

CRIAÇÃO DE IDENTIDADES DIGITAIS VIRTUAIS PARA INTERAÇÃO EM MUNDOS DIGITAIS VIRTUAIS EM 3D

Julho/2008

Profa. Dra. Eliane Schlemmer - Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS -
elienes@unisinossinos.br

Mestranda Daiana Trein - Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS -
daianatrein@hotmail.com

Categoria - C - Métodos e Tecnologias

Setor Educacional - 3 - Educação Universitária

Natureza - A - Relatório de Pesquisa

Classe - 2 - Experiência Inovadora

RESUMO

O artigo apresenta uma reflexão a respeito do conceito de identidade, no contexto do uso de tecnologias digitais virtuais emergentes – TDVEs, mas especificamente no que se relaciona aos Mundos Digitais Virtuais em 3D – MDV3D. Relata a o processo de criação de avatares para serem utilizados em processo de interação nos mundos via telepresença.

Palavras-chave: Identidades virtuais, telepresença, interação, mundos digitais virtuais em 3D

1 – Introdução

Atualmente estamos vivenciando o surgimento de Tecnologias Digitais Virtuais que propiciam a criação colaborativa de ambientes gráficos tridimensionais em rede, onde pessoas representadas por avatares podem interagir, fazendo surgir um tipo de “vida digital virtual”. Essa “vida digital virtual” vem constituindo e sendo constituída pelo ser humano, representado por um “eu digital virtual”, na suas relações com outros “eus” também de natureza digital virtual, representados por “corpos tecnologizados¹” que se organizam em comunidades, criando redes sociais digitais virtuais.

Vários teóricos, das mais diversas áreas do conhecimento têm se dedicado, ao longo dos anos, a conceituar “Vida”. As definições vão desde as mais tradicionais até as mais paradigmáticas que emergem da teoria da autopoiese, da biologia evolutiva e da biossemiótica. Alguns acreditam que a Vida não é exclusividade do Planeta Terra, outros, consideram a existência de Vida baseada no silício e não no carbono. Há ainda o estudo da Vida Artificial, desenvolvido pela ciência da computação. E o que dizer da manipulação gênica e de outros métodos da biotecnologia?

É impossível sondarmos a complexidade de um ser orgânico, mas, segundo a hipótese aqui proposta, essa complexidade cresce enormemente. Cada criatura viva deve ser vista como um microcosmo – um pequeno universo, formado por uma multidão de organismos autopropagadores, inconcebivelmente diminutos e numerosos como as estrelas do firmamento”. [1]

Segundo os biólogos chilenos Humberto Maturana e Francisco Varela a “Vida é o contínuo desafio de enfrentar e aprender a cada nova circunstância. Viver é aprender. Enquanto houver interação haverá vida”. [2]. “Los seres humanos somos seres sociales: vivimos nuestro ser cotidiano en continua imbricación com el ser de otro”. [3]

Nessa perspectiva a vida é um processo de cognição e as interações que acontecem entre os sujeitos são sempre interações cognitivas, construídas no viver. É nesse viver que por meio de nossas ações e reações, criamos o nosso mundo e somos criados por ele, assim, sujeito e mundo emergem juntos. A existência da vida pressupõe a presença de rede, que envolvem interações e inter-relações, portanto, viver é conviver. Mas como isso acontece quando falamos em Metaverso, em MDV3D?

2 - Metaverso e MDV3D

A palavra metaverso é um termo que se constitui no ciberespaço e se “materializa” por meio da criação de Mundos Digitais Virtuais em 3D – MDV3D, onde há possibilidade de imersão e no qual diferentes espaços para o viver e conviver são representados em 3D, propiciando o surgimento de “mundos paralelos”.

Segundo [4], a idéia de metaverso, embora descrita com outros termos, surgiu no âmbito de uma variedade de nomes no gênero de ficção cyberpunk³ tais como descritos pelos autores William Gibson (1984 – Neuromancer) e Rudy Rucker (1981). Entretanto, o termo metaverso, em si, foi criado pelo escritor Neal Stephenson, no ano de 1992, em um romance pós-moderno, de ficção científica, intitulado Snow Crash (em português Samurai: Nome de Código), utilizado para designar um mundo virtual ficcional. Segundo o autor, as palavras “metaverso” e “avatar” são invenções suas. Metaverso tem caráter real, bem como utilidade real pública e privada, pois se trata de uma ampliação do espaço real do mundo físico dentro de um espaço virtual na internet.

Um Mundo Virtual é uma representação em 3D, modelada computacionalmente por meio de técnicas de computação gráfica e usado para representar a parte visual de um sistema de realidade virtual. Esses ambientes são projetados por meio de ferramentas especiais, tais como a linguagem de programação VRML (Virtual Reality Modeling Language). Segundo o filósofo francês Pierre Lévy

...um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletiva. [5]

Um MDV3D pode reproduzir de forma semelhante ou fiel o mundo físico, ou pode ser uma criação diferenciada, desenvolvida a partir de representações espaciais imaginárias, simulando espaços não-físicos para

convivência digital virtual. Esses mundos podem ter leis próprias, no qual podemos usar todo o poder da nossa invenção e criatividade, pois não estamos presos a regras físicas.

Uma das características fundamentais dos MDV3D é o fato de se caracterizarem como sistemas dinâmicos, ou seja, o ambiente se modifica em tempo real à medida que os usuários vão interagindo com ele. Essa interação pode ocorrer em menor ou maior grau dependendo da interface adotada, pois os mundos virtuais podem ser povoados, tanto por humanos, os e-cidadãos, representados por meio de avatares, os quais realizam ações e se comunicam, quanto por “humanos virtuais” (Non-player Character NPCs - Personagens não manipuláveis e/ou bots e agentes comunicativos).

Quando falamos em metaverso estamos nos referindo a um ambiente de imersão que possibilita a construção de MDV3D pelos próprios sujeitos que o “habitam”. Um metaverso se traduz num meio cognitivamente mais familiar ao ser humano e, portanto, naturalmente mais intuitivo de se utilizar. Nesse contexto, a potencialização da interação é ampliada em relação aos já conhecidos AVAs.

3 - Identidades Virtuais: a encarnação do “eu” na criação do AVATAR

O conceito “identidade” é complexo e envolve áreas de conhecimento como a psicologia, a sociologia, a antropologia e a filosofia, portanto, não é nossa intenção nesse artigo, aprofundar o conceito, mas sim trazer algumas reflexões sobre ele no contexto das TDVEs.

Segundo [6] o estudo da identidade apresenta duas dimensões indissociáveis, uma pessoal (individual) e outra social (coletiva), “a identidade é aquilo que individualiza o sujeito, ao mesmo tempo que o socializa, é aquilo que o diferencia e que o torna um igual” [7].

De acordo com [8], as possibilidades de diferentes configurações de identidade estão sempre relacionadas com as diferentes configurações da ordem social. Nessa perspectiva não é possível falar de identidade pessoal como uma entidade independente das relações sociais, pois ela depende do contínuo reconhecimento dos outros para se manter.

Há ainda outros autores que sugerem a necessidade de uma reformulação radical do conceito de identidade pessoal na sociedade atual, em função da percepção de que está ocorrendo uma verdadeira “crise de identidade” motivada principalmente pelo advento das Tecnologias Digitais e que está afetando o sujeito. [9] nos diz que antes de *sermos* humanos, *nos tornamos* humanos. *Tornamo-nos humanos com* outros, seja nas relações com os animais ou com a tecnologia.

As tecnologias digitais virtuais ampliam o campo da percepção, espaços são expandidos por meio de representações 3D, podemos nos teletransportar ou teleportar para outros espaços, por meio de avatares que nos representam nesses espaços de bits e bytes. Isso faz surgir novas formas de “existir”, antes não permitidas por um corpo exclusivamente biológico, isso faz com que nos preocupemos com o chamado “corpo tecnologizado”. Segundo [5], os mundos virtuais, por exemplo, colocam em novas bases os problemas do laço social, e a hominização, o processo de surgimento do gênero humano acelera-se de forma brutal.

Nesse contexto é fundamental identificarmos como os sujeitos vêm construindo suas identidades nas mais diversas tecnologias digitais virtuais.

Podemos entender como uma das tecnologias precursoras da possibilidade de construção de Identidades Digitais Virtuais (IDVs), os Bate-papos (*chats*) onde o sujeito se faz presente com o uso de codinomes (*nicks*). Na seqüência, aparecem os fóruns, nos quais os sujeitos necessitam efetivar um cadastro e preencher um formulário, com ele surge a criação de perfis reais e falsos (*fakes*). Mais recentemente observamos o “boom” do Orkut, o maior site de relacionamentos virtuais da atualidade, onde o uso dos perfis falsos se torna mais evidente, já nos MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG) e em Mundos Digitais Virtuais, como o The Palace, Active Worlds, There, Second Life, as IDVs surgem na personificação dos avatares, o que possibilita ao sujeito estar telepresente por meio de um “corpo tecnologizado”.



Figura 1: Representação por “prop” no software The Palace



Figura 2: Representação por avatar no software Active Worlds



Figura 3: Representação por meio da criação de personagens em MMORPG



Figura 4: Representação por avatar no software Second Life



Nos metaversos, MDV3D, o sujeito é representado por um avatar, termo Hindu para descrever uma manifestação corporal de um ser imortal, ou uma manifestação neste mundo de um ser pertencente a um mundo paralelo, por vezes até do Ser Supremo. Deriva do sânscrito Avatāra, que significa "descida". No contexto tecnológico, o termo se refere meramente a uma representação gráfica de um sujeito em um mundo virtual. De acordo com a tecnologia, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem.

É por meio desse avatar, representação do seu “eu digital virtual”, que o sujeito tem manifestada a sua “corporificação”, denominada por [5] de “corpo tecnologizado”. O avatar pode representar a simulação do seu “eu físico” ou ser resultado da imaginação. Por meio dele é possível: deslocar-se no espaço 3D - caminhar, correr, voar, pular; interagir - se comunicar - por meio do chat escrito, do diálogo oral, dos gestos; realizar ações - dançar, sorrir, chorar, acenar, abraçar, dentre outras; representar graficamente conhecimentos e sentimentos, na construção de objetos/espacos em 3D, podendo animá-los, programá-los para que possam exercer funções específicas. O MDV3D “acontece” por meio do avatar, de um “eu digital virtual” que representa o sujeito – o mundo só vai “acontecer”, “existir” se o sujeito agir, interagir.

4 - A criação de Identidades Digitais Virtuais para interação em MDV3D: uma análise preliminar

As IDVs que são apresentadas a seguir foram construídas no software Second Life, no contexto do projeto de pesquisa ECODI-UNISINOS, na Ilha UNISINOS, no Second Life. O Second Life é um metaverso, distribuído numa rede de servidores na internet e que possibilita a construção de MDV3D, por seus habitantes, os avatares. A sociedade no Second Life transita entre a vivência de um capitalismo digital virtual – na virtualidade real e a lógica do socialismo presente na colaboração, na cooperação e na solidariedade em rede. Ele pode ser utilizado como um grande simulador social, que possibilita criar uma rede social, onde as relações se constituem por meio do “viver”, configurando uma nova forma de convivência que se relaciona a virtualidade, a qual denominamos Convivência Digital Virtual – CDV, o que nos leva a afirmar que uma **Vida** acontece na virtualidade real.

A construção dos avatares é um processo de virtualização do corpo físico, é um novo nascimento. Antes de nascer virtualmente, já escolhemos o nosso nome, o sexo que queremos ter, assim como a cor de pele, altura, etc. Optamos entre ser humano, ser animal, ou ainda meio humano meio animal. Nos MDV3D as regras, os padrões, formas e parâmetros são definidos pelos sujeitos que vivem e convivem nestes espaços. A seguir são apresentadas algumas representações gráficas e descrições textuais de IDVs criadas:

	<p style="text-align: center;">Daiana John</p> <p>“Para mim é difícil construir um avatar no SL totalmente diferente do que sou na vida real, não sei por que.. acho que é por eu imaginar que as pessoas irão tirar conclusões ao ver meu avatar... não sei.. só sei que tentei modelar o avatar de forma que ficasse parecido comigo, na forma física, altura etc. O cabelo foi o que eu mais modifiquei, sempre quis cabelos longos e lá eu posso ter! O roxo foi para diferenciar.. adoro roxo mas na vida real não faria isso não rsrs... Acho legal quem inova na segunda vida, como o nosso colega boneco de neve, mas creio que isso vá da personalidade de cada um...”</p>
<p>“A construção do meu avatar começou pela decisão do meu nome virtual, não queria ser outra pessoa gostaria de ser eu mesma em outro contexto, portanto o primeiro nome ficou igual e o sobrenome precisava ser fácil para não esquecer. As formas do avatar se configuram em um longo trabalho que tem como objetivo de esculpir o avatar nos mínimos detalhes, esse processo de construção não é fácil, por isso nas primeiras tentativas o avatar vai se transformando algumas vezes no que a gente não quer.”</p>	

Gasper Blanco

“Acredito que já na inscrição no Second Life, na escolha do nome e sobrenome, começa a se definir a sua representação digital virtual. Diferente do presencial físico, você pode definir o seu nome e escolher o sobrenome de uma lista pré-definida. Quanto à definição da aparência do avatar, penso que é um processo que nunca está acabado... acredito estar em constante mudança, assim como mudamos um corte de cabelo, compramos um acessório, uma roupa, na vida presencial física, assim como podemos fazer no digital virtual... Nesse processo me pergunto até que ponto existe um limite entre o presencial físico e o digital virtual... Eu, no presencial físico sou representado por um avatar no digital virtual, mas sou eu que estou lá, interagindo, consumindo, conhecendo lugares, aprendendo, ensinando... Outro fato interessante é que por mais que se modifique o avatar, a meu ver, você sempre acaba deixando marcas e características quase que semelhantes ao presencial físico... Tentei fazê-lo o mais parecido comigo o que levou um bom tempo em função dos detalhes... sempre que entro e tenho um tempinho acabo corrigindo alguma coisa... O que me diferencia um pouco do presencial físico no Second foi o cabelo todo espetado, o que meu corpo físico não permite...”



Chris3br Zhangsun



“Olha, o meu avatar foi construído pra ser diferente do que as pessoas estão acostumadas a ver. Pensei num personagem cômico, que fosse chamativo, mas que poderia ser confundido com um cenário. Assim, fiz o boneco de neve, e coloquei nele um fone de ouvidos e um óculos escuros, para deixar mais engraçado.”

Saiyen Eerie

“Escolhi este nome, pois é meu apelido nos mundos virtuais, pode-se dizer que já se trata de uma das minhas identidades mais conhecidas na web, pois em diversos mundos digitais as pessoas já me conhecem por esse nome. Tanto é que no presencial físico, quase todos que conheço já me chamam por ele também. Diferente das identidades nos jogos, no Second Life eu posso modelar meu avatar como quero, então decidi que ele seria o mais fiel possível com algumas alterações a meu gosto.

Gosto muito de animais, e gosto muito de gatos. Acho que por me comparar um pouco com eles nessa fase da minha vida. Por isso, escolhi orelhas de gato e rabo para meu avatar. Se notarem na foto, minha combinação de cores favorita está na minha roupa: preto e roxo. Gosto de todas as cores, mas me visto sempre de preto com detalhes coloridos, então não poderia ser diferente no Second Life. Vivo em torno da cultura Gamer, gosto de jogos e de anime, escolhi uma roupa gótica para combinar com meu gosto tanto por essas culturas quanto pelo meu estilo de música. E a espada de um desenho japonês.

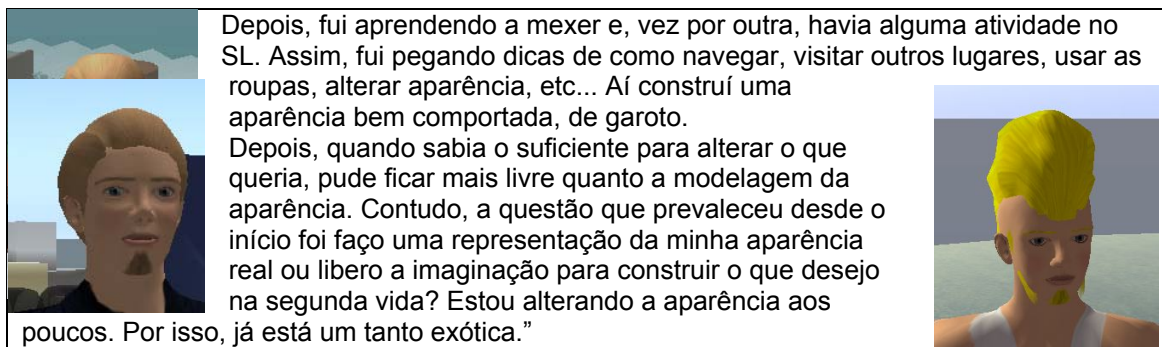
A minha idéia ao construir meu avatar, era de mostrar aos outros um pouco do meu gosto, de quem sou e das coisas que me representam nas roupas e acessórios já que muitas coisas eu não poderia usar no presencial físico por acabar me tornando uma "estranha" para a sociedade.”



Eder Parisi

“O meu avatar foi criado em 12/05/2006. Inicialmente foi por mera curiosidade pelo o fato de ouvir a Profa. falar: “Tu já conheces o Second Life? Entre no Google e dá uma pesquisada. Fui ver o que era e como estava no embalo dos mundos virtuais por estar participando e gostando muito de um curso sobre isso, acabei aderindo.

Mesmo fazendo o cadastro, baixando o software e entrando, não sabia muito o que fazer. As minhas características iniciais eram as que eu consegui fazer. Nem me vestir eu sabia e a camiseta da Unisinos que eu tinha era de doação.



Depois, fui aprendendo a mexer e, vez por outra, havia alguma atividade no SL. Assim, fui pegando dicas de como navegar, visitar outros lugares, usar as roupas, alterar aparência, etc... Aí construí uma aparência bem comportada, de garoto.

Depois, quando sabia o suficiente para alterar o que queria, pude ficar mais livre quanto a modelagem da aparência. Contudo, a questão que prevaleceu desde o início foi faço uma representação da minha aparência real ou libero a imaginação para construir o que desejo na segunda vida? Estou alterando a aparência aos poucos. Por isso, já está um tanto exótica.”

Os sujeitos que participaram desse experimento têm entre 21 e 35 anos, sendo três do sexo feminino e três do sexo masculino, com níveis diferenciados de apropriação e fluência tecnológica.

Analisando os relatos acima, percebemos que todos os sujeitos do experimento, criaram seus avatares mantendo uma correspondência quanto ao sexo e cinco deles mantiveram características semelhantes a sua aparência/“identidade física”. Três dos seis sujeitos atribuíram ao seu avatar os mesmos nomes ou contrações, apelidos de seus nomes enquanto sujeitos, “identidades físicas”, isso fica evidenciado nos comentários: *“...tentei modelar o avatar de forma que ficasse parecido comigo, na forma física, altura etc.”*(Daiana John), *“A construção do meu avatar começou pela decisão do meu nome virtual, não queria ser outra pessoa gostaria de ser eu mesma em outro contexto, portanto o primeiro nome ficou igual”* (Janilse Smith) *“Outro fato interessante é que por mais que se modifique o avatar, a meu ver, você sempre acaba deixando marcas e características quase que semelhantes ao presencial físico.....Tentei fazê-lo o mais parecido comigo o que levou um bom tempo em função dos detalhes...”* (Gasper Blanco). Outros ainda criam nomes diferenciados para seus avatares, deixando uma “marca” de reconhecimento nesses mundos, que em certos casos, se tornam marcas também no mundo físico, embora, em aparência, busquem a semelhança com a “identidade física”, *“Escolhi este nome, pois é meu apelido nos mundos virtuais, pode-se dizer que já se trata de uma das minhas identidades mais conhecidas na web, pois em diversos mundos digitais as pessoas já me conhecem por esse nome. Tanto é que no presencial físico, quase todos que conheço já me chamam por ele também. Diferente das identidades nos jogos, no Second Life eu posso modelar meu avatar como quero,...decidi que ele seria o mais fiel possível com algumas alterações a meu gosto...”* (Saiyen Eerie)

Nos relatos, percebemos ainda que uma das principais questões relacionadas a criação dos avatares está relacionado a fluência tecnológica, ou seja, a partir do momento em que os sujeitos começam a ampliar suas competências relacionadas ao uso dos recursos para modificar o seu avatar, as transformações aparecem como constantes, o que é evidenciado nos seguintes relatos: *“As formas do avatar se configuram em um longo trabalho que tem como objetivo de esculpir o avatar nos mínimos detalhes, esse processo de construção não é fácil, por isso nas primeiras tentativas o avatar vai se transformando algumas vezes no que a gente não quer.”* (Janilse Smith), *“As minhas características iniciais eram as que eu consegui fazer. Nem me vestir eu sabia e a camiseta da Unisinos que eu tinha era de doação... Depois, quando sabia o suficiente para alterar o que queria, pude ficar mais livre quanto a modelagem da aparência”* (Eder Parisi).

Surge, em alguns relatos, certa necessidade de vincular a criação do avatar à “identidade física”, o que muitas vezes pode estar relacionado a uma necessidade de “reconhecimento” e uma preocupação com o olhar do outro, que se origina de toda a construção social da constituição de uma identidade “física”. Isso fica evidenciado em comentários como: *“Para mim é difícil construir um avatar no SL totalmente diferente do que sou na vida real, não sei por que.. acho que é por eu imaginar que as pessoas irão tirar conclusões ao ver meu avatar... não sei...”*(Daiana John),

“*não queria ser outra pessoa gostaria de ser eu mesma em outro contexto*” (Janilse Smith). No entanto, em outros relatos aparece ainda, em função da percepção de que se trata de um “outro mundo” (com propriedades e características diferenciadas e que, portanto, admite o inusitado) a efetivação de um desejo de mudança, de poder ser diferente, naquilo que a “identidade física” admite como “aceitável” (acreditamos que também tomando como referência a construção social presente na constituição de uma identidade “física”), mesmo que essa mudança, no princípio, se limite a cor do cabelo, por exemplo. Isso fica evidenciado nos relatos: “*O cabelo foi o que eu mais modifiquei, sempre quis cabelos longos e lá eu posso ter! O roxo foi para diferenciar.. adoro roxo mas na vida real não faria isso não rsrs...*” (Daiana John), “*O que me diferencia um pouco do presencial físico no Second foi o cabelo todo espetado, o que meu corpo físico não permite...*” (Gasper Blanco), “*Gosto muito de animais, e gosto muito de gatos. Acho que por me comparar um pouco com eles nessa fase da minha vida. Por isso, escolhi orelhas de gato e rabo para meu avatar. Se notarem na foto, minha combinação de cores favorita está na minha roupa: preto e roxo. Gosto de todas as cores, mas me visto sempre de preto com detalhes coloridos, então não poderia ser diferente no Second Life. Vivo em torno da cultura Gamer, gosto de jogos e de anime, escolhi uma roupa gótica para combinar com meu gosto tanto por essas culturas quanto pelo meu estilo de musica. E a espada que carrego comigo é uma réplica de uma espada de um desenho japonês. A minha idéia ao construir meu avatar, era de mostrar aos outros um pouco do meu gosto, de quem sou e das coisas que me representam nas roupas e acessórios já que muitas coisas eu não poderia usar no presencial físico por acabar me tornando uma "estranha" para a sociedade.*” (Saiyen Eerie)

A idéia da construção da IDV, como processo aparece nos relatos tais como segue: “*O cabelo foi o que eu mais modifiquei*” (Daiana John), “*...penso que é um processo que nunca está acabado... acredito estar em constante mudança, assim como mudamos um corte de cabelo, compramos um acessório, uma roupa, na vida presencial física, assim como podemos fazer no digital virtual...*” (Gasper Blanco), “*Contudo, a questão que prevaleceu desde o início foi faço uma representação da minha aparência real ou libero a imaginação para construir o que desejo na segunda vida? Estou alterando a aparência aos poucos. Por isso, já está um tanto exótica.*” (Eder Parisi). Nos registros, observa-se ainda que um dos sujeitos optou por criar um avatar totalmente diferenciado da sua “identidade física”, “*Olha, o meu avatar foi construído pra ser diferente do que as pessoas estão acostumadas a ver. Pensei num personagem cômico, que fosse chamativo, mas que poderia ser confundido com um cenário. Assim, fiz o boneco de neve, e coloquei nele um fone de ouvidos e um óculos escuros, para deixar mais engraçado.*”

Também surge nos relatos a reflexão sobre a existência ou não de fronteiras entre os mundos, bem como a observação de que o tempo todo é o sujeito quem está “lá”, interagindo, experienciando, aprendendo, vivendo e convivendo, em ambos os mundos, conforme assinala Gasper Blanco “*Nesse processo me pergunto até que ponto existe um limite entre o presencial físico e o digital virtual... Eu, no presencial físico sou representado por um avatar no digital virtual, mas sou eu que estou lá, interagindo, consumindo, conhecendo lugares, aprendendo, ensinando...*” e, ainda a percepção de que cada um cria o seu avatar de acordo com a sua personalidade, conforme comenta “Daiana John”.

Nos MDV3D podemos criar identidades, o que nos permite refletir sobre a nossa própria identidade como sendo fluída, múltipla e complexa. A IDV criada pode buscar “simular” o “eu físico”, a “identidade física”, por meio da construção de uma representação digital virtual o mais fiel possível, mas pode também constituir na criação de um personagem totalmente diferenciado do “eu físico”, da “identidade física”, como forma de ampliação do “eu”, da “identidade”, ou de deixar de ser um determinado “eu para se tornar um outro eu”, com um perfil psicológico específico e que mantém uma performance de acordo com esse perfil. É possível ao sujeito adotar um gênero diferente ou

ambíguo, atendendo as suas necessidade de ampliar possibilidades de atuação, realizar fantasias que são aceitas somente em um mundo digital virtual, entendido como um mundo onde “tudo é possível”, como uma suspensão da realidade. De acordo com [9], as identidades virtuais são objetos propiciadores do pensamento. Estamos presenciando a “erosão das fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo”[9]. Assim, o que se passa nos mundos virtuais abrange também a vida *off-line*, no mundo físico, é preciso superar esta falsa oposição real/virtual.

Nossa identidade não é mais fixa; não temos posição fixa, nem estada fixa. Somos telenômades (telemadic), constantemente em movimento, entre diferentes pontos de vista, diferentes [eus], diferentes modos de ver o mundo e um ao outro. [10]

Entendemos que os MDV3Ds, nos quais é possível a criação de avatares, “eus digitais virtuais”, podem se constituir enquanto laboratórios de experiências da própria identidade. A possibilidade de experimentar, jogar, testar as identidades permite nos inventarmos e inventarmos um novo espaço, na medida em que interagimos com os demais sujeitos representados por avatares e com o próprio MDV3D.

Ao contrário do corpo como propriedade privada de cada um, afirmo que nosso corpo nos pertence muito menos do que costumamos imaginar. Ele pertence ao universo simbólico que habitamos, pertence ao Outro; o corpo é formatado pela linguagem e depende do lugar social que lhe é atribuído para se constituir. [11]

5 - Algumas certezas provisórias para refletir

A humanidade, desde sempre, se constitui de “mundos paralelos”, ou seja, mundos que se formam e se diferenciam pelo desenvolvimento de uma determinada forma de viver e de conviver, no fluir recursivo das ações dos seres vivos, com regras específicas, própria à natureza do mundo, criando uma cultura. É importante ressaltar que esses mundos não são pensados em termos de substituição, mas eles coexistem no universo das relações e vivência humana.

Na atualidade, percebemos e vivemos a constituição de novos tipos de “mundos paralelos”, formados não por átomos, mas por *bits* – menor elemento da informação -, que numa continuidade fazem surgir *pixels* – “são pontos que juntos formam uma imagem” segundo [12]. Isso evidencia que a constituição desses “mundos” são de outra natureza, uma natureza digital virtual que tem como “lugar” o ciberespaço, propiciando o surgimento do que [5] entende como Cibercultura, numa sociedade que segundo [13], pode ser denominada de Sociedade em Rede.

Mais recentemente, temos presenciado o surgimento de uma nova TDV, a tecnologia de metaverso, que utiliza recursos da realidade virtual. Dentre os metaversos atualmente existentes, tais como o Active World, There, o mais conhecido e que tem ocupado um espaço significativo nos meios de comunicação é o Second Life. A tecnologia de Metaverso, os MDV3D e a possibilidade da criação de IDVs tem uma existência, uma realidade, porém de outra natureza, que se relaciona com a virtualidade. Assim, não podemos tomar uma presença, representada pelos avatares, por meio de “corpos tecnologizados”, que habitam esses mundos e que possibilitam a existência de uma vida digital virtual, como algo que não seja real, pois se constitui no que [13] denomina “Virtualidade Real”.

Ao entendemos que a aprendizagem acontece na interação do sujeito com o objeto de conhecimento e, portanto, a interação se institui como o principal elemento de um processo educativo, então, podemos imaginar que os MDV3D e a possibilidade de criação de IDVs, elevem a novos patamares o que hoje conhecemos por Educação a Distância, uma vez que essa, tradicionalmente, acontece quase que exclusivamente por meio da linguagem textual. No entanto, é preciso lembrar que o simples fato de utilizar uma novidade como os MDV3D, não significa uma inovação no contexto da Educação, pois para isso seja possível é necessário que professores/pesquisadores se apropriem dessa tecnologia para compreendê-la no contexto da sua natureza específica, o que exige novas metodologias, novas práticas e processos de mediação pedagógicas de acordo com as potencialidades que oferece.

Notas

¹ corpos tecnologizados [5]

² Em geral, Redes sociais liga-se a teia de relações. *“Rede é um conjunto de nós interconectados ... são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação”*

[13] Entendemos por redes sociais digitais virtuais as que se criam e auto-produzem por meio da ação, interação entre os sujeitos, das relações e inter-relações estabelecidas em um espaço digital virtual resultando em novos espaços de convivência.

³ O nome é derivado de cibernética e punk, e foi originalmente cunhado por Bruce Bethke como o título de sua curta história "cyberpunk", publicado em 1983, embora o estilo foi popularizado bem antes de sua publicação pelo editor Gardner Dozois.

⁴ A expressão "moist reality" foi cunhada por Roy Ascott, diretor do CiiA/Star que se volta a estudos do pós-biológico.

⁵ O Second Life, ou Segunda Vida é um software de metaverso, idealizado em 1999 por Philip Rosedale e, desenvolvido em 2003 pela empresa norte-americana Linden Lab.

Referências Bibliográficas

- [1] MARGULIS, L. e Sagan, D. **O que é vida?** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- [2] MATURANA, H. R.; Varela, F. J. **A árvore do conhecimento - As Bases Biológicas do Conhecimento Humano.** Campinas: Ed. Psy, 1995.
- [3] MATURANA, H. R. **Transformación en la Convivencia.** Santiago: Dolmen Ediciones, 1999.
- [4] SCHLEMMER, E. **Metaversos novos espaços para construção do conhecimento.** 2008.
- [5] LÉVY, P. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- [6] JACQUES M. G. C. **Identidade.** In: **Psicologia Social Contemporânea.** STREY, Marlene N. et al. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

- [7] VIOLANTE, M. L. V. **Identidade e marginalidade**. In Identidade: Teoria e Pesquisa. BASSIT, A., CIAMPA, A. COSTA, M. (Org.) Série Cadernos PUC/ SP 1985.
- [8] CIAMPA, A.C. **Identidade**. In: W. Codo & S. T. M Lane (Org.). Psicologia social: o homem em movimento, São Paulo: Brasiliense, 1984.
- [9] TURKLE, S. **A vida no ecrã. A identidade na era da internet**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.
- [10] ASCOTT, R. **Cultivando o hipercórtex**. In: Diana Domingues (org.). A arte no século XXI. A humanização das tecnologias. São Paulo (1999).
- [11] KEHL, M. R. **As Máquinas Falantes**. Termo In: Lyra, Bernadette; Santana, Gelson (org.). Corpo & Mídia. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.
- [12] NEGROPONTE, N. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- [13] CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.