

# SECOND LIFE

para Empreendedores

Como iniciar sua segunda vida e  
ganhar dinheiro real no mundo virtual

**Paulo Ferraz**

Novatec

# MATRIX E OS METAVERSOS

“You take the blue pill and the story ends. (...)  
You take the red pill and you stay in Wonderland...”<sup>1</sup>

**A**o ter o primeiro contato com o Second Life ([www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)), não pude deixar de me lembrar das palavras do personagem Morpheus, interpretado pelo ator Laurence Fishburne em *Matrix*, sucesso de bilheteria em 1999. Morpheus estendeu uma das mãos, tendo nela duas pílulas, uma azul e outra vermelha, e as ofereceu a Neo, personagem de Keanu Reeves, para que ele escolhesse uma delas.

A proposta de Morpheus foi uma metáfora. Neo poderia escolher apenas uma das pílulas, as quais representavam o caminho a seguir dali por diante. Em um caminho, ele teria a oportunidade de voltar para a cama e continuar acreditando no que quisesse; no outro, poderia descobrir toda a verdade sobre a Matrix, universo virtual retratado no filme.

De 1999 para cá muita coisa mudou: a estabilização do mercado das empresas “pontocom”, a quebra da Nasdaq (2000). Superado o susto do “bug do milênio”<sup>2</sup>, um novo assunto tomou conta da mídia, no que se

- 1 Tradução: “Você toma a pílula azul e a história termina. (...) Você toma a pílula vermelha, e ficará no país das maravilhas.”
- 2 O “bug do milênio”, ou Y2K, supostamente ocorreria na virada do ano de 1999 para 2000. Muitos temiam uma pane geral nos sistemas de computação em função de a maioria dos bancos de dados trazerem apenas dois dígitos para as datas, o que poderia causar problemas como pane elétrica, por exemplo, quando o ano mudasse para 00. Na ocasião foram vendidos kits de sobrevivência ao Y2K, compostos por lanternas, aquecedores a gás, alimentos enlatados, água, entre outros objetos.

refere à cultura cyber: a expansão de universos virtuais em 3D, conhecidos como MMOs (Massively Multiplayer Online Worlds) ou, na forma mais popular, metaversos. Dentre estes, um ganhou fama entre os adultos e o mundo empresarial – o Second Life.

Por mais que você também tenha visto o filme *Matrix*, talvez a este ponto você esteja se perguntando: Second o quêêêê? Escuto esta pergunta constantemente quando falo sobre essa maravilhosa ferramenta de trabalho, educação e entretenimento – o Second Life (ou Segunda Vida, traduzido para o português).

Para quem ainda não sabe, Second Life é um universo virtual em 3D (metaverso), totalmente construído, mantido e desenvolvido por seus habitantes, os quais são representados por personagens tridimensionais, conhecidos por avatares. O Second Life iniciou em 2002, em fase beta, quando Phillip Rosedale, da empresa Linden Lab, criou este metaverso e iniciou o teste com poucos usuários.



Por meio da sua página web, cuja imagem foi apresentada anteriormente, a Linden Lab faculta a criação de contas gratuitas e pagas (Premium) aos interessados em entrar no seu universo virtual. O site traz a movimentação financeira da conta corrente de cada avatar e dispõe de várias informações importantes àqueles usuários que buscam o seu primeiro contato com o Second Life, assim como auxilia também aqueles residentes mais experientes a encontrarem tutoriais para, por exemplo, aprenderem a construir suas próprias roupas, sua casa etc.

De 2002 em diante, o universo virtual da Linden evoluiu bastante, atraindo várias empresas e se posicionando à frente de diversas ações afirmativas de marketing. Lançando várias tendências ao longo dos poucos anos de existência, o Second Life chegou, em julho de 2007, à marca de quase oito milhões de usuários (residentes).

Nesse universo é possível, utilizando o avatar (representação em 3D do personagem do residente), frequentar cursos virtuais, trabalhar ou empreender, ganhar dinheiro virtual e reconvertê-lo em dinheiro real. Por ali, o usuário pode comprar ou vender produtos, prestar serviços, namorar ou até mesmo se divertir em um dos eventos que acontecem a todo momento pelo metaverso.

O que torna o Second Life irresistível para pessoas e empresas? Além das possibilidades de contatos interpessoais, entretenimento, marketing e publicidade, um dos grandes fatores de atração é a existência de uma moeda virtual própria deste metaverso, denominada dólar Linden (ou simplesmente Linden), que pode ser comprada, obtida em transações comerciais e, posteriormente, reconvertida em dinheiro real, como em uma operação de câmbio normal com qualquer moeda estrangeira.

Nesse mundo virtual existe a oportunidade de ganhar dinheiro real. Para se ter uma idéia, o Second Life registra diariamente uma movimentação financeira de cerca de US\$ 1,6 milhão, com uma média de 30 mil usuários por hora.

Ao contrário do que muitos pensam, o Second Life não é um jogo, embora tenha uma interface próxima de um jogo tradicional. Houve um equívoco inicial da imprensa neste aspecto, especialmente no Brasil, ao tratá-lo desta forma. O Second Life é um simulador “denorex” de realidade virtual em 3D, isto é, tem cara e jeito de videogame, parece videogame, mas não é um videogame.

No Second Life, ao contrário de outros metaversos, os avatares (personagens virtuais) são movimentados por pessoas reais, o que possibilita uma interação maior entre os residentes. Não existem personagens animados artificialmente por softwares, o que torna as experiências e relações interpessoais muito mais atrativas (e porque não dizer reais?).

Na foto a seguir, vemos o meu avatar no Second Life, que se chama AccountIn Peccable (uma brincadeira com a expressão em inglês *account impeccable*, que significa conta impecável).



A título de referência, vamos trazer a relação dos principais metaversos da internet, feita pelo Giga OM ([www.gigaom.com](http://www.gigaom.com)), que classificou os dez universos virtuais em 3D mais populares, incluindo os sites de entretenimento (games on-line). Segundo a pesquisa, o número de usuários forne-

cido pela Linden Lab estaria inflacionado, o que lhe impôs o décimo lugar na lista, a despeito de toda a atenção da mídia e popularidade do mesmo. Entretanto, não vamos entrar no mérito dessa questão; apenas transcreveremos a classificação:

1. **World of Warcraft**, lançado em 2004, com 8,5 milhões de assinantes.
2. **Habbo Hotel**, lançado em 2000, com 7,5 milhões de usuários ativos.
3. **Rune Scape**, lançado em 2001, com 5 milhões de usuários ativos.
4. **Clube Penguin**, lançado em 2006, com 4 milhões de usuários ativos.
5. **Webkinz**, lançado em 2005, com 3,8 milhões de usuários ativos.
6. **Gaia Online**, lançado em 2003, com 2 milhões de usuários ativos.
7. **Guild Wars**, lançado em 2005, com 2 milhões de usuários ativos.
8. **Puzzle Pirates**, lançado em 2003, com 1,5 milhão de usuários ativos.
9. **Lineage I/II**, lançado em 1998, com 1 milhão de assinantes.
10. **Second Life**, lançado em 2003, com 500 mil usuários ativos<sup>3</sup>.

Tomar partido diante da polêmica defendida pelo Giga OM, acerca da suposta manipulação do número de residentes do Second Life pela Linden Lab, seria tão desgastante quanto tentar convencer os defensores ferrenhos dos Mac (computadores) sobre as inúmeras vantagens dos PCs.

Aliás, é difícil falar do Second Life sem despertar paixões. Ao mesmo tempo em que se esbarra no ceticismo de alguns, pode-se convencer inúmeras pessoas de que o futuro da internet está, cada vez mais, nas comunidades

.....  
3 O número de residentes (usuários) do Second Life, segundo dados oficiais da empresa Linden Lab, aproximava-se de 8 milhões de usuários em julho de 2007.

virtuais em 3D. O termo Web 2.0 já é utilizado para se referir à tendência irreversível da internet tridimensional, que está por vir com os metaversos.

Em postagem feita em 31 de maio de 2007 em seu blog Mundo Linden ([www.mundolinden.blogspot.com](http://www.mundolinden.blogspot.com)), a publicitária Débora Perenti escreveu um elucidativo artigo, com base em informações trazidas pelo jornal *The New York Times*. O artigo do blog trata da preocupação de algumas empresas com o Second Life e fala sobre os seus investimentos em outros metaversos:

### **Companhias abandonam o Second Life. Outras desenvolvem metaversos próprios.**

A Linden Lab que se cuide. É crescente no meio corporativo a idéia de que o Second Life não é necessariamente o único caminho para investimento em mundos virtuais e ambientes 3D, para propagação de sua imagem e produtos. Diversos problemas apontados pelas companhias, como segurança contra *griefers*<sup>4</sup>, direitos autorais não assistidos e a própria imagem arranhada da Linden, devido a problemas legais que o Second Life atravessa (...) tem feito com que elas criem uma nova releitura sobre ambientes virtuais.

Não quer dizer que estas empresas não aprovelem ambientes 3D. Pelo contrário, elas querem criar seus próprios ambientes, seguros de interação, tomando exclusivamente para si a responsabilidade de manterem seus próprios metaversos, não dependendo de nenhuma outra empresa para manter seus investimentos virtuais em atividade, com regras de segurança e comportamento próprios.

Recentemente a Wells Fargo, uma das maiores companhias financeiras e de investimentos dos EUA, anunciou sua saída do Second Life e seus investimentos próprios em um mundo virtual corporativo proprietário, mas com acesso público controlado. Este caso indica pela primeira vez um movimento de saída, e não de chegada, do metaverso da Linden Lab. A companhia alega que não quer sua imagem associada a um ambiente virtual 'sem controle', e que 'fecha os olhos' para atividades comportamentais reprováveis e ilegais, como a pedofilia virtual e a lavagem de dinheiro através da compra e venda de dólares Linden.

4 *Griefers* – pixadores, baderneiros virtuais.

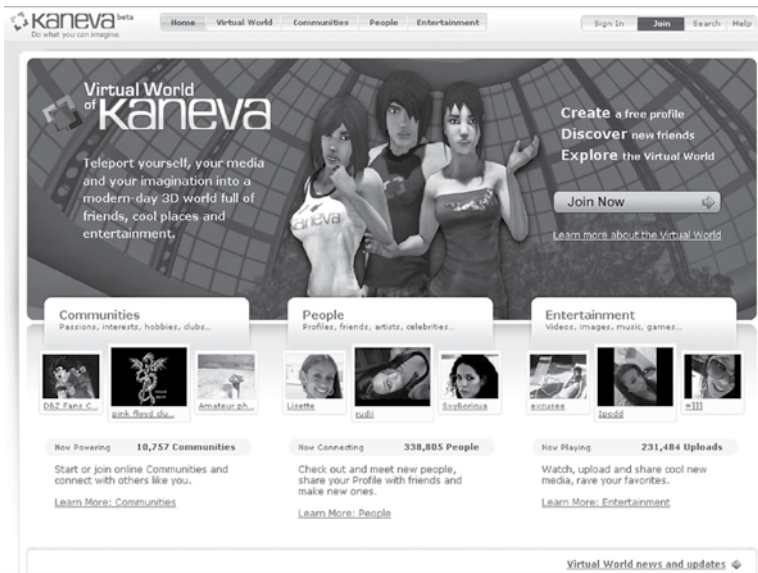
(...) A Linden está atenta ao fenômeno da evasão de companhias. É óbvio que a gestora do Second Life não tem o menor interesse em perder oportunidades contratuais com estas empresas, novas ou já existentes em seu metaverso. Mas é grande a preocupação no departamento comercial em cima destes fatos. As causas, que fazem estas empresas ‘reverem’ suas presenças em seu metaverso, fazem com que a Linden observe e atue com maior objetividade em suas ‘correções’. Mas não é algo assim tão simples. É impossível que a Linden consiga contornar todos os problemas do Second Life, sem que assuma uma postura ditatorial. Esta postura iria de encontro à proposta inicial de Rosedale, em tornar seu metaverso uma terra de oportunidades e com liberdade de criação. Mas o próprio fundador do Second Life está percebendo que não é tão simples dar este tipo de poder aos seus residentes. Em um mundo virtual, nem sempre a democracia traz benefícios comportamentais. Pelo contrário, está afastando dela seus grandes e potenciais investidores.

Contudo, a despeito de algumas preocupações e críticas ao projeto da californiana Linden Lab, ou da mudança de rumo nas ações de certas empresas no metaverso, o ritmo de investimentos no Second Life segue acelerado, em face de outros universos virtuais em 3D existentes. Constantes atualizações no grid do Second Life estão sendo feitas pela sua mantenedora, e a ferramenta está cada dia mais estável e popular entre os internautas.

Existe aquele ditado, segundo o qual “uma mentira contada várias vezes acaba virando verdade”. Mentira ou verdade, o fato é que, de tanto as pessoas e a imprensa falarem positivamente do potencial do Second Life, já existe certa unanimidade quanto ao seu sucesso, na sua consolidação popular, em um futuro próximo. Só nos resta saber quando isso acontecerá e como tal fato repercutirá na economia e no mercado de trabalho.

Outro metaverso que apresenta uma proposta muito interessante, e não poderia deixar de ser comentado neste livro, é aquele trazido pelo site Kaneva ([www.kaneva.com](http://www.kaneva.com)). A empresa Kaneva Inc., situada em Atlanta nos Estados Unidos, criadora do site de mesmo nome, descreve seu metaverso como “o primeiro mundo virtual de entretenimento, que unifica a experiência da web 2D com a experiência em 3D”.

O Kaneva propõe a integração de redes de contatos sociais, intercâmbio (*sharing*) de mídias e criação de comunidades por afinidade, em um moderno mundo virtual em 3D. Em muito, o Kaneva se assimila ao Orkut, enquanto site de relacionamento, porém o seu diferencial está em agregar, com criatividade, a experiência tridimensional dos metaversos, ao velho e conhecido mundo web em 2D. Vejamos a seguir uma imagem do site da empresa:



Como bem definiu o blog Mundo Linden, já mencionado anteriormente, a respeito desse novo metaverso:

- O Kaneva reúne todas as características básicas que fizeram
- o sucesso dos sites de relacionamento e universos virtuais:
- possibilidade de criar uma rede de amigos, sejam eles reais ou
- não, criação de um perfil pessoal, com coisas que o usuário gosta,
- e interação no modo de avatares, podendo criar uma outra 'vida'.
- O mundo virtual inclui, além das relações com outros avatares,
- jogos, eventos e áreas a serem exploradas. E com uma vantagem
- para outros programas do tipo: um 'orkut' integrado, juntando a
- parte do universo virtual com a rede social.
-

O site possui contas gratuitas para os usuários básicos, assim como no Second Life. No entanto, para que seu avatar possa ter melhorias em relação ao padrão “original de fábrica”, ou mesmo conseguir um imóvel por lá e comprar objetos, é preciso desembolsar dinheiro real. Pelo fato de o novo metaverso estar em testes (fase beta), ainda não é possível adquirir créditos on-line para viver sua experiência no Kaneva.

Após uma leitura dos parágrafos iniciais deste capítulo, já podemos extrair algumas oportunidades de negócio que estão gritando por atenção pelo metaverso e que podem ser exploradas pelos empreendedores interessados. São elas:

1. **Acessibilidade ao Second Life** – mesmo com algumas dificuldades para acesso inicial até pelos usuários mais inexperientes em informática, o metaverso da Linden Lab tornou-se um fenômeno em popularidade, divulgado diariamente pela mídia. Programadores que estejam atentos às limitações do software da Linden, e que desenvolvam alguma solução que proporcione um acesso mais amigável ao Second Life via browser (navegador), poderão ter um produto de grande aceitação pelo mercado mundial. Uma iniciativa pioneira neste sentido, de uma garota de 15 anos residente na Inglaterra, será comentada posteriormente neste livro e nos dará uma idéia exata do mercado, ainda inexplorado, quanto à acessibilidade ao famoso metaverso da Linden Lab.
2. **Programação de scripts** – para automatizar certas funções no Second Life, são necessários alguns softwares para aquele ambiente, chamados “scripts”, os quais podem ser vinculados a qualquer objeto com a finalidade de realizar tarefas específicas. Em função da demanda por esses scripts, há um enorme mercado aberto a programadores que os desenvolvam.
3. **Construção de ambientes virtuais** – na medida em que as empresas e pessoas buscam estar no Second Life, surge uma conseqüente demanda para a área da construção dos ambientes tridimensionais.

Não apenas os arquitetos e engenheiros, na vida real, estão aptos a construir no ambiente virtual. Sem o desafio das leis da física que possam ameaçar a segurança dos usuários daquela construção, qualquer pessoa que domine a ferramenta interna de construção em 3D, e que igualmente tenha um relativo bom gosto, senso estético e de escala, poderá desempenhar o ofício de construtor (*builder*) no Second Life.

4. **Operações de câmbio** – qualquer pessoa que tenha um cartão de crédito internacional e possa adquirir os dólares Linden diretamente da Linden Lab, ou os adquira por transações comerciais diversas, poderá vender a moeda virtual por meio de operações de compra bem reais na nossa moeda nacional.
5. **Criação de avatares** – caminhando pelo metaverso, você tem a impressão de estar em um continente onde todos são ligados por laços consangüíneos. Já encontrei vários clones meus pelo Second Life, e isto é inevitável por ora, uma vez que ainda existem poucas (e caras) opções para a “customização” do seu avatar. Designers que se dispõem a criar novos *shapes* (corpos) e *skins* (peles) para os avatares são sempre bem-vindos. Para evitar o fenômeno dos clones, recomenda-se que o criador destes novos avatares não venda jamais os produtos com autorização total (*full perm*) para cópia e revenda dos mesmos, em decorrência do risco de você ver a sua “criatura” sendo revendida em uma loja na esquina a um preço bem-inferior, o que aviltaria o seu trabalho.
6. **Criação de acessórios para os avatares** – para um efeito didático, vamos enquadrar na categoria de “acessórios” todos os demais itens para “equipar” o seu avatar: cabelos, barbas, bigodes, maquiagens, órgãos genitais, roupas, calçados etc. Repetimos aqui a recomendação aos futuros criadores desses produtos para que evitem a comercialização com autorização total para cópia e revenda desses produtos.

As oportunidades de negócio, como as já mencionadas, são apenas uma pequena amostra do potencial do metaverso. Procuraremos expor tais oportunidades, de forma sintética, no decorrer desta obra, para facilitar a sua assimilação pelo leitor interessado em investir no Second Life.

Embora todos esses dados, números e oportunidades possam parecer interessantes para pessoas atentas com as novidades do mundo tecnológico, podem soar como fantasiosas ou mesmo assustadoras para outras mais céticas.

Com a empolgação que me é peculiar, resolvi falar sobre o Second Life com minha mãe (Cida Ferraz), uma mineira típica, bem-desconfiada, nascida em Uberaba, cidade onde o médium Chico Xavier ganhou notoriedade mundial por suas obras de caridade e livros psicografados. A expressão “Second o quêêê?” foi o que ouvi de pronto da minha mãe ao lhe contar sobre as maravilhas do Second Life e sobre a economia Linden<sup>5</sup>. Naquele dia, notei nela o mesmo ar cético de quem ouve falar de comunicações com o mundo dos espíritos. “Tem tomado seu remédio regularmente, meu filho?”, perguntou.

Alguns meses depois, em uma conversa de almoço com minha irmã, Adriana Ferraz, estávamos rindo sobre a reação de nossa mãe no dia em que eu lhe falei sobre o Second Life e sobre as preocupações da mineirinha com meu futuro. Eu andava ansioso e até meio deprimido, batalhando para reencontrar meu lugar ao sol, depois de ter fechado meu restaurante mexicano – comércio que me mantinha até bem pouco tempo atrás.

Durante aquele agradável e produtivo almoço, também levei um carinhoso puxão de orelha por me empolgar demais com as coisas. “Você cansa as pessoas que te cercam ao falar apaixonadamente sobre tudo em que se envolve”, disse Adriana. Ela sugeriu que eu fosse mais ponderado e estrategista.

Naquele momento, não me saía da cabeça a imagem daqueles fanáticos religiosos, com armas na mão, defendendo supostas teses libertadoras até a

.....  
5 A Economia Linden será tratada em capítulo à parte neste livro.

morte. Também lembrei dos beatos com megafones na rodoviária de Brasília, minha cidade natal, e dos enfadonhos convites para “reuniões de negócios”, dos entusiastas do network marketing (marketing de rede).

Meu Deus, livre-me de ser visto como o chato do Second Life! Por favor!

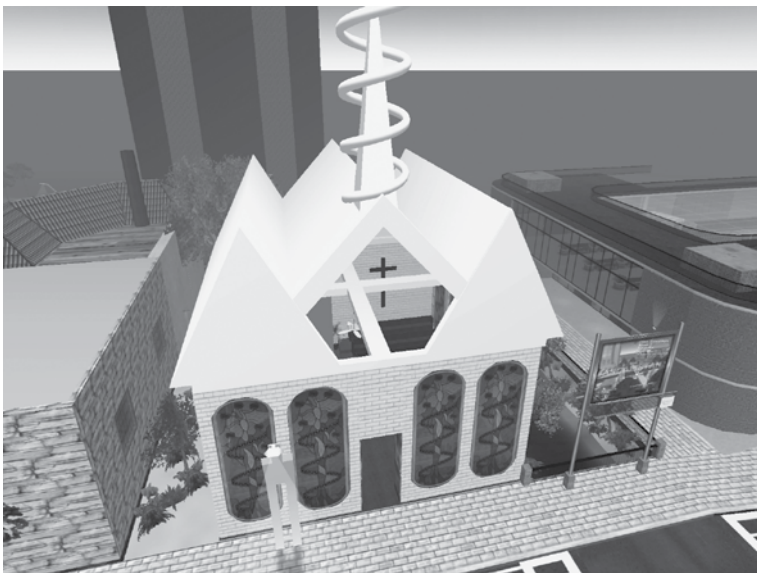
Outro dia mesmo, dentro do espírito brincalhão que possuem os membros de minha família, tive de agüentar uma gozação, por causa do meu entusiasmo com o Second Life. Minha mãe chegou séria, com uma notícia de emprego que, supostamente, poderia me interessar. Disse-me que uma igreja de Brasília publicou um anúncio, buscando missionários para trabalhos em outros países. Ela lembrou que o trabalho oferecia treinamento e moradia, além de um salário gratificante. “Perfeito para alguém como você”, disse ela aos risos.

Logo entrei na brincadeira e disse que seria uma ótima oportunidade de trabalho para mim – falei com a cara mais séria do mundo. Depois de brincar, escutei-a retrucar em tom preocupado: “Me poupe de entrar num negócio desses! Se você falar desse trabalho na minha cabeça do mesmo jeito que fala do Second Life, estou perdida”.

Será que ela pensou realmente que eu estava falando sério? Mas, refletindo um pouco mais a respeito, até que a idéia da minha mãe não é tão ruim... Já existem até algumas igrejas no Second Life, como a que lhes mostro na imagem a seguir.

Essas igrejas e capelas são especializadas no casamento dos avatares e cobram por estas “cerimônias” virtuais. Quem sabe não seria uma boa idéia fundar uma igreja virtual nos moldes daquelas capelas de Las Vegas?

No Second Life não haveria dificuldade para criar um avatar com a cara de Elvis Presley, ou de qualquer outra celebridade, para casar os entusiastas dessas cerimônias virtuais. Imaginem a música de fundo: *Love me, Linden... Love me true...*



Pensando nestas duas mulheres maravilhosas (minha mãe e minha irmã) e em seus conselhos – cada qual com sua maneira peculiar de me amar – resolvi escrever este livro e falar sobre o Second Life para pessoas que realmente estão interessadas. Não quero alugar o ouvido alheio, usando megafone na rodoviária...

Lutarei com as palavras, que são as armas que melhor conheço para libertar o pensamento daqueles que ainda se assustam ao ouvir falar em tecnologia.

Sem o estímulo moral e os conselhos da minha irmã, nem sequer teria iniciado este livro. Escrevendo um pouco a cada dia, quem sabe contendo minha empolgação em falar deste assunto com as pessoas erradas e, de quebra, ainda posso ganhar um dinheiro bem real para sossegar o ceticismo da minha mãe ou, no mínimo, tomar meu remédio regularmente?

E agora, Morpheus? Tomo a pílula azul ou a vermelha?