Globethics Repository



O avatar é só uma extensão do indivíduo [The avatar is only an extension of the individual]

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	de Castro, Emiliano
Publisher	Instituto Humanitas Unisinos - IHU
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-11-16 17:31:04
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/162149

nada mais do que uma nova forma de expressão da subjetividade humana. Creio que o jogo em si não muda em nada o que se passa por trás dele. E os dramas subjetivos, os conflitos e enredos, que se passam no próprio jogo, nada mais são do que a expressão das projeções, fantasias e ideais, dilemas e conflitos que as pessoas de carne e osso têm ao entrarem e criarem no jogo. O Second Life pode ser um painel bastante interessante para compreendermos a subjetividade das pessoas que jogam. Mas elas estão lá. Se não estivessem no Second Life, estariam fazendo outras coisas nas quais expressariam essa mesma vida interior.

"O avatar é só uma extensão do indivíduo"

ENTREVISTA COM EMILIANO DE CASTRO

Para o diretor de marketing da Second Life Brasil Emiliano de Castro, a essência dos jogos online está "justamente na criação de comunidades". Cada usuário representa "um novo conteúdo, que está atuando e criando alguma coisa".

Castro destaca que a participação interativa é a tendência do futuro na internet, pois o usuário não é mais apenas um consumidor de conteúdo, visto que ele passou a ser um produtor de novas atividades.

Confira a seguir, a entrevista concedida com exclusividade à IHU On-Line***, por telefone.***

***IHU On-Line* - Por que você afirma que o Second Life é uma extensão da vida real? Que atividades da realidade podem ter continuidade no metaverso?**

Emiliano de Castro – Para boa parte dos usuários, o Second Life acaba funcionando como uma extensão da vida real. Como ele não é um jogo, não há ali dentro personagens que tenham necessidades próprias. O avatar não precisa dormir nem comer. Com um avatar, é possível conversar com outras pessoas, mas é preciso lembrar que é um ser humano que está conversando. Assim, o avatar é só uma extensão do indivíduo. O conceito de Second Life é entendido por muitas pessoas como uma segunda vida, uma segunda oportunidade para testar como funcionaria uma nova profissão, mas é, sobretudo, uma nova forma de integração social.

O acúmulo de crescimento da comunidade brasileira no Second Life é mais agressivo do que a média mundial.

***IHU On-Line* - Por que a Kaizen Games aposta tanto no mundo virtual?**

Emiliano de Castro – A idéia de comunidades virtuais está no DNA da Kaizen Games, tanto que o nosso direcionamento tem sido em torno de jogos massivos, online, em que a essência está justamente na criação de comunidades. A graça do jogo está no roteiro, na jogabilidade que é proporcionada pelo ambiente. No metaverso do Second Life, a graça está nas pessoas. Cada novo usuário é um novo conteúdo que está atuando e criando alguma coisa, e participando das conversas. Essa forma de participação mais interativa, com a

própria função de comunidade, é uma tendência para o futuro, uma tendência de uso para a internet, porque, por meio dela, o usuário não é apenas um consumidor de conteúdo, passando, ao mesmo tempo, a ser um produtor e a ter uma visão mais participativa da sociedade. É por isso que estamos nos direcionando para essa área.

***IHU On-Line* - A sociedade está tendendo a ficar mais reclusa, e por isso está atuando tanto no mundo virtual?**

Emiliano de Castro – Eu não sei se a tendência à reclusão pode ser generalizada. Talvez isso ocorra em grandes cidades, que tenham bastante violência. Mas eu não acredito que esse seja o fenômeno mais significativo. O fato é que a possibilidade das pessoas poderem trabalhar e se comunicar de uma forma mais interessante com algum colaborador faz com que elas revejam alguns conceitos. Nesse sentido, o Second Life quebra um pouco a idéia da educação a distância, porque as pessoas não estão distantes, mas próximas. A diferença é que a proximidade se dá numa nova forma de participação. Desse modo, um avatar está próximo do outro.

Em vários tipos de trabalho, particularmente nos que são virtuais, os indivíduos não dependem da presença física. Então, se as pessoas conseguem ter ferramentas adequadas para poder trabalhar de uma forma mais distante, isso pode tornar o dia-a-dia delas mais interessante, aumentando, também, sua qualidade de vida.

***IHU On-Line* – Essas são algumas vantagens proporcionadas pela web, mas o senhor acredita que se perde alguma coisa atuando no universo do ciberespaço?**

Emiliano de Castro – No tempo em que o usuário está integrado em comunidades online, ele, naturalmente, não está fazendo outras atividades. Agora, em relação à comunicação, muitos dizem que o usuário tem ficado menos sociável. Porém, eu tenho observado que o usuário costuma ser às vezes solitário, mas sociável. Então, se ele está no Second Life, numa festa, conversando com outros avatares, está aproveitando um momento em que ele não estaria, normalmente, em outra atividade social. Assim, ele aproveita uma hora em que não conseguiria estar se relacionando e conhecendo pessoas, para poder ser mais sociável. Acreditava-se que os jogos online tornavam as pessoas anti-sociais, o que não acontece. As pessoas criam comunidades ali dentro e fazem grandes amizades.

***IHU On-Line* - Como vocês percebem a aceitação do Second Life no Brasil? Superou as expectativas?**

Emiliano de Castro – Superou as expectativas. Desde o ano passado, nas nossas conversas com a Linden[7], nós mostramos por que os brasileiros representavam uma comunidade que era interessante para fazer essa experiência de publicação regionalizada. Existe alguma coisa no DNA do brasileiro que está muito ligada à idéia de sociabilidade. E, como uma das finalidades do Second Life é justamente a de construir de ambientes sociais, nós acreditamos que o Second Life faria sucesso no Brasil. O acúmulo de crescimento da comunidade brasileira no Second Life é mais agressivo do que a média mundial. E o crescimento ficou ainda mais agressivo depois do lançamento do Second Life Brasil, tanto que hoje o excesso de pessoas interessadas em se cadastrar é um dos nossos problemas, porque isso desestabiliza o nosso centro de cadastros.

***IHU On-Line* - Sempre que um usuário quiser adquirir lindens, é necessário que ele compre uma moeda intermediária, chamada Kaizen Cash (KC$)? Que gastos reais os usuários tem para sobreviver no mundo virtual?**

[7] **Linden Research**: empresa fundada em 1999, por Philip Rosedale, criadora do mundo virtual Second Life. (Nota da ***IHU On-Line***)

Emiliano de Castro – O Kaizen Cash é um conceito de cyber money, ou seja, uma moeda, com a qual as pessoas podem transitar entre as plataformas de mundos virtuais. Nós estamos desenvolvendo um caminho alternativo, para que o usuário possa comprar diretamente os lindens dóllar a partir do real. O usuário, se quiser, não precisa ter gasto nenhum. Existe uma conta básica que é gratuita, e pode ser adquirida através do download do site. Desse modo, o internauta entra sem custo nenhum no metaverso. Em alguns casos, ele não precisa comprar moeda virtual porque ele começa ganhando dinheiro através do trabalho. Alguns entram e já procuram um emprego para trabalhar como promoteur, modelador ou programador. Então, existe sempre a possibilidade de entrar sem gastar nada.

Existe também a assinatura premium, que é uma fatura onde o usuário conta uma espécie de mesada, que é uma semanada. Dentro do pagamento das mensalidades, ele adquire um terreno de 200 m². A maioria dos usuários está investindo, não necessariamente na assinatura premium, mas sim na compra de moeda virtual.

***IHU On-Line* - Com a utilização do mundo virtual para realização de novos negócios, quais serão os ganhos efetivos no futuro? Qual é a vantagem das empresas colocarem sua marca no Second Life?**

Emiliano de Castro – Muitas empresas entram no Second Life com diferentes motivações. Há empresas que estão buscando um novo canal de comunicação com o seu consumidor, outras estão apostando no lançamento de produtos, e várias estão tentando se associar com a idéia de inovação. Existem alguns interesses mais destacados, que estão mais voltados para a filosofia do Second Life, que traz a idéia da construção colaborativa. Alguns grupos estão testando produtos no programa e fazendo uma pesquisa de mercado. Desse modo, as empresas projetam seus próprios produtos. Trata-se de uma forma bastante integrada com o conceito do Second Life. Existe também aquele ensinamento, que várias empresas já entenderam, de que todo usuário que participa das inovações e das novas tecnologias acaba tendo uma experiência mais rápida, posicionando-se e aproveitando melhor. Conseqüentemente, várias empresas já identificaram isso, e entram para testar e entender como podem ligar o Second Life num canal de comércio eletrônico. Há, com isso, uma diversidade muito grande.

As vantagens vão depender do planejamento da empresa. É importante que elas entendam qual será sua participação no Second Life. As organizações podem oferecer algo para os usuários solicitarem opiniões ou criarem alguma experiência interativa diferente. No entanto, é natural que se algumas empresas não entenderem o metaverso, é possível que elas se decepcionem, porque não compreendem o que estão fazendo nele.

***IHU On-Line* - Quais são as mudanças no mundo virtual com a internet 3D?**

Emiliano de Castro – Uma das mudanças mais significativas diz respeito à comunicação. Alguns anos atrás, começamos a assistir um processo de democratização de ferramentas de produção de conteúdo. Então, hoje em dia, todos têm celular e com ele fotografam, produzem vídeos e editam seus próprios filmes em casa. Agora, é difícil disponibilizar esse conteúdo. O YouTube, por exemplo, resolveu atuar no mundo dos vídeos. Quando as pessoas produzem vídeos interessantes, elas os colocam no YouTube e isso pode atrair a atenção de milhares de pessoas.

O Second Life faz a mesma coisa, só que com uma série de outros modelos. No metaverso, a pessoa pode ser um cineasta, um detetive, um jornalista, um arquiteto. É possível ter qualquer profissão e expor novos talentos. E isso funciona, porque a comunicação dá um nível mais profundo quando o usuário se enxerga no metaverso e vê

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***)