Globethics Repository



Estamos tratando da visualização de uma metagestão do conhecimento [We are dealing with the visualization of a metagestión of knowledge]

This page was generated automatically upon download from the Globethics Repository. More information on Globethics see https://www.globethics.net. Data and content policy of Globethics Repository see https://repository.globethics.net/pages/policy.

Item Type	Article
Authors	Schwartz,Gilson
Publisher	Instituto Humanitas Unisinos - IHU
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-11-17 19:59:46
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/162150

uma representação gráfica dos outros usuários. Assim, ele evolui, pula para outro nível e começam a existir fenômenos com a comunicação não-verbal.

"Estamos tratando da visualização de uma metagestão do conhecimento"

ENTREVISTA COM GILSON SCHWARTZ

Para o professor Gilson Schwartz, da Universidade de São Paulo (USP), Second Life é "uma etapa importante da convergência entre o lúdico e o lúcido". Segundo ele, nada no futuro será apenas virtual ou analógico, e destaca que "cada sociedade ou organização precisa enfrentar o desafio de criar, sustentar e adaptar o próprio ecossistema empreendedor, sob pena de se ossificar em burocracias ora corruptas, ora medíocres".

Gilson Schwartz é graduado em Economia e em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo, e mestre e doutor em Ciência Econômica pela Universidade Estadual de Campinas. Desde 2005, é professor do Departamento de Cinema, Rádio e TV da Escola de Comunicações e Artes da USP. Atua desde 1994 como consultor de instituições financeiras do BankBoston, Assessor da Presidência no BNDES, consultor do BNB, CEF e Banco do Brasil. Trabalhou também como analista econômico do jornal Folha de S. Paulo ***e, a partir de 2007, colabora nas revistas Época e Época Negócios, na qual tem o blog*** http://www.iconomia.globolog.com.br.

Confira a entrevista concedida à IHU On-Line, ***por e-mail:***

***IHU On-Line* - O Second Life poderá contribuir para criar uma nova era na Educação?**

Gilson Schwartz - Creio que essa nova era começou, antes do Second Life, com a impressionante explosão da cultura "gamer", da proliferação dos jogos multi-usuários online em tempo real (MMORPGs[8]) aos inúmeros jogos de simulação, inclusive de espaços urbanos e desafios ambientais. Ou seja, há uns 10 anos a gente observa uma impressionante pujança do universo lúdico, que obriga a redefinições no mundo do entretenimento, da educação e da gestão das organizações. O Second Life é uma etapa importante da convergência entre o lúdico e o lúcido, uma alter-realidade ou metaverso que poderíamos integrar com o neologismo "ludicidez", mistura de lucidez com abertura para o lúdico da vida. De outro

[8] **MMORPGs**: Massive Multiplayer Online Role-Playing Games é a versão online dos RPGs. Nesse jogo, os participantes atuam como personagens de uma história. (Nota da ***IHU On-Line***)

lado, processos educacionais são por definição longos, demoram para fazer efeito, para serem alterados e reformados. Em alguns momentos, concentra-se uma energia transformadora. Foi assim com Paulo Freire[9] e tem sido assim com a internet. Eu diria que a rede cria uma nova era para a educação e o Second Life faz a ponte entre internet e jogos capaz de estimular o aprendizado como disposição a superar todas as fronteiras.

***IHU On-Line* - A economia do futuro será virtual? As novas oportunidades de negócios estão se concentrando na internet e em especial no Second Life?**

Gilson Schwartz - A economia do futuro é a economia da complexidade, à qual se responde com criatividade, inovação, empreendedorismo, senso crítico e abertura para o constante aprendizado de novas tecnologias e ferramentas. Mas nada no futuro será apenas virtual ou apenas analógico. Também nesse caso as convergências, os hibridismos e nomadismos tendem a predominar, compondo uma diversidade que evolui em meio à incerteza, na qual nenhum controle total é mais possível. Os ecossistemas de negócios tendem cada vez mais a combinar o digital e o analógico, o simples e o complexo, o proprietário e o aberto. Cada sociedade ou organização precisa enfrentar o desafio de criar, sustentar e adaptar o próprio ecossistema empreendedor, sob pena de se ossificar em burocracias ora corruptas, ora medíocres. As novas oportunidades de negócios estão em todos os setores, mas, sem dúvida, a inovação ocorre sempre que uma rede digital está "por perto", como ator muito especial na configuração de novas formas de produção e de vida.

***IHU On-Line* - Para as empresas que anunciam no Second Life, os resultados desses negócios virtuais já são reais? Como está a publicidade no Second Life?**

Gilson Schwartz - Ainda é um momento de aprendizado. Creio que o desafio está em fazer publicidade de outra forma, pensando o consumidor e o mercado não mais como mecanismos frios e impessoais, imposições macroeconômicas e mecanicistas, e sim como atores vivos, cuja racionalidade é imersiva e interativa, com a participação na produção ampliando a própria percepção que cada consumidor tem da interface. O mais interessante, nessa primeira etapa do Second Life como "sucesso", é o valor que tem gerado para as empresas, não nesse espaço, mas no volume de mídia tradicional gerado a partir do anúncio da presença de uma empresa nele. Ou seja, há uma expectativa de inovação tão grande que a simples decisão de entrar já dá notícia e, portanto, valoriza a imagem da empresa. É um fenômeno parecido ao do iPhone[10] - as ações da empresa que produzem o produto dispararam apenas pelo anúncio e pela imagem. Aos poucos, no entanto, assim como ocorreu com a internet 2D, será mais difícil obter essa mídia fácil e a genialidade dos produtores, a criatividade das empresas e a "ludicidez" dos consumidores definirão novas possibilidades de geração de valor, imagem e conforto.

***IHU On-Line* - Como definir a sociedade virtual do Second Life, onde as pessoas se teletransportam e voam na hora em que querem? Que tipo de convívio social se dá nessas circunstâncias?**

Gilson Schwartz - É algo que estamos começando a estudar. A USP, por meio da Cidade do Conhecimento[11],

[9] **Paulo Freire** (1921-1997): Pedagogo brasileiro. Sobre sua obra, pode ser conferida a edição 223, intitulada Paulo Freire. Pedagogo da Esperança, de 11-06-2007. (Nota da ***IHU On-Line***)

[10] **iPhone**: Nome do telefone celular criado pela Apple. (Nota da ***IHU On-Line***)

11 **A Cidade do Conhecimento**: cria, planeja e desenvolve Projetos de Emancipação Digital, estabelecendo Redes Digitais Colaborativas, que conectam a Universidade de São Paulo, Centros de Pesquisa Internacionais e Pólos Regionais. O portal da Cidade do Conhecimento

está em parceria com IG e Kaizen, promovendo a criação e desenvolvimento de uma área de estudos e ações (sócio-ambientais e empreendedoras) que terá o caráter de "pro bono", ou seja, sem fins lucrativos, em benefício do interesse comum. Alguns grupos de pesquisa já nos procuraram com propostas de estudo tanto de relações sociais quanto de novas abordagens político-pedagógicas. A definição corrente é a de um universo que se sobrepõe virtualmente ao da vida real, o chamado metaverso. Mas o fenômeno é mais amplo e profundo: estamos tratando da visualização de uma metagestão do conhecimento.

***IHU On-Line* - As tecnologias digitais podem proporcionar uma evolução na sociedade?**

Gilson Schwartz - Creio que é o contrário, ou seja, é a evolução da sociedade que tem permitido saltos na pesquisa, desenvolvimento e inovação com tecnologias digitais. É em razão do capitalismo, dos governos e das organizações da sociedade civil que configuram um capitalismo 3.0 que está surgindo a web 2.0, do qual o Second Life é um vestíbulo e, ao mesmo tempo, um indício. Mais que a tecnologia, estamos diante da emergência, no século XXI, de uma nova cultura digital pautada pela consciência de uma web semântica, em que a navegação, por mecanismos de busca como o Google, é apenas a ponta do iceberg. "Voar" ou ser "teletransportado" no Second Life não é um artefato tecnológico, e sim uma expressão do desejo dos usuários ao qual a tecnologia se curvou (essa é a natureza da palavra "design").

***IHU On-Line* - Em que consiste seu projeto que pretende disponibilizar cerca de 200 cursos no Second Life? Aulas no universo virtual funcionam? Como se dará esse processo no Second Life?**

Gilson Schwartz - Estamos organizando uma espécie de "república da boa fé" ou área "pro bono" em parceria da Cidade do Conhecimento da USP com o IG e Kaizen, que respondem pela gestão do Second Life no Brasil. Na prática, será uma grande coalizão com escolas, instituições de pesquisa e entidades do terceiro setor, que receberão da USP, do IG e demais parceiros, uma série de benefícios para desenvolverem ações de conteúdo educacional, cultural, social, ambiental e tecnológico. Serão muito mais que 200 cursos, muitos oferecidos em parceria por instituições de lugares diferentes, sobretudo de países diferentes, em salas de aula online freqüentadas por alunos-avatares, que jamais poderiam sentar "lado a lado" no mundo real. O potencial de descoberta científica e design social é fabuloso: seus riscos são ainda pouco debatidos e a governança torna-se ainda mais complexa do que já é na internet. Ao mesmo tempo, já temos 10 anos de internet, portanto temos muito aprendizado sobre esses temas perenes, que são a segurança, a confiabilidade, a certificação digital, a criminalidade e a pornografia, em todas as suas inesgotáveis perversões.

Caberá à sociedade brasileira (e nós da área educacional, científica e cultural temos enorme responsabilidade nisso) desenhar (literalmente!) não apenas os avatares, os personagens, mas a própria rede que, como persona intangível, acolhe nossas angústias e abre caminhos que trilhamos com a mente, o coração e a ação. O Second Life atualiza esses desafios e oferece novas respostas. Mas cabe à sociedade fazer as perguntas certas.

---

pode ser acessado através do endereço: http://www.cidade.usp.br/blog/. (Nota da ***IHU On-Line***)