

## Mundos virtuais: além do jogo e da diversão<sup>1</sup>

Itamar de Carvalho Pereira<sup>2</sup>  
Universidade de Brasília – UnB

### Resumo

Muito se fala sobre os mundos virtuais e suas potencialidades, porém se faz necessária a busca de uma definição adequada para mundos virtuais. O que são? do que são constituídos? Como se configuram? Partindo do contexto dos estudos da cibercultura, o presente artigo propõe-se a desenvolver esses questionamentos, traçando o panorama atual da popularidade e do potencial significativo de crescimento desse espaço social virtualizado que vai muito além do jogo e da diversão.

### Palavras-chave

Mundos Virtuais; Mundos Sintáticos; Avatar; Interface.

Podemos abrir uma discussão sobre esse tema destacando que os mundos virtuais estão fortemente ligados aos aplicativos computacionais sofisticados, em termos de processamento e de representações gráficas, que permitem ao usuário a experiência de projetar uma identidade, virtualizada na tela do computador por uma *persona*. E *persona*, como está aqui colocado, diz respeito a sua acepção teatral da máscara do ator, transposta para o usuário que pode por meio dela ter a aparência e desenvolver o papel social que deseja nesse campo de atuação virtual, em interação com outros usuários na mesma condição.

Aparência física, gênero ou raça perdem importância, ao passo que a experiência de interação com um incontável número de outras personalidades construídas, em processos sociais muito peculiares de cada mundo virtual, os quais podem envolver desde a simples conversação textual até a gesticulação, adicionada de transmissões de áudio e vídeo, de suas *personas* virtuais.

Dos processos sociais que surgem nesses ambientes virtuais, verdadeiros laços de amizades podem se formar, alianças entre grupos de usuários surgem nos ambientes com um aspecto mais lúdico e espaços para construção do conhecimento são propícios à característica

---

<sup>1</sup> Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília – UnB. itamar@unb.br

colaborativa dos mundos virtuais. Calçado no computador em rede, a barreira geográfica cede lugar à proximidade intelectual e de intenção que coloca os usuários em verdadeira comunhão nesses ambientes, no compartilhamento de conversações ou os indivíduos agregando (e assim se sentindo) em tarefas como a construção de um castelo virtual ou a formação de um exército intraestrelar.

Os ambientes dos mundos virtuais permitem ao usuário inúmeras possibilidades comunicacionais para expressarem e interagirem entre si, possibilidades essas que vão desde palavra escrita e falada até o controle de representantes visuais: os *avatares*. Um avanço em relação as primeiras manifestações visuais nas conversações on-line em que sentimentos e estados de espírito dos usuários eram limitados a caracteres gráficos conhecidos como *smiley*. Com os avatares, é possível a demonstração de condições internas dos usuários segundo expressões externas dos representantes virtuais, em uma animação digital que pode simular expressões faciais e gesticulações em formas que lembram o corpo humano. A tentativa de demonstrar um sorriso de satisfação em uma conversa num mundo virtual pode ser complementada com um sorriso entre os personagens animados do espaço digital, estabelecendo um nível comunicação que se estende além do textual usual.

O espaço virtual desses ambientes está calçado em aplicativos computacionais que empregam a internet como suporte técnico para viabilizar, na grande maioria, espaços de jogos para inúmeros jogadores.

Em números de 2007, estima-se que exista mais de 465 milhões de usuários de mundos virtuais no mundo<sup>3</sup>, mais do que toda a população do México, Estados Unidos e Canadá. Já os usuários ativos, que efetivamente usam os mundos virtuais, por pagarem uma inscrição mensal para ter privilégios de possuir mais itens de jogos, área para construção e reformulação de cenários, a estimativa é que o ano de 2008 fechou com mais de 16 milhões de usuários, no mundo todo, um crescimento considerável que aponta para uma expectativa de haver, em 2012, em torno de 30 milhões de usuários ativos, conforme segue:

---

<sup>3</sup> Dado do artigo *Mass Extinctions and the New Math*, de 01 de outubro de 2007, disponível em: [http://blogs.cisco.com/virtualworlds/comments/mass\\_extinctions\\_and\\_the\\_new\\_math/](http://blogs.cisco.com/virtualworlds/comments/mass_extinctions_and_the_new_math/) acessado em 02 de março de 2009.

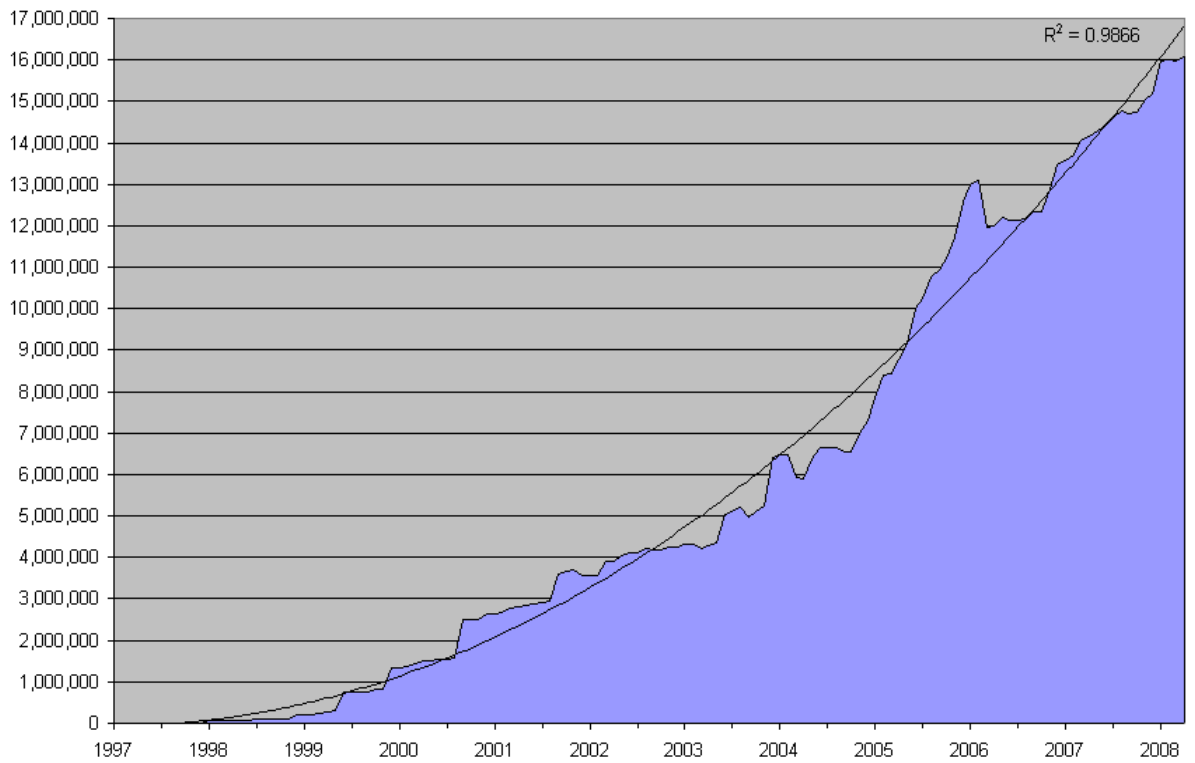


Gráfico 1 – Total de usuários ativos de mundos virtuais (fonte: <http://www.mmogchart.com/>)

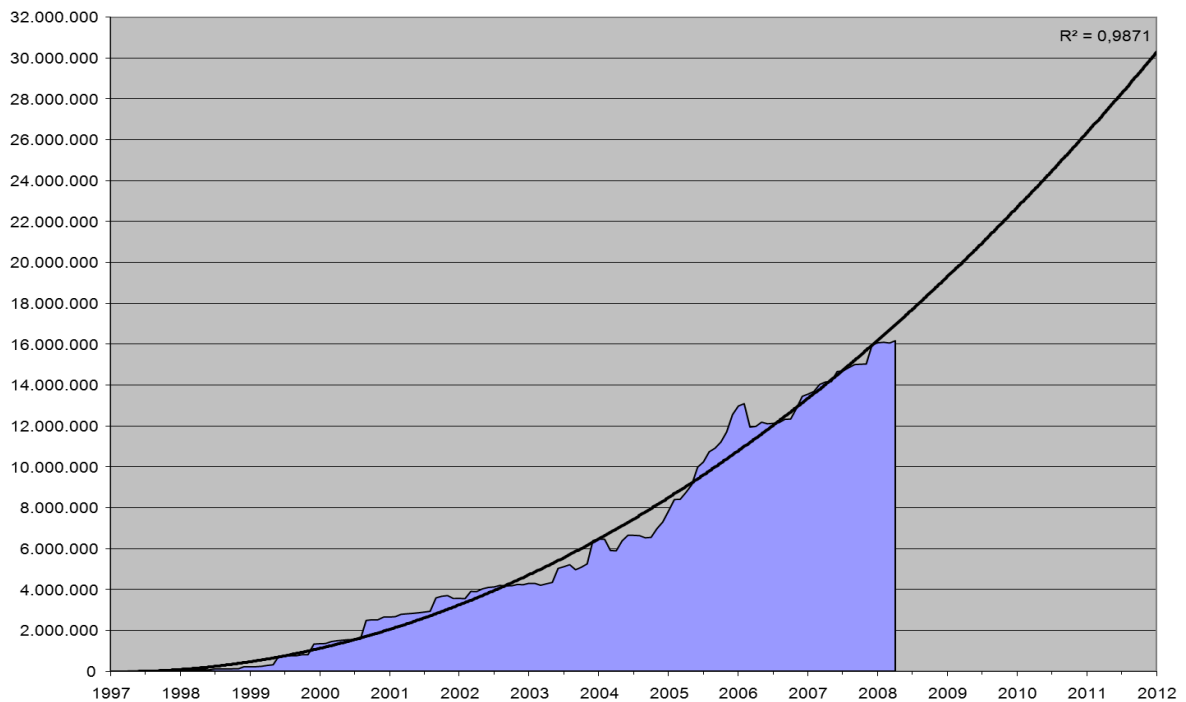


Gráfico 2 – Projeção de crescimento de usuários ativos de mundos virtuais (fonte: <http://www.mmogchart.com/>)

## Mundos Sintéticos

O professor da Indiana University Bloomington, Edward Castronova, investiga os aspectos sociais e econômicos dos mundos virtuais aos quais ele nomina como Mundos Sintéticos e os caracteriza como sendo:

[...]experiência que está crescendo mais rápido do que eu posso analisá-la, um cosmos fantástico de dragões e armas de raios e corpos humanos bem moldados. Esse é o universo que hospeda fluxos massivos de reais interações humanas – informação, comércio, guerra, política, sociedade e cultura. [...] lugares onde milhares de usuários interagem entre si fantasiados de personagens de videogame, em uma base persistente: muitas horas por dia, muitos dias, o ano todo. (CASTRONOVA, 2005, p.1)

Castronova também coloca um aspecto novo para os mundos virtuais, que é apresentado como a realidade virtual colocada em prática, tanto pela experiência imersiva do usuários dos aplicativos computacionais, quanto pela virtualidade do mundo representado na interface gráfica, sem a necessidade dos aparatos e periféricos sofisticados que usualmente são lembrados quando se fala em realidade virtual. Nessa linha, ele coloca que os Mundos Sintéticos, ou seja, os mundo virtuais, em suma são:

...uma ferramenta de ‘realidade virtual prática’, um modo de estabelecer decentemente um espaço de realidade virtual imersiva, disponível praticamente a qualquer um, sob demanda. [...] lugares modelados no computador de forma a acomodar um grande número de pessoas [simultaneamente]. (CASTRONOVA, 2005, p.4)

De forma complementar ao que é posto nessa definição de mundo virtual, pode-se apontar que esse fenômeno tem sua condição plena atingida pela presença massiva de usuários que interagem entrem si. E essa interação em um número elevado de usuários que encontram-se geograficamente dispersos, porém reunidos sobre o mesmo ambiente virtual que, por sua vez, somente é possível com as possibilidades de telepresença e interação a distância que o ciberespaço viabiliza. Por essa mesma razão, podemos dizer que o fenômeno dos mundos virtuais, aqui entendidos como a realidade virtual colocada em prática para um número massivo de usuários, é algo relativamente recente, já que teve a sua condição de manifestação prática com o advento do ciberespaço.

O crescimento e alta acessibilidade da internet fizeram como que os mundos virtuais se desenvolvessem, em especial na condição de jogos *on-line*, que somente poderiam ser possível no ciberespaço pela necessidade da interconexão entre inúmeros jogadores, o que

está, hoje em dia, consolidado nos milhões de usuários e no crescimento expressivo de mundos virtuais como visto anteriormente. Tal situação gerou um novo paradigma para a indústria de jogos eletrônicos. Atualmente, os jogos de computador e de videogames são, sem sua grande maioria, orientados para o uso on-line, ou seja, como conexões ao ciberespaço, de maneira que os desafios propostos vão muito além daqueles apresentados pela lógica linear e pré-determinada da programação dos mesmos e encontram um novo patamar, incerto, surpreendente e imponderável do comportamento humano dos outros jogadores conectados nos mundos virtuais onde o jogo acontece.

Os jogadores dos mundos virtuais têm acesso a eles por meio de uma inscrição, que vão de um simples cadastro prévio até o pagamento de um valor mensal. Após isso, o jogador tem direito a receber itens de jogos, uma área para construção de objetos ou para servir de abrigo/moradia, entre outros. Os usuários inscritos dessa forma nesses mundos virtuais são considerados como ativos. Um levantamento do número de usuários ativos, por mundo virtual específico, pode ser visto no gráfico que segue.

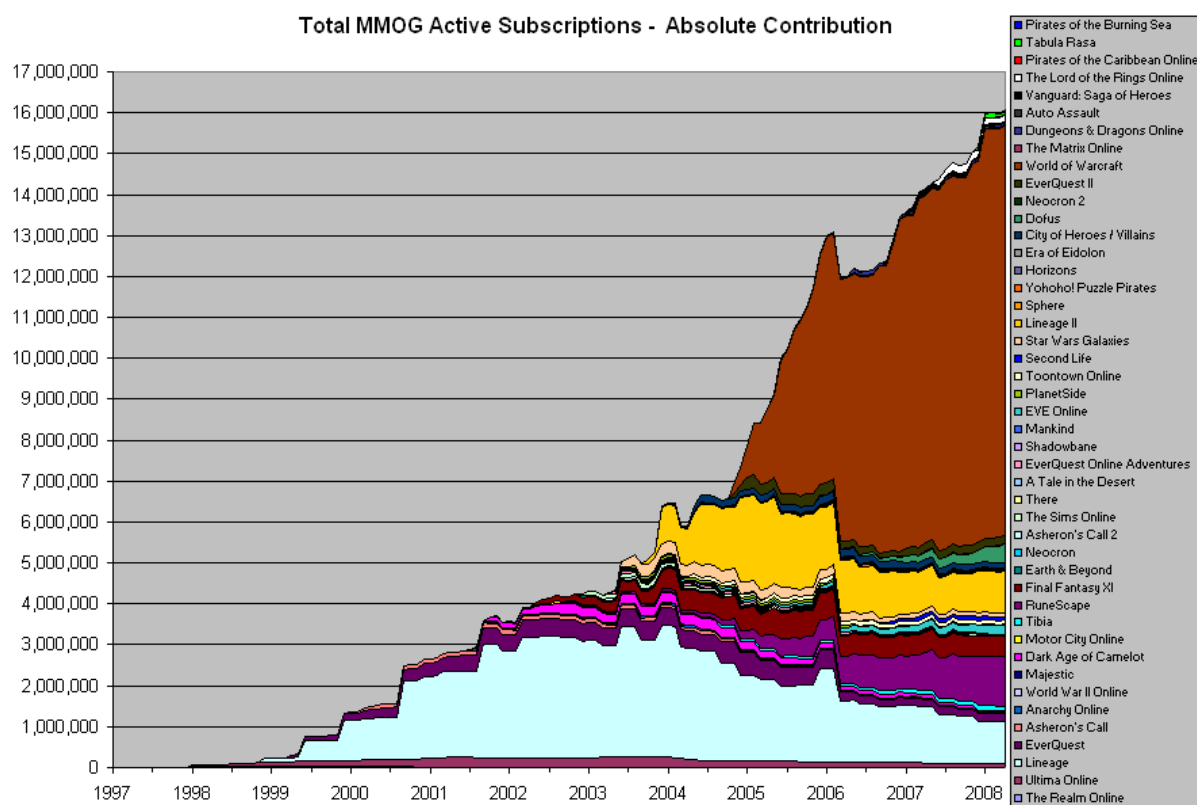


Gráfico 3 – Total de inscrições ativas nos mundos virtuais – contribuição absoluta (fonte: <http://www.mmogchart.com/>)

O ano de 2008 fechou com mais de 16 milhões de usuários ativos (usuários que pagam regularmente o acesso), em mais de 40 mundos virtuais, em um número crescente a cada ano, com os jogos em maior número.

O aspecto visual dos mundos virtuais é semelhante a um vasto espaço, com objetos e figuras pré-definidas ou com margem para serem construídos pelos usuários, os quais podem vagar livremente para os pontos que quiserem e que forem permitidos por outros usuários ou que sejam previstos pelos aspectos lúdicos. Esses objetos podem ser enquadrados em três categorias (Svatoš, 2009):

- a. *Ambiente*: porção do mundo virtual que é criado ainda na fase de desenvolvimento. Em uma correlação com o mundo físico, podemos pensar como sendo a natureza que nos cerca e, de maneira análoga, cada vez mais está suscetível a mudanças por usuários avançados, com habilidades de programação.
- b. *Artigos*: são os objetos que podem ser manipulados pelos usuários, passíveis de serem comercializados entre usuários, uma vez que possuem um valor relativo em moeda criada no mundo virtual, que, por sua vez, possui uma “taxa de câmbio” com as moedas do mundo físico. Esses artigos normalmente são armazenados em uma espécie de inventário dos usuários (uma espécie de mochila, baú ou cofre virtualizado). Esses artigos podem variar de matérias brutas (como madeira, pedras, etc.) até produtos acabados (espadas, pistolas, chaves, etc.)
- c. *Personagens Não-Jogadores*: São personagens que habitam nos mundos virtuais e que não controlados pelos usuários, mas sim pela lógica de programação dos implementadores. Sua ação nesses mundos podem variar de pouca influência (como autômatos de palavras a serem repetidas) até ações decisivas e que refletem a participação dos usuários (ao empregarem complexos mecanismos de inteligência artificial).

Além do caráter de entretenimento dos jogos, vislumbra-se um grande potencial para o futuro, na avaliação e estudo do comportamento social, em uma escala reduzida, porém bem delimitada, com pessoas em um ambiente em que as possibilidades de convívio social, de

comunicação entre si e de práticas colaborativas podem ser acompanhadas, simuladas e “salvadas” em arquivos eletrônicos do computador para avaliação futura.

Apesar dos números significativos de usuários, os mundos virtuais ganharam mais expressão ao explorarem a experiência lúdica dos jogos nos computadores do que pela sua possibilidade, que está presente mais ainda não é tão percebida com a devida relevância, de o usuário moldar sua experiência de uso, em uma simulação dos elementos que os cercam, constituindo a base de nossa vivência sensorial e da familiar realidade física. Esse grau de simulação é fator chave do atual sucesso e do potencial futuro que os mundos virtuais carregam, segundo quatro características próprias e peculiares (MAYER-SCHÖNBERGER; CROWLEY, 2006):

1. *Persistência*: é o aspecto que permite ao usuário retornar a um mundo virtual compartilhado após um tempo determinado sem o acesso a esse ambiente e encontrar seus objetos exatamente como estavam no último acesso, sem a necessidade de reconstrução ou de nova programação. Cabe destacar que a persistência também viabiliza que os mundos virtuais evoluam sem a necessária presença de seus participantes, uma vez que não há degradação ou a premência de qualquer tipo de ‘manutenção’ por parte dos usuários que estão *off-line* (ao contrário, por exemplo, os prédios e construções do mundo físico).

2. *Teleologia*: diz respeito ao grau com que a vida no mundo virtual é orientada por um *telos* (do grego: finalidade). Pode variar de um nível mais elevado, como nos jogos em que há a necessidade de perseguir um objetivo ou completar uma missão, até aquelas ações menos compromissadas com uma tarefa específica, como nos ambientes de convivência social pura e simplesmente.

3. *Maleabilidade*: é a possibilidade do participante modificar o mundo virtual, normalmente garantindo a ele algum direito ou privilégio sobre os objetos construídos.

4. *Verossimilhança*: trata da experiência imersiva criada ser suficiente para remeter ao mundo físico. Isso é obtido com o desenho e a construção do mundo virtual criando uma simulação de padrões e metáforas familiares de maneira que possa haver uma rápida

aclimatação pelos usuários, mesmo que a familiaridade remeta ao mundo físico ou ao universo mítico da humanidade.

Vemos que os mundos virtuais são, por semelhança, o mesmo que o conceito de mundo sintético propõe. O que é colocado aqui, porém, é uma definição que congrega o que é posto pelo Professor Castronova com as características de Mayer-Schönberger e Crowley, obtendo-se a conceituação de que se trata de um ambiente computacional expansivo, com traços e características geradas por computador mas que carregam semelhanças ao mundo físico, podendo abrigar uma grande quantidade de pessoas, sendo construído, ampliado e aperfeiçoado por humanos e mantido, armazenado e gerado por computadores conectados ao ciberespaço.

### **Além do jogo e da diversão.**

Existem muitos conceitos possíveis e aceitos para um jogo. Usualmente um jogo é tratado como uma atividade interativa, que impõe oposição, sendo orientada a objetivos, onde cada jogador pode interferir, sem preocupações primordiais com estética ou aspectos monetários. Greg Costikyan<sup>4</sup> define como: “uma forma de arte na qual os participantes, nominados jogadores, tomam decisões de forma a gerenciar recursos através de peças do jogo e na busca de um objetivo”. Já Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (2001, p.7), coloca que:

Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação dessa em imagens). [...] As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito.

Dessas definições, verificamos que o jogo é tratado não como uma coisa estática, mas sim uma atividade que envolve o desempenho de ações para a obtenção de um determinado objetivo. Aliado a isso, podemos adicionar a sincronicidade, como importante fator que trata

---

<sup>4</sup> Greg Costikyan é escritor de ficção científica e designer de jogos RPG.

da prática que surge somente quando há a concordância entre os jogadores sobre essa atividade, em termos do início, continuidade ou encerramento do jogo.

A grande maioria dos mundos virtuais estabelecidos seguem essa linha, sendo planejados e implementados como jogos. Analisando segundo as definições aqui postas, vemos que os mundos virtuais são plenamente consistentes em relação a elas, porém estamos vivenciando uma atividade muito maior do que aquela calcada em metas, deslocando o foco das atividades lúdicas para as atividades sociais.

Isso é plenamente verificável com a dissolução da sincronicidade nos mundos virtuais. Esse atributo perde importância, cedendo lugar a persistência e a imersão, com os usuários se fazendo valer dos mundos virtuais muito mais pela possibilidade de vivência na condição de um *alter ego*, do que pelo aspecto lúdico. É com os mundos virtuais que laços de amizade são criados e ampliados, que usuários encontram seus trabalhos virtuais e possuem responsabilidades em suas comunidades.

Outro ponto de distinção em relação aos jogos é o fato que não há a limitação de tempo ou um fim de partida muito bem delimitado nos mundos virtuais, mesmo aqueles que implementam jogos de RPG. A vivência e o uso desses ambientes virtuais se dá conforme a disposição e disponibilidade dos usuários, em momentos que podem ou não contar com sincronismo entre eles.

De maneira a complementar a imersão com os elementos emocionais dos jogos, alguns mundos virtuais implementaram a possibilidade dos próprios usuários estabelecerem missões e tarefas a cumprirem, sem que isso fosse algo previamente planejado e programado pelos criadores dos mundos virtuais. Normalmente isso se dá por uma trajetória em que o avatar deve seguir no mundo virtual para atingir algum objetivo, sob um grau de liberdade muito próximo das metas que são auto-estabelecidas pelas pessoas no mundo físico.

Uma corrente de pensamento reduz os mundos virtuais como simples jogos e aponta que, como jogos, são apenas diversão, sendo que o aumento no número dos seus usuários seria apenas reflexo de um crescimento por mais e mais diversão. Mas essa posição acaba sendo uma visão muito simplista e redutora que, embora considere o aspecto lúdico, não esclarece os demais motivadores que levam usuários a ‘habitar’ os ambientes virtuais em que não há qualquer relação com objetivos ou disputas.

## Dos MUD aos mundos virtuais 3D

Podemos identificar as raízes dos mundos virtuais em um gênero bem específico de jogos, que por sua vez são bem próximos da literatura fantástica. Os *Role Playing Game* - RPG, ou jogo de interpretação de personagens.

Os RPG pressupõem uma reunião de um certo número de jogadores, sendo que cada um desempenha um papel e age como um personagem que atua no jogo, com determinadas características e traços de personalidades. Os jogadores são guiados por um jogador mestre, o qual, por um processo narrativo, vai propondo obstáculos e desafios a serem superados pelos demais participantes. Essa narrativa tem por base um livro ou uma história registrada previamente. A ação do jogo pode seguir apenas com a exposição oral, tanto do mestre quanto dos demais jogadores, ou ficar registrada em algumas peças de um tabuleiro específico.

Os primeiros registros dessa modalidade de jogo vêm do início da década de 1970, com o lançamento foi o jogo *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões, em português), que constituía de um simples complemento para um outro jogo de peças de miniatura chamado *Chainmail* (cota de malha), mas que evoluiu e acabou culminando no que conhecemos como RPG<sup>5</sup>.

No final da década de 1970, já com a popularização dos computadores pessoais, em especial nos ambientes acadêmicos, um grupo de estudantes universitários da Inglaterra implementou um jogo chamado *Multi-User Dungeon* ou *Multi-User Domain* (MUD – masmorra ou domínio multi-usuário, em português). Tal jogo, fazendo-se valer das primeiras implementações de bancos de dados computacionais, desenvolveu o que acontecia na mesa ou no tabuleiro dos RPG, em um bem sucedido programa que permitia aos usuários jogarem uma versão de *Dungeons and Dragons*, descrito em modo texto nas telas dos computadores. Logo em seguida, houve a conexão do MUD a rede de computadores que começava a se desenvolver, a internet. Com isso, houve uma disseminação rápida desse ambiente entre jogadores dispersos em diferentes lugares do mundo, ao passo que consumia largura de banda das redes computacionais e recursos de processamento, fazendo com que administradores de rede tivessem que policiar seu uso.

---

<sup>5</sup> *Role-playing game* (RPG, traduzido como "jogo de interpretação de Personagens") é um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar – Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG\\_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_(jogo)); acessado em 05 AGO 2009.

No final da década de 1980 e início da de 1990, os ambientes dos MUD começaram a sofrer uma transformação significativa. Passaram a deixar de lado o aspecto de jogo para se concentrar na interação social entre os usuários. As masmorras medievais cederam lugar a ambientes de cunho social, onde pessoas poderiam se encontrar e estabelecer laços de amizade e de relacionamentos em uma simulação que remetem a ambientes físicos. Uma das mais conhecidas implementações de MUD, o *LambdaMOO*, era ambientado em uma imensa mansão virtual. Por conta disso, muitos usuários chegaram ao ponto de descreverem a experiência de estar nesses ambientes como se “vivessem” vidas virtuais, o que caracteriza que há muito mais do que a mera disputa do jogo, mas sim uma troca humana significativa (RHEINGOLD, 1996).

Estudo sobre a interação social nos mundos virtuais que têm por base a troca textual, em especial a interação comunicacional, apontam que os usuários tendem a se expressar além da busca do estabelecimento de uma interação entre si, ou seja, tendem a se expressar bem mais do que nas comunicações *off-line*, como cita a pesquisadora australiana Elizabeth M. Reid (REID, 1994):

Esses usuários [de mundos virtuais baseados em texto como MUD] parecem ser menos inibidos do que nas convenções da vida diária. Eles podem ser vistos tendo um comportamento que vai do mais íntimo ao mais hostil entre si, mais do que seria aceitável socialmente na vida diária, particularmente quando considera-se que a hostilidade ou a intimidade pode ser demonstrada entre usuários que são completamente estranhos entre si.

Outro ponto ambíguo da comunicação nos ambientes virtuais textuais em relação à comunicação da rotina diária, advindo da natureza limitada da troca simbólica, restrita aos caracteres ASCII<sup>6</sup>, e apontado em alguns estudos, diz respeito à ausência das expressões gestuais, faciais e corporais, bem como a falta das sutilezas da fala (como entonação, articulação e empostação vocal), com as quais as pessoas estão acostumadas na comunicação face-a-face ou até mesmo na mediada, como na voz ao telefone. Os usuários, por sua vez, na tentativa de contornar essa ambiguidade, desenvolveram formas próprias e incomuns para simular a linguagem corporal e outros aspectos da comunicação interpessoal. Como registra Elizabeth M. Reid:

---

<sup>6</sup> **ASCII** (acrônimo para *American Standard Code for Information Interchange*, que em português significa "Código Padrão Americano para o Intercâmbio de Informação") é uma codificação de caracteres de sete bits baseada no alfabeto inglês. Os códigos ASCII representam texto em computadores, equipamentos de comunicação, entre outros dispositivos que trabalham com texto. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/ASCII> - acessado em 30 AGO 2009.

os ambientes MUD são extremamente ricos culturalmente e a comunicação entre os usuários é, com frequência, altamente carregada de emoção. Embora não seja possível ver, ouvir e tocar um ao outro, os usuários dos MUD desenvolveram modos de transmitir as sutilezas de expressão que seriam normalmente transmitidas pelos sentidos.

Isso se deu com o emprego dos próprios caracteres ASCII para serem lidos não pela sua correlação semântica, mas sim pela sua forma e contorno que podem remeter a elementos do mundo físico. Um exemplo típico dessa situação foi o emprego de *emoticons*<sup>7</sup>.

A tentativa de representar gestos e expressões corporais nos mundos virtuais, e no ciberespaço, conseqüentemente, somente se tornaram viáveis e difundidos efetivamente com o advento das interfaces gráficas para os computadores, em que imagens e formas ultrapassaram os limites das, até então usuais, telas de fósforo verde e atingiram o padrão atual que estamos acostumados de clicar e apontar com o mouse ou os sistemas operacionais construídos segundo conceitos WYSIWYG<sup>8</sup>.

Com as interfaces gráficas, foi possível levar para os mundos virtuais uma representação mais elaborada das formas humanas do que os simples *emoticons*. Essas representações, ou avatares, surgiram inicialmente nos jogos de ação em tiro, com o usuário participando do jogo em primeira ou terceira pessoa. As representações mais elaboradas dos usuários em uma interface gráfica de alta qualidade, que simule as noções de luz, sombra, profundidade, são as interfaces gráficas 3D, fator determinante para o sucesso dos atuais mundos virtuais.

As primeiras tentativas de implementar mundos virtuais com interfaces tridimensionais surgiram em torno de 1994, como uma evolução das implementações anteriores baseadas em texto. Devido a natureza mais visual, conforme corrobora Castronova (2005), são muitas vezes tratados pelo senso comum como de “realidade virtual”, ou seja, a realidade virtual buscada com os apurados periféricos de computadores, como capacetes e

---

<sup>7</sup> Forma de comunicação paralingüística, um **emoticon**, palavra derivada da junção dos seguintes termos em inglês: *emotion* (emoção) + *icon* (ícone) (em alguns casos chamado **smiley**) é uma seqüência de caracteres tipográficos, tais como: :) , ou ^-^ e :-); ou, também, uma imagem (usualmente, pequena), que traduzem ou querem transmitir o estado psicológico, emotivo, de quem os emprega, por meio de ícones ilustrativos de uma expressão facial. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/ASCII> - acessado em 30 AGO 2009.

<sup>8</sup> WYSIWYG é o acrônimo da expressão em inglês "*What You See Is What You Get*", cuja tradução remete a algo como "O que você vê é o que você tem" (OQVVEOQVT). Significa a capacidade de um programa de computador de permitir que um documento, enquanto manipulado na tela, tenha a mesma aparência de sua utilização, usualmente sendo considerada final a forma impressa. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG> - acessado em 30 AGO 2009.

óculos especiais, passou a ser percebida como algo colocado em prática com as interfaces 3D que, por sua vez, propiciam um elevado grau de imersão.

O incremento nos mundos virtuais 3D não se restringiu apenas à qualidade dos gráficos, mas abarcou também os processos comunicacionais entre os indivíduos, usuários desses ambientes. A manifestação comunicacional individual deixou de estar limitado ao texto digitado e ganhou uma amplitude maior com a aparência dos avatares, os gestos possíveis para esse duplo virtual e também nos códigos de conduta e de vestimenta nos mundos virtuais ganharam força como expressão simbólica e signos legítimos dos usuários ou da personalidade manifesta nesses ambientes. Com isso, a comunicação não guarda nada “virtual” nos mundos 3D da tela de computadores, uma vez que esses processos de interação podem gerar experiências pessoais tão significativas e tão profundas como aquelas da chamada RL (RL, *Real Life* ou vida real, como é referenciada pelos usuários dos mundos virtuais).

Além da comunicação, em nada simulada, mas sim efetiva nos mundos virtuais, há de se notar e se destacar como acontece a noção espacial para os usuários, esse sim um elemento de simulação nesses ambientes.

Embora sejam inovadores na qualidade do grafismo, os mundos virtuais 3D não foram inovadores ao implementar noção espacial para unificar as possibilidades expressivas dos usuários. Nos antigos MUD, que empregavam a comunicação com o uso de caracteres, havia a tentativa de simular o espaço, com o uso de descrições textuais, as quais, por meio de palavras e não de imagens, buscavam criar a imagem mental no usuário, enquanto esse tinha a sensação que a cada conjunto de textos “avançava” de uma sala para outra ou mesmo, dentro do espírito dos MUD, de uma masmorra para outra. Semelhante a isso, a representação dos indivíduos também se dava com a constituição de um “corpo virtual” manifesto em uma descrição textual de seus atributos, movimentos e gesticulações, compartilhada com os outros usuários.

O ponto de contato que pode ser percebido entre ambos os mundos virtuais, aquele baseado em texto e os modernos gráficos tridimensionais de hoje, é o grande potencial para diferentes formas de interação social, uma vez que permite o estabelecimento de espaço simulados de caráter íntimo e privado, em um verdadeiro “lar” virtual, ao mesmo tempo em que cria verdadeiras praças públicas no ciberespaço onde pessoas geograficamente isoladas podem sentirem-se juntas e comunicarem-se entre si, não apenas com o texto, som ou

imagem, mas também com suas projeções corpóreas, os avatares, conceito a ser explorado em maior profundidade no próximo capítulo.

Muitos estudos já foram desenvolvidos sobre a dinâmica da interação social nos mundos virtuais baseados em texto. Em especial, destacam-se autores como Howard Rheingold<sup>9</sup> e Sherry Turkle<sup>10</sup>. Seus trabalhos apontam que pessoas podem, fazem e têm um conjunto de interações sociais significativas nos mundos virtuais textuais, embora isso não seja sempre de uma forma positiva, já que essas interações podem ter níveis de gradação que vão desde o fazer amigos, até “crimes passionais” virtuais.

Por outro lado, existe uma carência de estudos sobre a dinâmica da interação social nos mundos virtuais 3D, uma vez que nesses há um aprofundamento na imersão do indivíduo, com a possibilidade de laços sociais mais estreitos e de potencial comunicacional bem maior do que os ambientes textuais. Isso caracteriza uma efetiva lacuna de pesquisas sobre esse objeto, uma vez que questões ainda encontram-se em aberto. Como exemplo de questionamentos que surgem ao nos debruçarmos sobre os mundos virtuais 3D, podemos ter como exemplos: Como podemos ler essa nova fronteira social? Qual a influência dos elementos visuais desses ambientes na forma com que os usuários se comunicam? Campo vasto para estudos no âmbito da cibercultura que abordem os Mundos Virtuais em seus aspectos que transcendem a diversão e os tabuleiros virtualizados dos *videogames*.

## REFERÊNCIAS

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic Worlds**. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MAYER-SCHÖNBERGER, Viktor; CROWLEY, John. Napster's Second Life? The Regulatory Challenges of Virtual Worlds. **Northwestern University Law Review** Vol. 100, N. 4. 2006

---

<sup>9</sup> Howard Rheingold é professor do Departamento de Comunicação da Universidade de Stanford e também da Universidade de Berkley, especializado nas implicações políticas, culturais e sociais dos modernos meios de comunicação, como internet e telefonia móvel, sendo atribuído a ele a criação do termo comunidade virtual.

<sup>10</sup> Sherry Turkle é professora do *Massachusetts Institute of Technology* – MIT, onde pesquisa Estudos Sociais da Ciência e Tecnologia. Suas obras principais são *The Second Self* (em que emprega os conceitos de Jean Piaget para estudar como os computadores influenciam o aprendizado e o modo de pensar das crianças) e *Life on the Screen*, (onde descreve os ambientes dos MUD e sua relação com a personalidade e identidade do indivíduo).

REID, Elizabeth M. **Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities**. Dissertação (Mestrado em Estudos Culturais) - Department de Inglês, University of Melbourne, Melbourne, 1994.

RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. 1. ed. Lisboa: Gradiva. 1996.

SVATOŠ, Oleg. **The Potential of Online Virtual Worlds**. acessado em 25 JUL 2009 em [www.almorea.com/papers/PotentialofVW.pdf](http://www.almorea.com/papers/PotentialofVW.pdf)