardo Sprocker pediu-me para dar uma olhada no CopyBot e descobrir exatamente o que ele pode e o que não pode fazer. Fui direto à fonte: conversei com Baba Yamato, que administra o website libsecondlife.org. Libsecondlife é uma biblioteca de códigos que facilita aos programadores acessarem o que se passa por dentro do protocolo usado pelo Linden Lab para comunicar os servidores de Second Life com o programa cliente. Todos os códigos desenvolvidos no Libsecondlife são licenciados em BSD open source; logo, é de simples acesso e modificação para uma ampla gama de programadores. Copybot, um software que permite a cópia de qualquer objeto sem interessar quem o criou ou quais suas permissões são, faz uso de Libsecondlife. Baba afirmou que o criador

original do código de CopyBot nunca o vendeu em Second Life, mas já que o código é open source, alguém dentro do game aproveitou-se para criar sua própria versão, que agora é vendida in-game. Baba está familiarizado com o funcionamento do CopyBot e testou uma versão criada pelo programador original. Numa conversa que tivemos, as impressões que ficaram são:

1) Ao analisar e copiar dados de comunicações entre cliente e servidores de Second Life, vocês pode copiar qualquer coisa, incluindo sims inteiros. CopyBot não pode fazer isso agora; mas tem as habilidades necessárias. Ainda pior, não há uma solução real para isso sem que o Linden Labs reprocesse todo o protocolo e reescreva grandes pedaços do sistema. A metáfora aqui é similar com a web e o HTML: o CopyBot trabalha da mesma forma que podemos visualizar o código-fonte HTML de uma página de internet qualquer.

2) Não se pode copiar scripts interceptando o protocolo. Scripts LSL nunca são comunicados para o cliente, a não ser quando estão sendo criados ou modificados - e exclusivamente para o autor. São boas notícias.

3) O CopyBot que alguém criou e está vendendo em SL executa um script com um canal que escuta o comando quit ("saia daqui"). Então você deve ver, em muitas áreas, comandos quit aparecendo na tela de chat o tempo inteiro. Isso funciona contra a cópia atual do CopyBot, mas espere outras versões que vão ignorar essa função.

4) O motivo pelo qual as permissões de objetos copiados são perdidas não é intencional; aparentemente os metadados sobre o dono e o criador de um objeto são

difíceis, se não impossíveis, de se recriar apenas analisando o tráfego entre servidor e cliente.

Lembre-se, quando a versão atual do CopyBot copia objetos, está essencialmente copiando prims (o esqueleto) e suas texturas. Já existem outros programas de função parecida, como OpenGL Intercept - logo, muito da má fama que o Libsecondlife está levando é injustificada. Se não fosse este grupo a descobrir como copiar artefatos in-game, teria sido outro. O Linden Labs sabe dessa possibilidade há bastante tempo. Baba e os outros programadores de Libsecondlife tem sido muito abertos sobre o que têm descoberto e pensaram que a comunidade de SL deveria saber, massivamente, o que eles descobriram com o CopyBot. O grupo inclusive tirou o programa de sua listagem de projetos no website. Infelizmente, há outras formas de arranjar o código. E, afinal de contas, o protocolo de SL está lá para todo mundo olhar e hackear.

O que isso tudo significa? No fim das contas, quer dizer que objetos simples serão copiados. Objetos complexos e com script continuarão sendo objetos viáveis para venda no mundo virtual. Um sofá de três prims talvez nem tanto. Isso é um problema? Sim, tanto quanto foi um problema inicial do desenvolvimento da web - quando criadores apareceram com novidades bacanas em HTML e Java, apenas para ver suas criações copiadas internet afora.



AS CONEXÕES AMOROSAS EM SL

Sandi Bainbridge

Quantas vezes você ouviu as pessoas dizendo em SL "eu jamais vou me apaixonar por alguém online"... só para ouvi-los dizerem alguns dias depois, "encontrei alguém e ele é tão querido... sim, nós conversamos no MSN e

sim nós trocamos e-mails. Nunca pensei que fosse me sentir assim - é tudo tão intenso!"

Bem-vindos às Conexões Amorosas de Second Life.

O que acontece quando uma pessoa sente a magia do amor em SL? É realmente difícil dizer quanto do seu eu real está apaixonado pela sua nova alma gêmea personificada num avatar - e quanto disso é simples atuação.

Qualquer um que me conheça em SL sabe que eu não tenho sido tímida sobre encontros amorosos e *gulp* casamento foi um desafio

para mim porque eu adoro toda essa montanha russa da paixão. A idéia de jamais ter outro encontro quente para ficar entusiasmada parecia um preço alto demais a pagar por um dia de estar gloriosamente linda (como um merengue).

O divórcio estava por perto.

Soluçando no meu teclado, balbuciando "maldito" para a tela durante os piores momentos da TPM - que parecem coincidir com cada um dos meus dramas em SL - me deixou feliz, por vezes.

Por quê - você pergunta? Porque não há nada mais a se fazer, uma vez que você se junta à Corrente do Amor de SL. Vocês se encontram pela primeira vez, gostam um do outro... e dependendo

- a) do fator "atração"
- b) da sua postura em SL
- c) se você tem ou não alguma privacidade em SL e na vida real,

vocês estarão experimentando algumas pose balls juntos.

E logo você está saindo com o amor da sua segunda vida. Encontre algo construtivo para fazerem juntos além de pular em pose balls, porque isso cansa rápido. Senão, os elos da corrente de amor começam a se desatar e muitas vezes chegam a trocar de lugar! (Mas chega de falar de mim...) Então, o que as mulheres querem em SL? Parecer bonitas? Reviver a história da Cinderela? Serem mimadas por um amor recém-encontrado? Casar com um milionário? (Eu já não havia dito que chega de falar sobre mim???)

Até onde as pessoas levam esse amor? De

mensagens instantâneas ao Skype - do Skype para webcams, de câmeras para um encontro real... e disto para a cama? Quem sabe? Às vezes é difícil pensar que a gatinha de 22 anos que você finalmente segurou depois de batalhar por semanas é, na verdade, um cara de 38 anos que sabe se vestir bem.

Se apaixonar-se é o que você procura em SL - porque parar por aí? Compre os brinquedos que trazem sua vida amorosa para a vida real. A linha XCite (de próteses animadas e sonoras para o corpo) dominou o mercado de sexo em SL. Pessoas que nunca tentaram cibersexo não fazem idéia de que clicar num botão pode ser muito útil. Os esnobes aficcionados em roleplay adoram dizer que têm, mas raramente usam. Eu advogo a saída do meio - eu adoro meus produtos Xcite, puramente pela sua natureza de deixar uma mão livre. Usados estrategicamente durante um roleplay, podem dar novas dimensões à toda experiência.

Mas para quê parar com as partes do corpo falantes quando se pode ter o visual? Eu ficaria perdida sem meu Okina (vá procurar e descubra!). Ainda assim, o melhor para mim foi o Tantra - que finalmente fez meu avatar ficar como a mulher que eu sou na vida real. Agora meu avatar tem TPM só porque tem medo de estar grávida também!

Tantra dá ao avatar um ciclo completo de 21 dias - completo com risco de gravidez, opções para aumentar a fertilidade e contracepção. Agora você pode esquecer de tomar sua pílula ou colocar o diafragma como na vida real!

Além disso, você pode dar ao seu parceiro um preservativo e esperar que ele não rompa. Porque é compatível com Xcite e se o seu parceiro ejacula dentro de você, ou se a



camisinha estourar, ele calcula as chances de concepção. E Tantra vem inclusive com seu próprio kit-teste de gravidez. E eu não tô brincando!

E o toque final de gênio - Tantra pode ser usado por homens, para que eles fiquem grávidos também! Eu não poderia ter pensado melhor.

Ainda que esses objetos sejam provavelmente inúteis para a maioria, para uma drama queen como eu que simplesmente adora roleplay, o combo de Xcite, Okina e Tantra são uma necessidade.

Então, você se apaixonou, e fez cibersexo maravilhoso com todos os opcionais acima mencionados. E vejam só, está grávida! Você...

- a) tira o anexo e não conta pra ninguém, pra fingir que não conta pra ninguém?
- b) tira o anexo, mas conta pra todo mundo?
- c) segue com sua gravidez no SL?

Bem... verdadeiras drama queens teriam de fazer a, b e c – tudo em uma semana, eu acho.

Ficar grávida em SL pode ser tão caro ou barato quanto você quiser. Tenho certeza de que em algum lugar do meu inventário eu

tenho uma forma de barriga grávida de 1 dólar. Mas porque ficar com uma só se você pode comprar barrigas para cada trimestre? Claro, você pode gastar milhares de dólares Linden para manter tudo muito real.

Ainda não é o suficiente? Então marque seu parto. Arranje um acessório extra que dirá a você e ao bebê quando é hora do nascimento. Arrume um hospital, completo com cirurgiaão e o seu bebê, ou bebês - sim, você pode ter gêmeos ou trigêmeos também - personalizados com seus próprios scripts.

Mas bebês com scripts não crescem. Se achar que ainda é pouco, adote um filho quando achar que deve. Eu morreria se tivesse outro bebê na vida real - mas em SL eu simplesmente preciso ter um daqueles lindos avatares-bebê para mimar. Mas por que parar no primeiro? Eu sempre quis secretamente ter uma ninhada enorme. Mas não conseguiria cuidar deles todos! Então, se você é como eu, SL é o lugar ideal para vir a adotar sua família virtual, um depois do outro e fazer seu próprio grupo familiar. Antes que você perceba, terá tios, tias e primos por todo SL.

E porque passar por tudo isso? Avatares de crianças estão tornando rapidamente um sinal de riqueza - porque se você pode ter uma

família em SL, você realmente tem Lindens pra queimar. Afinal de contas, se você equipou-se de todo e qualquer símbolo de status em SL, tudo o que você tem a fazer é vestir seu minie-u da mesma forma.

Mas tenha em mente que avatares de criancinhas são geralmente dependentes de seus pais para dinheiro e a maioria ganha uma mesada. Como na vida real, perceba que seu sonho de apaixonar-se, casar e formar família pode ser caro! Vá achar aquele milionário de SL primeiro e certifique-se de usar preservativos!

Naturalmente, este não é o fim da Corrente do Amor. Eu já contei que não fiquei amarga e maníaca depois do meu divórcio em SL, nem devastada que os meus relacionamentos recentes terminaram em lágrimas? Notaram que eu não mencionei noivados, casamentos e amizades? Confie em mim - essa história fica para uma outra hora.

Second Life não é drama, de qualquer modo? Acho que é hora de pular pra outro elo na corrente do amor!



10 DICAS DE UM INICIANTE PERPÉTUO PARA OUTROS INICIANTES

Anna Grant

Você perdeu o aviso, quando criou seu cadastro, de que Second Life é complicado de usar? Bem, eu com certeza perdi. E não apenas é complicado - é também tão maluco que não importa o que você pense, não pode nunca desistir. Em outras palavras, está lá para desafiar sua imaginação, modo de vida, e claro, suas ambições. Muitas pessoas vão lhe contar intermináveis histórias sobre suas primeiras semanas - tudo exceto os momentos vergonhosos, que são os mais engraçados. Aqui está o que eu aprendi da maneira mais difícil.

1

Primeiro,

sim, você inicia sua estrada para a riqueza e fama fazendo camisetas. Mas ninguém as compra. Então quando antes você mudar pra outra coisa, melhor.

2

Segundo,

antes de se apaixonar por alguém, pense nas conseqüências. Em outras palavras, tome cuidado com seu dinheiro. Muito fácil de gastar, muito difícil de conseguir. Não gaste

tudo em pôquer na primeira noite, não seja seduzido pela primeira loja que vê. Olhe, explore e viaje. Sobreviver em Second Life é também uma aposta!

3

Terceiro,

a melhor maneira de ficar conhecido é sair correndo gritando "50Cent mata a pau!" ou "Agora eu vou dar uma surra em todo mundo" e chamar todo mundo de amador. Garanto que todo mundo vai olhar pra você, mas isso não significa fazer amigos. SL é um jogo social, onde muitas portas são abertas pelas pessoas que você conhece. O comportamento de uma criança de seis anos de idade só vai te conseguir um lugar na creche. Seja especialmente cuidadoso para evitar comentários sobre outros jogadores, mesmo que "uau, olha aqueles peitões!" seja, do seu ponto de vista, um elogio. Ora, você pode ter o mesmo tamanho se quiser, portanto não seja invejoso.

4

Quarto,

pergunte, pergunte e pergunte um pouco



mais. É pra isso que o teclado serve, afinal de contas. Todos foram iniciantes, e alguns ainda lembram desse momento de inocência. Então eles o ajudarão. Em troca, tudo o que eles querem é que você seja grato. Em outras palavras, não peça dinheiro emprestando só porque eles passaram a última hora ensinando -o pacientemente como criar um cubo.

5

Quinto,

SL é apenas um jogo. As pessoas não têm o que fazer - é por isso que elas estão lá realmente ocupadas fazendo alguma coisa. Se você não acredita, espere um pouco e veja como o seu tempo livre lá (ou seria aqui?) desaparece. Em outras palavras, "segundo emprego". Então seja polido e sempre pergunte antes à pessoa que você quer incomodar se ela já não está sendo incomodada por alguma coisa. Não saia por aí assumindo que todo mundo está apenas esperando para ser atingido pela sua pergunta íntima. Perturbe aos quase-masoquistas especialmente designados que se chamam de "ajudantes ao vivo". Eles podem responder a qualquer pergunta, exceto o sentido da vida e o sentido do SL.

6

Sexto,

seja lá o que você sonhe em fazer em SL, há 100% de chance de já ter sido feito. Isso faz o seu "jogo" mais fácil - tudo o que você tem de fazer é descobrir porque não funcionou. E fazer melhor. Então tente ter alguma idéia do que você quer fazer, onde quer chegar, com o que quer brincar. Encontre a comunidade, aprenda com eles, use sua experiência e conhecimento, mas preocupe-se com uma idéia sua. Não construa castelos se você não gosta deles.



7

Sétimo,

aprenda as regras. Ah, aqui é onde a maior parte da audiência sai de fininho. Mas é verdade. Não compre um monte de armas se você vive numa vizinhança pacífica. Não abra uma loja de conteúdo adulto numa área para menores, ao lado do shopping preferido das crianças. Pergunte ao seu vizinho (eu disse "polidamente"?) se ele pode mover aquele muro que ele construiu no seu lado. Mais uma

vez, não use aquelas armas enormes nele se ele nem quiser falar com você. Não seja seduzido por um pacote complicado de poses se você não faz idéia de como usá-las. Pode ser vergonhoso se você convidar sua namorada e passar a tarde lendo o manual de instruções.

8

Oitavo,

quebre as regras. Claro, aqui é onde todo mundo volta a ler. Esqueça o senso comum que diz que uma casa deve ser construída no chão. Faça-a no ar! Se alguém lhe diz que fabricar roupas não tem futuro, isso não significa que você não pode provar que ele está errado. Experimente. As sandboxes são suas amigas; o senso comum é seu inimigo.

9

Nono,

aprenda os jargões, se você quer sobreviver. Você não pode usar uma pose ball sem saber o que significa, e não pode construir nada sem aprender a questão "sentido da vida" em SL: quantos prims? Seja em construções, texturização, programação ou qualquer outra função crítica, você vai precisar ir além dos usuais ROFL e OMG. Ou ninguém vai entender você!

10

Finalmente...

o mais importante: nunca acredite em alguém que lhe diz que a arte de Second Life pode ser dominada em 10 dicas.



Staff

Editores :	Anna Grant Chaos Venera
Arte :	Maddox DuPont
Comercialização :	Minky Mousehold
Articulistas :	Olivia Rucker Neural Blankes Monica Greenfield Esteban Manen CronoCloud Creeggan Sandi Bainbridge Davgor Edgeworth

Edição especial em Português ,
© 2007. TheKONSTRUKT é
publicada com o apoio de
1Control Inc. Produzida na
Suécia.



Versão em Português desenvolvida com apoio
da Verbeat - www.verbeat.org.
Tradução: Tiago Casagrande
Revisão: Leandro Gejfinbein

Para contatar os editores, por favor mande um
e-mail para anna.grant@thekonstrukt.com.
Para uma assinatura gratuita em formato PDF,
acesse nosso website: www.thekonstrukt.com

