



A Convergência Entre Mundos Virtuais E Sites De Relacionamento Como Criadora De Novos Paradigmas De Produção¹

Júlia Pessôa Vargas²

Universidade Federal de Juiz de Fora

Resumo

Este trabalho intenta descrever e analisar um crescente processo de sinergia observado entre dois tipos de plataforma interativa existentes na Rede: os *sites* de relacionamento e os mundos virtuais. Considerando este processo, acreditamos que este possa acarretar alterações na forma de produção de ambas as plataformas em diversos níveis. Neste sentido, nossa proposta é analisar estas alterações produtivas em três níveis: o do suporte físico (programação e *hardware*); o da capacidade de simulação do real e finalmente nos padrões de sociabilidade entre os usuários destas plataformas.

Palavras-chave

Sites de relacionamento; Mundos Virtuais; Convergência; Orkut; *Second Life*.

1- INTRODUÇÃO

Desde sua introdução e principalmente com sua rápida propagação e evolução, as tecnologias digitais vêm modificando a sociedade moderna em diversos níveis: desde a simples supressão da noção espaço-tempo até mesmo à elaboração de um novo conceito de “cidadão” frente à possibilidade - entre várias outras - de (co-) existir num espaço desterritorializado, atemporal, onipresente que é a *web*. Neste sentido, Morin afirma que:

As novas tecnologias de comunicação, cada vez mais interativas, mais dialógicas, mais segmentadas, podem propiciar a criação de muitas alternativas, de muitos projetos e programas virtuais que podem auxiliar na vida real e cotidiana da sociedade. (MORIN, 1995, p.8)

Destarte, o crescimento em larga escala da Internet desde o início dos anos 90, após seu advento e consolidação nas duas décadas anteriores, está na base dessas transformações, já que a partir deste período houve uma crescente democratização do acesso ao ciberespaço, e sempre sob rápida e constante modernização.

¹ Trabalho apresentado ao Intercom Junior, na Divisão Temática de Jornalismo, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

² Mestranda da linha de Comunicação e Tecnologias do PPGCOM- Programa de Pós Graduação em Comunicação da Facom-UFJF.



No âmbito da Comunicação, podemos dizer que esta revolução digital introduziu e difundiu:

[...] a criação de muitas alternativas, de muitos projetos e programas virtuais que podem auxiliar na vida real e cotidiana da sociedade. Os meios de comunicação desenvolvem sofisticadas formas de comunicação sensorial, multidimensional, integrando linguagens, ritmos e caminhos diferentes de acesso ao conhecimento. (MORIN, 1995)

A esta integração de linguagens referida por Morin culmina numa nova linguagem, uma linguagem “multicódigos”. Sobre esta, Pimenta destaca que:

[...] um dos aspectos de destaque da nova linguagem multicódigos é, exatamente, a valorização do real externo à cognição humana, uma vez que os processos de representação traduzem de forma cada vez mais sofisticada as características dos objetos envolvidos. (PIMENTA, 2001, p.91)

Como se pode inferir do trecho acima, esta linguagem articula diferentes códigos (verbal, sonoro, visual, etc.) e, portanto, opera em diversos níveis sógnicos e gera semioses múltiplas. Aqui, usamos a definição de “semiose” *proposta* por Charles Sanders Peirce:

[...] uma ação ou influência, que é, ou envolve uma cooperação entre três estâncias: um signo, seu objeto e seu interpretante, essa relação triádica não podendo, de forma alguma ser resolvida em ações entre pares.³ (PEIRCE, 1903, p.411)

Desta forma, a linguagem multicódigos é intrínseca à “hipermídia”, sistema computacional que abrange os conceitos de hipertexto e multimídia; já que permite o acesso interativo e não-linear de conteúdo - assim como o hipertexto - que é representado com a utilização de vários meios (ou mídias) - daí a ligação com a multimídia. Para os fins deste trabalho, torna-se ainda mais elucidativa a definição de “hipermídia” *proposta* por Lúcio Agra e Renato Cohen, pesquisadores da PUC de São Paulo:

A noção de hipermídia [...] tem a ver com outra, já conhecida no âmbito da semiótica, a intersemiótica, isto é, pressupondo-se que toda semiose (processo de organização e transmissão de signos) importa necessariamente em um trânsito entre linguagens (entendidas como toda e qualquer forma de comunicação, não necessariamente verbal), resulta que toda operação semiótica, toda semiótica - conforme Peirce observou é intersemiótica. (AGRA & COHEN, disponível em <http://www.pucsp.br/pos/cos/budetlie/tec2.htm>)

³ [...] an action, or influence, which is, or involves, a cooperation of three subjects, such as a sign, its object, and its interpretant, this tri-relative influence not being in any way resolvable into actions between pairs., tradução da autora.



Neste contexto, a hipermídia estende a navegação interativa via *web* a possibilidades inúmeras, sobretudo no que tange aos processos semióticos, conforme observa Pimenta (2006):

[...] tendo em vista a articulação de diversos códigos, desde o planejamento gráfico, incluindo a tipologia até os textos, animações, vídeos e sons, entre eles a voz, abre-se, cada vez mais, a possibilidade das produções sígnicas recuperarem diferentes aspectos da realidade de forma rica e sofisticada. (PIMENTA, 2006, p.34)

Uma das evidências da recuperação destes aspectos da realidade “de forma rica e sofisticada”, como propõe o autor, é o fato de que uma das tecnologias que obteve um crescimento vertiginoso com o advento da hipermídia foi a Realidade Virtual (RV). Sherry Turkle (1995) define a RV como “espaços metafóricos que emergem somente através de interação com o computador, em que as pessoas navegam utilizando *hardware* especial.”⁴ (TURKLE apud SOUZA E SILVA, 2004, p. 50).

2- REPRODUZINDO O REAL NA REDE

Caracterizada essencialmente pela imersão do usuário em um ambiente que pretende simular ao máximo a realidade em tempo real, a RV torna-se muito mais imersiva quando utilizada em navegação hipermídia, pois esta tem a capacidade de potencializar recursos como: visão espacial, possibilidade de interação com objetos e outros usuários em um ambiente virtual; som ambiente; movimentação em tempo real; enfim, ferramentas essenciais para promover a “sensação de realidade” proposta pela RV. Corroborando com esta proposta, existem atualmente várias plataformas que atuam neste sentido de “reproduzir o real”, sobretudo jogos em rede e ambientes imersivos em 3D. Sobre estes espaços virtuais, a pesquisadora Adriana de Souza e Silva afirma que:

[...] a pergunta *o que é real?* tem sido usada para afirmar que não há mais duas realidades diferentes (virtual e física). Há apenas uma que contém em si tanto a física quanto a virtual. Além disso, “virtual” também adquire um novo significado, já que sua descrição como espaço secundário está desaparecendo.⁵ (SOUZA E SILVA, 2004, p. 18)

Dentre os ambientes imersivos tridimensionais mencionados acima, destacam-se os chamados “mundos virtuais” (MV), ambientes *online* de simulação “habitados” por

⁴ metaphorical spaces that arise only through interaction with the computer, which people navigate by using special hardware, tradução da autora.

⁵ “(...) the question *what is real?* has been used to affirm that there are no longer two different realities (virtual and physical). There is only one that contains in itself both the physical and the virtual. In addition, virtual also obtains another meaning, since the virtual as a discrete space is vanishing.”, tradução da autora.



múltiplos usuários que interagem, uns com os outros, por meio de avatares, que são representações gráficas bi ou tridimensionais (com aspecto humanóide ou não) destes usuários. Em estudos anteriores (PIMENTA e VARGES, 2006), constatamos que é possível articular os universos da existencialidade física e da ação simbólica por meio destas plataformas, devido ao elevado grau de imersão, interação e agência⁶ (MURRAY, 1997) que elas proporcionam aos usuários. Corroborando com nossa afirmativa, o pesquisador Gonzalo Abril aponta as seguintes características:

A modernidade possibilitou, assim, a emergência de comunidades imaginárias ou estéticas, que compartilham, mais que cognições ou modos de interpretar, certas sensibilidades, estilos rituais, repertórios iconográficos, pautas proxêmicas (de contato e relacionamento), vocabulários experienciais característicos.⁷(ABRIL, 1997 apud RAMOS, 2007, p.77)

3- CONVERGÊNCIA: TENDÊNCIA DA REDE

Complementarmente ao que expusemos acima, o que se observa atualmente é um crescimento exponencial das características mencionadas, a partir de uma convergência⁸ dos mundos virtuais com outro tipo de plataformas, externas a elas e disponíveis na *web*, como os *sites* de relacionamento, que têm como característica principal a formação de redes sociais na Internet; a partir de redes sociais preexistentes ou pela possibilidade de conexão virtual de estranhos na Rede, geralmente através de afinidades. Assim, já é possível observar que os mundos virtuais apresentam-se hoje “contaminados” por características antes específicas aos *sites* de relacionamento e vice-versa. Neste sentido, o pesquisador Mohammed El Hajji afirma que:

[...] a cada dia novas características são acrescentadas aos serviços existentes, produtos novos fruto da combinação de plataformas antes distintas aparecem, e serviços diversos são integrados. (HAJJI, 1998, p.67)

Em concordância com a assertiva de Hajji, acreditamos que esta sinergia entre os dois tipos de plataforma deve provocar modificações significativas em ambos, o que possivelmente provocará debates em torno de questões como “identidade do usuário”,

⁶ “Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos - o sentido da agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.” (MURRAY, 1997, p.127)

⁷ La modernidad ha supuesto, así, la emergencia de comunidades imaginarias o estéticas, que comparten, más que cogniciones o modos de interpretar, ciertas sensibilidades, estilos rituales repertorios iconográficos, pautas proxêmicas (de contacto y relación), vocabularios experienciales característicos., tradução da autora

⁸ O termo “convergência” é usado em vários contextos. No dicionário Oxford, o termo é definido como “o ato de convergir e em particular de se encaminhar à união ou à uniformidade”. No contexto das Tecnologias da Comunicação e da Informação, o termo é utilizado para descrever um movimento em duração ao uso de um só meio, ao invés de vários. Ambas as concepções são plausíveis para os fins deste estudo.



privacidade, acesso a informação, interatividade, entre vários outros que envolvem a emergência de uma nova produção e recepção de conteúdo via *web*.

Considerando tal convergência entre mundos virtuais e *sites* de relacionamento, acreditamos que esta tendência possa acarretar alterações na forma de produção de ambas as plataformas em diversos níveis, como também concorda Haijii, quando aponta, no artigo “Perspectivas da Convergência”, algumas características deste processo:

[...] os imperativos de praticidade, praticabilidade, agilidade, velocidade e compatibilidade ou universalidade se fazem imprescindíveis em todo processo de concepção e elaboração de novas tecnologias de comunicação [...] O processo de convergência origina, assim, novos conteúdos e novas formas de expressão artística, resultado do encontro entre produção, vídeo e concepção computacional, como é o caso dos jogos *online* [...] (HAIJII, 1998, pp. 66, 67)

Neste ponto vale ressaltar que já em 1998 Haijii observava características de convergência nos jogos *online*, que freqüentemente são confundidos com os “mundos virtuais” que analisamos aqui⁹. Dadas estas similaridades, acreditamos que com a evolução das tecnologias digitais, a tendência atual - em comparação a 1998 - é que a convergência que observamos esteja ainda mais acentuada.

Ainda que nosso intuito seja traçar um panorama geral dos efeitos desta agregação de plataformas, e, em conseqüência buscar uma riqueza de aprofundamento para o trabalho, nossa pesquisa não pretende se aprofundar em aspectos sociais, econômicos, políticos, e vários outros que certamente estão envolvidos no processo de convergência entre os MV e os *sites* de relacionamento. Para uma melhor delimitação do objeto de pesquisa, nossa questão está essencialmente direcionada ao âmbito da produção das plataformas, partindo do pressuposto de que ela será modificada uma vez que inserida neste contexto de congregação de espaços virtuais.

Neste sentido, este trabalho se debruça sobre a análise destas alterações produtivas que referida sinergia pode provocar, em três níveis: o do suporte físico (programação e *hardware*); o da capacidade de simulação do real e finalmente nos padrões de sociabilidade entre os usuários destas plataformas. Estes três níveis estão respectivamente relacionados aos conceitos de “primeiridade”, “secundidade” e

⁹ Entretanto, “jogo *online*” é uma definição muito simplista, pois os “mundos” estudados em nossa pesquisa, embora tenham algumas características de jogo, dentre elas um forte aspecto lúdico, não têm procedimentos ou objetivos pré-programados - imprescindíveis aos jogos - além de também serem utilizados para inúmeros outros fins claramente não-recreativos, como elucidaremos em capítulo à frente.



“terceiridade”, de Charles Sanders Peirce, explicados a seguir por Lúcia Santaella, na Introdução de seu livro “A Teoria Geral dos Signos”:

O primeiro está aliado às idéias de acaso, indeterminação, frescor, originalidade, espontaneidade, potencialidade, qualidade, presentidade, imediaticidade, mônada... O segundo às idéias de força bruta, ação-reação, conflito, aqui-e-agora, esforço, resistência e díada... O terceiro está ligado às idéias de generalidade, continuidade, crescimento, representação, mediação, tríada (SANTAELLA, 2000, p.8)

Desta forma, frente ao rápido avanço das tecnologias digitais, nossa relação com a primeiridade peirceana relaciona-se com o suporte físico- como mencionado anteriormente- destas plataformas. Isto porque estas as inovações tecnológicas e a apropriação destas pelas plataformas analisadas ainda são passíveis de serem interpretadas como “qualidades” e ainda há muitas “potencialidades” a serem exploradas e adaptadas, muitas delas possivelmente ainda nem descobertas. Assim, o suporte físico, isto é, a programação e os *softwares* utilizados nas plataformas aqui abordadas apontam para uma indeterminação, visto que tecnologias neste sentido existem, de fato, mas não se sabe ainda o que ela proporciona (rá) ou demanda (rá) de seus usuários, apresentando-se assim, como aspectos meramente qualitativos, possibilidades.

Nossa hipótese que avalia a capacidade de simulação do real relaciona-se com a secundidade peirceana na medida em que nesta categoria “o Objeto é aquilo que o Signo intenta representar e que se coloca numa posição de radical autonomia em relação ao que quer que pensemos sobre ele” (PIMENTA, 2007). Ora, se é fato que todas estas plataformas têm conexão com o real, em maior ou menor grau (o *Orkut* pode partir de redes sociais já existentes e na grande maioria dos casos os usuários constroem perfis de si mesmos; o *Kaneva* e o *Second Life*, como explicitamos anteriormente, são plataformas que buscam fundamentalmente reproduzir o real em suas mais variadas esferas), a convergência que observamos também deve afetar a capacidade de simular o real a partir da hibridação entre os dois tipos de plataforma estudados aqui.

Por fim, corroborando com a afirmação de Santaella acerca da obra Peirceana de que a terceiridade associa-se a “generalidade”, optamos por avaliar as alterações que a convergência proposta aqui provocará no que tange aos padrões de sociabilidade. Aqui concebemos padrões como condutas gerais, normatizadas. Uma vez que, como demonstramos anteriormente, as três plataformas estudadas são essencialmente interativas, acreditamos que o processo de convergência vá alterar estes padrões, ou



seja, estas generalidades observadas em termos de sociabilidade. Desta forma, estabelece-se mais uma relação com a categorização triádica de Peirce.

Apresentadas as relações de nossas hipóteses com as três categorias Peirceanas, apresentamo-las detalhadamente no tópico a seguir.

4- PRODUÇÃO: ALTERAÇÕES EM TRÊS NÍVEIS

No que diz respeito ao suporte físico, nossa hipótese é que a associação e/ou justaposição das plataformas estudadas deva exigir um esforço maior de programação e a utilização ou até mesmo desenvolvimento de *hardware* mais avançado - tendo em vista que tanto programação quanto *hardware* específicos são qualidades intrínsecas ao uso das plataformas abordadas em nossa análise. É fato que os mundos virtuais abordados aqui exigem que as máquinas operem, no mínimo, com o Windows 2000¹⁰ e que os usuários utilizem uma conexão de banda larga. É neste sentido que acreditamos que a agregação de mais ferramentas e recursos provenientes da convergência que descrevemos deva exigir um suporte ainda mais desenvolvido de programação e *hardware*.

Além disso, os mundos virtuais (e até os *sites* de relacionamento, em escala menor) vêm propondo e exigindo uma evolução cada vez maior da tecnologia 3D, o que acentua ainda mais essa necessidade de modernização do suporte. Vale ressaltar no caso dos mundos virtuais, a navegação não é possível através do acesso a um *website*, que costuma apresentar apenas informações gerais sobre as plataformas; como utilizá-las, ou como tornar-se usuário, por exemplo. Assim, o acesso ao ambiente virtual onde os usuários interagem só é possível a partir do *download* de um programa. Por último, com a agregação de características dos mundos virtuais aos *sites* de relacionamento, acreditamos que também estes devam exigir mais do suportes físicos, com demandas similares às que descrevemos para os mundos virtuais.

Em nossa segunda hipótese, que trata da capacidade de simulação do real, acreditamos que a qualidade desta representação seja potencializada pela convergência que observamos, já que nos *sites* de relacionamento os usuários criam seu próprio perfil, baseados em suas características e preferências pessoais. Distintamente, nos mundos virtuais a identidade do usuário está necessariamente associada às características que ele elege para sua representação no mundo virtual, o avatar.

Destarte, acreditamos que possa haver ambigüidades de representação; visto que essa associação avatar-indivíduo pode ser positiva ou negativa do ponto de vista do usuário,

¹⁰ Utilizamos o Windows como sistema operacional de referência devido ao maior uso de todas as suas versões no mundo, dado disponível em http://www.w3schools.com/browsers/browsers_os.asp



dependendo do quanto ele pretende revelar de sua própria identidade no ciberespaço. Assim, nossa hipótese é que esta ambigüidade deva se repetir também na produção, que tende a ser diferenciada caso haja ênfase no avatar, no indivíduo ou até mesmo que eles sejam equivalentes; assim, nossa pesquisa neste sentido se dedicou à análise das perspectivas produtivas surgidas a partir deste contexto.

Por fim, se considerarmos a proposição de Pierre Lévy de que “a comunicação interativa e coletiva é a principal atração do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p.208), podemos entender a Internet como ferramenta de criação de redes sociais. Em corroboração com a terceiridade peirceana, nossa terceira hipótese está relacionada com o mundo simbólico criado dentro destas plataformas, aceito *universalmente* em suas normas e padrões pelos usuários. Neste sentido, no que tange aos padrões de sociabilidade, acreditamos que a sinergia entre mundos virtuais e *sites* de relacionamento possa oferecer ferramentas para que haja uma interação cada vez maior entre os que utilizam estas plataformas, reformulando estes padrões de forma a diferenciá-los dos anteriores.

Desta maneira, acreditamos que a produção seja afetada no sentido de atender às demandas surgidas com os novos padrões; o que intervém em nossa primeira hipótese, que trata da necessidade de maiores esforços na otimização do suporte destas plataformas. Até mesmo porque esta pode vir a ser um filtro na inclusão digital, se partirmos do *pressuposto* de que o acesso às inovações tecnológicas mais recentes não se dá de maneira democrática imediatamente, visto que o investimento em *hardware* e programação dos computadores está diretamente atrelado a gastos.

5- A CONVERGÊNCIA E NOSSO ESTUDO DE CASO

Nosso trabalho utiliza três plataformas virtuais: o *Orkut* (como objeto de *sites* de relacionamento), criado em 2003 pelo engenheiro computacional *Orkut Buyukkokten*, e comprado pela empresa que o empregava, a megacorporação Google, que hoje administra o *site* junto com seu criador. O *Orkut* tem praticamente as mesmas ferramentas do que qualquer *site* de relacionamento, mas foi eleito por nós como objeto de estudo por sua popularidade no Brasil. Acreditamos que esta popularidade se deva a motivos variados, entre eles a ausência de outro *site* de relacionamento que fosse popular no Brasil na época em que o *Orkut* foi lançado e o fato de a interface gráfica do *Orkut* ser mais bonita e mais fácil de ser operada do que a dos outros SR que existiam até então.



Desde que foi criado, o Orkut vem agregando ferramentas que aumentam cada vez mais a interatividade da plataforma e assim, a sociabilidade entre os usuários. É o que também acredita a pesquisadora Raquel Recuero, que estuda redes sociais e comunidades virtuais na Internet:

O *Orkut* parece oferecer um prato cheio para uma visão das teorias das redes sociais. Mostrando os indivíduos enquanto perfis, é possível perceber suas conexões diretas (amigos) e indiretas (amigos dos amigos), bem como as organizações sob a forma de comunidades. Além disso, existem ferramentas de interação variadas, tais como sistemas de fóruns para comunidades, envio de mensagens para cada perfil, envio de mensagens para comunidades, amigos e amigos de amigos (normalmente utilizadas para *spam*) (RECUERO, 2005 p. 8)

Em 10 de julho de 2008¹¹, o *Orkut* disponibilizou para o Brasil os aplicativos (apps), função que pode ser sobre qualquer coisa: jogos, músicas, livros, vídeos, *chats* entre outros. Esta disponibilização foi possível através do Google OpenSocial, uma API (Interface de Programação de Aplicativos) aberta que permite a criação destes aplicativos e a publicação deles em redes sociais que se tornarem parceiras do OpenSocial. No caso do *Orkut*, os aplicativos são integrados diretamente na página do *site* e cada usuário pode adicionar até 25 aplicativos ao seu perfil. Os apps são visíveis a todos os contatos do usuário, que podem interagir com eles e adicioná-los. Os usuários também podem criar aplicativos, que são submetidos à aprovação da equipe do *site* antes de serem disponibilizados na Rede para que outros usuários possam utilizá-los.

Um dos aplicativos mais populares é o BuddyPoke, ao qual devotamos atenção especial por ser o representante mais claro da convergência entre *sites* de relacionamentos e mundos virtuais que propomos neste estudo. No BuddyPoke, o usuário do *Orkut* pode criar um avatar e entre outras funções, desempenhar ações com ele, que podem ser em interação ou não com outros usuários que também estejam inscritos neste aplicativo.

Um dos objetos que elegemos para representar os mundos virtuais tem grande popularidade na Rede, o *Second Life* (SL). O SL foi criado pela microempresa californiana Linden Lab e aberto ao público em 2003. A Linden Lab tem como missão “[...] conectar todos nós a um mundo *online* que faça a condição humana avançar”¹² (disponível em <http://lindenlab.com/about>). O SL existe como projeto desde 1999, quando Philip Rosedale fundou a empresa que visava criar uma nova forma de experiência compartilhada, onde os usuários da Internet coabitariam um ambiente

¹¹ Dado disponível no blog oficial do *Orkut*, em <http://blog.Orkut.com/search?updated-max=2008-08-13T07%3A35%3A00-07%3A00&max-results=10>

¹² “[...] connect us all to an online world that advances the human condition”, tradução da autora.



tridimensional e construiriam um mundo a partir dos recursos que a plataforma ofereceria.

Quase dez anos depois, o SL é realidade e transformou os paradigmas de interação e imersão na *web*, proporcionando o que nenhuma outra plataforma havia proporcionado neste sentido. O livro “*Second Life - O Guia Oficial*”, quase um manual de instruções do SL, metaforiza bem a inovação que o SL trouxe aos ambientes virtuais:

Partindo do seu ponto de vista o SL funciona como se você fosse um deus na vida real. Não um deus todo-poderoso, mas talvez um daqueles deuses mitológicos que geralmente se especializam em áreas específicas, que bebem, transam, lutam e — o que é mais importante — lançam feitiços para todo lado. Seja quem for no *Second Life*, você também pode “lançar feitiços” (figura 1.1). E, assim como um deus mitológico pode voar e teletransportar tudo que quiser num instante. Você também pode mudar sua aparência quando e como quiser. Se algum dia já quis dar uma de Zeus e se transformar em cisne para tentar seduzir alguém, no *Second Life* você tem a chance de fazer isso. O mundo virtual do SL imita o mundo real que você conhece e — esperamos — aprecia. (RYMASZEWSK et al, 2007, pp.7 -8)

Assim, podemos afirmar que o *Second Life* se baseia não apenas na reprodução, na simulação do real, mas também em sua complementação, já que a plataforma possibilita que os avatares desempenhem ações que não são possíveis aos seres humanos no mundo real, como voar e se teletransportar. Além disso, os avatares, representação gráfica do usuário, podem ou não apresentar características de ser humano), critério que é decidido, assim como qualquer pormenor estético do avatar.

Elegemos ainda mais um objeto para representar os mundos virtuais em nossa análise. Assim, O *Kaneva*¹³, criado por Christopher Klaus e Greg Frame em 2004, é obra da empresa americana *Kaneva Inc*, que desenvolve tecnologias. Assim como acontece com o *Second Life*, o metaverso do *Kaneva* só é acessível através do *download* de um programa que roda o “*World of Kaneva*¹⁴”. Inicialmente, os internautas precisavam receber um convite de algum usuário da plataforma para que pudessem se inscrever nela – como também acontecia nos primeiros anos do *Orkut*. Entretanto, no dia 15 de março de 2007¹⁵, a plataforma foi aberta à navegação para qualquer usuário. Em setembro de

¹³ Julgamos necessário ressaltar, aqui, que ao contrário do que acontece com o *Second Life*, ainda não há muita produção acadêmica ou bibliografia formal que trate do *Kaneva*. Desta forma, grande parte de nossa análise da plataforma partirá de pesquisa de campo dentro da plataforma e informações disponíveis na Internet, tanto no próprio *website* do metaverso, quanto em blogs e artigos de especialistas em tecnologias disponíveis na *web*.

¹⁴ Mundo Kaneva, Mundo do Kaneva, em Inglês; tradução da autora.

¹⁵ Dado disponível em <http://www.vtoreality.com/2007/kaneva-now-open-to-all/743/>



2008, o número de usuários já ultrapassava a marca de um milhão e meio.¹⁶ Enquanto o *Second Life* é considerado mais abrangente, não tendo um foco especial, grande parte da bibliografia encontrada na Internet considera o *Kaneva* como sendo mais voltado para o entretenimento. É o que explicou Christopher Klaus em entrevista ao site Computerworld, em fevereiro 2007, fase em que o *Kaneva* ainda passava por testes.

Nós temos desenvolvido um mundo virtual de entretenimento que tem começado a se tornar realidade nos últimos três meses. É um mundo dos dias modernos e é completamente *online*. O que nós fizemos de inovador foi juntar redes sociais e integração de mídias.¹⁷
(KLAUS, 2007, disponível em <http://www.computerworld.com.au/archive>)

No *Kaneva*, assim como também acontece no *Second Life*, os usuários podem construir um perfil de si próprios. A diferença é que no *Second Life* não há ligação alguma deste perfil com a identidade que o avatar representa. No SL, mesmo que o perfil criado pelo Residente seja baseado nas características do avatar, e não do indivíduo, não há interação entre o perfil bi-dimensional e o mundo 3D, eles apenas coexistem. No *Kaneva*, nota-se plena inter-relação entre os dois, de forma que tudo que é adicionado ao perfil pode ser materializado de alguma forma no mundo tridimensional.

Em todas estas plataformas, é possível observar efeitos da convergência que propomos, sobretudo do ponto de vista da produção, que é o foco deste trabalho. Assim, elaboramos um estudo histórico das plataformas, para que pudéssemos acompanhar sua evolução tecnológica de modo a identificar aspectos, tanto nos MV como nos sites, que indicassem características que pudessem indicar uma justaposição, associação, sinergia entre estas plataformas. A partir de pesquisa de campo baseada na imersão em cada um dos espaços virtuais estudados e inclui interação com outros usuários, participação em fóruns de discussão, utilização das ferramentas disponíveis e acompanhamento das atualizações através de inscrição no serviço de *newsletter* disponibilizado pelas plataformas, reunimos características que analisamos, mais tarde, à luz das Teorias da Comunicação e estudos recentes sobre Comunicação e Tecnologias. Observamos, por exemplo, que o *Kaneva* apresenta mais características que evidenciam um processo de convergência que o *Second Life*, anterior ao primeiro. No *Kaneva*, os usuários têm acesso a mais ferramentas que anteriormente eram disponíveis exclusivamente nos sites de relacionamento, como a criação de um perfil do usuário (distinto do avatar) em que

¹⁶ Dado disponível em http://projectometropolis.com/?page_id=31

¹⁷ We've been working on an entertainment virtual-world platform that's really started to come together in the last three months. It's a modern-day world, and it's completely online. What we've done that's innovative is brought social networking and media integration together., tradução da autora.



este publica suas preferências, participa de comunidades, *posta* vídeos e fotos, além de possuir uma página de recados, um dos primeiros recursos disponibilizados por *sites* como o *Orkut*. No *Orkut*, observamos a utilização de recursos antes inerentes aos mundos virtuais, já que atualmente é possível, neste *site*, que o usuário crie um avatar capaz de interagir com os seus contatos que também tenham feito seu “boneco virtual”.

5-ANALISANDO OS ASPECTOS DA CONVERGÊNCIA

Quando descrevemos as plataformas que elegemos como objetos de estudo neste trabalho, citamos várias características que subsidiam nossa hipótese de que está havendo um processo de convergência entre os mundos virtuais e os *sites* de relacionamento. Em *blogs* que tratam do assunto, a convergência também é vista como um caminho natural, tanto para os *sites* de relacionamento quanto para os mundos virtuais. O pesquisador Bob Moore, um dos autores do *blog* Terra Nova, que trata essencialmente de mundos virtuais, acredita que um dos motivos para que esta sinergia aconteça deve-se tanto ao fato de estes dois tipos de plataforma apresentarem algumas similaridades, como ao de também terem características essenciais que os distinguem:

Em primeiro lugar, os mundos virtuais fornecem não só ferramentas de formação de redes sociais, mas também oferecem *o mundo* em que você conhece as pessoas e interage com elas. Neles, as ferramentas de sociabilidade tendem a ser secundárias dentro do mundo simulado. Ao contrário, os *sites* de relacionamento fornecem apenas perfis e listas de contatos, mas não o mundo virtual. Segundo, as ferramentas de formação de redes sociais (p.e. listas de contatos e perfis) dos *sites* de relacionamento são mais sofisticadas do que as que encontramos na maioria dos mundos virtuais. Seus perfis têm mais recursos, permitem que o usuário se expresse mais e oferecem mais ferramentas de interação social entre os usuários mesmo que não estejam ambos conectados no momento.¹⁸ (MOORE, 2008, disponível em http://terranova.blogs.com/terra_nova/2008/02/on-the-converge.html, grifos do autor do texto)

Embora sejam mais recentes do que os *sites* de relacionamento, os mundos virtuais, para Moore, ainda apresentam limitações em relação aos seus antecessores, como vemos no exemplo abaixo:

Por exemplo, todos os *sites* de relacionamento permitem que você exiba sua lista de amigos e que mande mensagens públicas para eles. Eles também permitem que você *poste* qualquer tipo de mídia em seu perfil e veja o que seus amigos estão fazendo através de atualizações

¹⁸ First, virtual worlds not only provide social networking features, they also provide *the world* in which you meet people and play with them. The social networking features tend to be secondary to the simulated world itself. In contrast, social networking *sites* provide only the profiles and buddy lists, not the world. Second, the social networking features (i.e., buddy lists and profiles) of social networking *sites* are more sophisticated than those of most virtual worlds. Their profiles have more features, provide greater self-expression and enable more ways to play asynchronously, tradução da autora.



via RSS¹⁹. Tradicionalmente, os mundos virtuais não oferecem estas ferramentas, embora já possamos observá-las nos mundos mais recentes como o *Kaneva* [...] Em terceiro lugar, as ferramentas de sociabilidade dos mundos virtuais são desenvolvidas para atender em função das relações entre os usuários *naquele mundo virtual*, não no mundo real ou outros mundos virtuais²⁰. (MOORE, 2008, disponível em http://terranova.blogs.com/terra_nova/2008/02/on-the-converge.html, grifos do autor do texto)

Todas estas diferenças demonstram que tanto o SR quanto os MV têm características particulares que não só os diferenciam, mas apresentam-se como vantagens aos seus usuários. Assim, como o próprio autor explicita, a tendência atual é de que as plataformas mais recentes tentem congregar as características de um outro tipo, buscando agregar mais possibilidades de navegação para o usuário – e, conseqüentemente, ampliar o número de pessoas que a utiliza.

Como Moore menciona, o *Kaneva* parece ser um dos primeiros metaversos a apresentar características da convergência que propomos neste estudo. Baseados nisso, analisaremos esta plataforma em comparação ao *Second Life*, mais antigo, e que julgamos não apresentar tantas características que apontem para este processo de sinergia que delineiam o processo de justaposição de plataformas que propomos aqui. Como já descrevemos, a primeira coisa que distingue o *Kaneva* do *Second Life* é que, no primeiro, os perfis do usuário – isto é, o universo em 2D – e o mundo virtual têm igual relevância dentro da plataforma. O *Second Life* permite que os usuários montem um perfil com informações pessoais, ou seja, do usuário e não do avatar, mas este é um recurso secundário e que pode ou não ser utilizado (e normalmente não é). No SL, todo avatar tem seu perfil, com suas características, e, na mesma janela em que ele é hospedado, há uma aba trazendo a inscrição “*1st Life*”²¹, na qual o usuário pode, se quiser, acrescentar suas informações pessoais. A interação social no *Second Life* é tão somente relacionada aos avatares que o livro “*Second Life- O Guia Oficial*”, recomenda aos usuários que desejam estabelecer amizades virtuais que “é importante que essa pessoa saiba quem você é *de verdade*.” E prossegue, orientando que “a melhor maneira

¹⁹ Sigla para *Real Simple Syndication*, que é um formato de distribuição de informações na *web*. Ao usar RSS, o usuário fica sabendo imediatamente quando uma informação do seu interesse é publicada, sem ter de acessar o *site* onde o conteúdo foi disponibilizado.

²⁰ For example, all social networking *sites* enable you to show off your “friends” and leave public comments for them. They also let you *post* all kinds of media to your profile and see what your friends are doing through RSS feeds. Virtual worlds have not traditionally enabled these features although we’re starting to see it in newer worlds like *Kaneva* [...] Third, the social networking features of virtual worlds are *designed* for the relationships you form with other players *in that virtual world*, not in the real world or other virtual worlds, tradução da autora.

²¹ Que, em Inglês, quer dizer “primeira vida” e refere-se à vida do usuário em contraposição à de seu avatar, que vive uma “segunda vida”, *Second Life*.



de lidar com isso é incluir algumas informações reais sobre você no seu perfil do SL.” (RYMASZEWSKI, et al, 2007)

Por estarmos lidando com um processo que ainda está em curso, muitas novas possibilidades podem surgir, como nos lembra a primeiridade de Peirce, que trata das qualidades, potencialidades, das possibilidades ainda não realizadas. E, de fato, o processo de convergência tem se desdobrado em muitas outras características e fatores que vão além dos demonstrados aqui.

6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como acontece com as reflexões que fizemos neste estudo, a convergência virtual pode ser apenas o início da fundação de um novo paradigma tecnológico, bem como de um novo usuário destas tecnologias. Assim como qualquer inovação, mudança ou introdução de novas tecnologias; acreditamos que todas as características que denunciam a convergência abordada neste trabalho transformam não só os processos de comunicação, mas a própria sociedade contemporânea. Neste sentido, McLuhan afirma que “qualquer tecnologia tende a criar um novo ambiente humano. Ambientes tecnológicos não são meramente containeres passivos de pessoas, mas são processos ativos que remodelam pessoas e tecnologias afins²²” (MCLUHAN, 1962).

Assim, acreditamos que os ambientes criados a partir da sinergia entre mundos virtuais e *sites* de relacionamento remodelarão os usuários da Internet e a própria *web*, em toda sua abrangência; seja em aspectos sociais, técnicos, físicos, econômicos, entre tantos outros. Uma das transformações, que julgamos ser de grande impacto, ocorrerá na forma de se produzir conteúdo na Internet – e por conseqüência, consumi-lo. Assim, nosso esforço se concentrou na análise do processo de convergência sob este ponto de vista.

Por fim, é bom termos em mente a afirmação de Mohammed El Haijji, que nos lembra que

Os registros da história da tecnologia abundam de exemplos de inovações que tiveram destinos bastante ou totalmente diferentes do previsto [...] A própria Internet, [...] ninguém lhe previa a fama, a popularidade e a importância que ela alcançou. Seu papel, hoje, central em tudo que diz respeito ao mundo das comunicações, invalida e torna caduca praticamente toda a literatura prospectiva relativa às tecnologias de comunicação [...] O que não impede,

²² Any technology tends to create a new human environment [...] Technological environments are not merely passive containers of people but are active processes that reshape people and other technologies alike, tradução da autora.



todavia, de arriscar um levantamento das tendências atuais do processo de convergência. (HAIJII, 1998, p.67)

Destarte, este trabalho é nossa tentativa de arriscar tal levantamento através da referida análise empírica e pesquisa bibliográfica. Ainda em concordância com as palavras de Haijii acima, todas as etapas desta pesquisa levam necessariamente em conta a imprevisibilidade da *web*, mas acreditando, sempre com o respaldo da primeiridade peirceana, que essa mesma característica contribui para o enriquecimento de nosso estudo, já que abre o objeto pesquisado a -sempre- inúmeras possibilidades.

7-REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGRA, Lúcio; COHEN, Renato. **Vanguarda e Novas Tecnologias**. Disponível em <<http://www.pucsp.br/pos/cos/budetlie/tec2.htm>> último acesso em 28/03/2009.
- BOYD, Danah ; ELLISON, Nicole **Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship**. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>> último acesso em 28/03/2009.
- HAIJII, Mohammed El. **Perspectivas da convergência**. Juiz de Fora: Lumina, 1998.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- LÉVY, Pierre. **O Que É O Virtual?** São Paulo: 34, 1996.
- _____. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 34, 1999
- MCLUHAN, Marshall. **A Galáxia de Gutenberg**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1962.
- MORIN, Edgar. **Terra-Pátria**. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural / Unesp, 2003.
- PEIRCE, Charles Sanders 'Pragmatism', **The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings Vol. 2** (1907), p. 411. Peirce Edition Project, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press. 1998.
- PIMENTA, Francisco José Paoliello ; VARGES, Júlia Pessôa **Second Life: vida e cidadania além da realidade virtual ?**. São Bernardo do Campo: Comunicação & Sociedade, 2007b.
- PIMENTA, Francisco José Paoliello. **O conceito de virtualização de Lévy e sua aplicação em Hiperídia**. Juiz de Fora: Lumina, 2001.
- _____. **Produções Multicódigos e o Conceito de Signo Genuíno em Peirce**. Rio de Janeiro: Comum, 2005.
- _____. **Hiperídia e ativismo global**. Rio de Janeiro: Sotese, 2006.
- RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet: Considerações Iniciais**. Disponível em <<http://www.pucsp.br/pos/cos/budetlie/index1.htm>> último acesso em 28/03/2009.
- RYMASZWESKY, Michael; et al. **Second Life- o guia oficial**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.
- SANTAELLA, Lúcia. **A Teoria Geral dos Signos**. São Paulo: Pioneira, 2000.
- SOUZA, Adriana Silva e. **From simulations to hybrid space: How new technologies change the real**. Disponível em: < <http://infrastructures.ucsd.edu/>> último acesso em 28/03/2009.
- TERRA NOVA**. <<http://terranova.blogs.com/>> último acesso em 28/03/2009.