

METAVERSO: IMPLICAÇÕES DAS TEORIAS DA COMUNICAÇÃO

Itamar de Carvalho Pereira

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

O ano de 1992 trouxe aos leitores de ficção científica um livro-marco como não se via desde a publicação de *Neuromancer*, de William Gibson, em 1984. Quase dez anos após a obra que pela primeira vez registrou o ciberespaço, o escritor Neal Stephenson deu aos leitores muito mais do que as quatrocentas páginas de *Snow Crash* encerram em sua narrativa de ação, fazendo com que a arte, em especial a ficção científica, cunhasse uma expressão que mais tarde viria a ser apropriada pela tecnologia de computadores em rede.

Se Gibson empresta a definição abstrata e conceitual do entrelaçado infinito de redes de comunicação de dados, que para engenheiros e tecnicistas se resume a internet e para nós, pesquisadores das ciências humanas, o melhor termo é ciberespaço, Neal Stephenson forja a descrição pormenorizada aos leitores de um ambiente simulado e online, percebido como real por seus usuários - sujeitos que vivenciam processos de socialização e interação segundo signos metafóricos do mundo real. A isso tudo, Stephenson chamou de metaverso.

Hiro passa muito tempo no Metaverso...[A Rua] é a Broadway, a Champs Élysées do Metaverso. É um boulevard brilhantemente aceso...Como qualquer outro lugar na Realidade, a Rua está sujeita a otimizações. Desenvolvedores podem construir suas próprias ruazinhas que desemboquem na principal. Eles podem construir prédios, parques, placas e tudo o mais que não existe na Realidade, assim como veículos com show de luzes e comunidades especiais onde as regras do espaço-tempo tridimensional são ignoradas. Coloque uma placa ou um prédio na Rua e cem milhões de pessoas, as mais ricas, mais importantes e melhor conectadas na terra, irão ver a isso todos os dias de suas vidas...[A Rua] não existe verdadeiramente. Mas neste momento, milhões de pessoas estão caminhando para cima e para baixo lá¹.

Da mesma maneira que a apropriação do termo ciberespaço permitiu caracterizar o ambiente virtualizado e o espaço utópico da internet, que, como veremos mais adiante, poderia muito bem ser aplicado para os modernos meios de comunicação calcados no fenômeno técnico da eletricidade e eletrônica, o metaverso, após a publicação de *Snow Crash*, passou a ser uma verdadeira obsessão para os implementadores de realidade virtual, no sentido de se estabelecer os lugares simulados de interação social, relações econômicas e manifestações culturais, como no livro de Stephenson.

A tarefa da reproduzir, em um nível efetivo e com usabilidade adequada, o metaverso predito em *Snow Crash* não se deu de maneira imediata. Com o uso da comunicação mediada por computadores pessoais, ambientes textuais (e mais tarde gráficos) dos *chat* surgidos nos anos de 1980/1990, suportados pela conectividade

¹ *Hiro spends a lot of time in the Metaverse. [The Street] It is the Broadway, the Champs Élysées of the Metaverse. It is the brilliantly lit boulevard... Like any place in Reality, the Street is subject to development. Developers can build their own small streets feeding off of the main one. They can build buildings, parks, signs, as well as things that do not exist in Reality, such as vast hovering overhead light shows and special neighborhoods where the rules of three-dimensional spacetime are ignored. Put a sign or a building on the Street and the hundred million richest, hippest, best-connected people on the earth will see it every day of their lives. [The Street] does not really exist. But right now, millions of people are walking up and down it.*- Tradução livre de Itamar Pereira para (Stephenson,1992, p.22-23)

ubiquitária da internet, foram as primeiras conformações virtuais que se aproximaram da representação realista proposta por Stephenson.

Hoje em dia se vê que caminhamos a passos largos em direção a concepção do metaverso registrado na ficção científica, graças às interfaces gráficas de alta resolução, de objetos renderizados tridimensionalmente, com conectividade em banda-larga, onde trafegam, com muito boa qualidade, áudio e vídeo e é dada a liberdade de criação e interferência aos usuários desses ambientes virtuais, na condição de seu duplo virtual, o chamado avatar (termo igualmente despertado por *Snow Crash*).

O que temos de mais próximo da proposição de metaverso são os aplicativos computacionais que permitem customizações virtuais e persistência das alterações impostas pelos usuários, como montar e dirigir veículos “reais” (*Need for Speed Underground* e *Street Racer*), construir a vida e o lar de seus sonhos (*The Sims Online* e *Second Life*) e vivenciar fantásticas experiências mágicas e épicas em Jogos de Representações de Massivos Multiusuários (MMORPG - *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), como *World Of Warcraft* e *Everquest*.

Dessa forma, o que temos então é a experiência psicológica de estabelecimento de espaços interiores que simulam uma certa realidade, que permeiam relações sociais entre sujeitos e seus duplos virtuais, fazendo-se valer, para isso, da mediação de sistemas computacionais. Tal experiência carece de definição e de estabelecimento de estudos aprofundados que, a exemplo do ciberespaço em relação aos estudos da cibercultura, conformem conceitualmente o que vem a ser o metaverso para as ciências sociais e, em especial, para o campo da Comunicação.

Nessa direção, este trabalho propõe a possibilidade de discussão dos estudos do ciberespaço, da internet e do metaverso segundo o prisma das Teorias da Comunicação, bastante relegadas quando se fala de cibercultura.

Teorias da Comunicação e metaverso

Todos sabem da carga de especificidades que a internet carrega e, graças a sua aura de neo-tecnologia, ainda existem muitas lacunas nos meridianos teóricos e epistemológicos quando se trata desse amorfo objeto. Como a internet, inicialmente tratada como sinônimo direto de ciberespaço, antes de mais nada, estrutura um sistema de comunicação complexo, ou seja, é essencialmente um suporte técnico sobrelaborado, mas, em essência, uma mída. E, como coloca Lúcia Santaella (Santaella, 2008), “Ora, mídias são meios, e meios, como o próprio nome diz, são simplesmente meios, isto é, suportes materiais, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam.” E, em sendo assim, são objetos de interesse e estudo da Comunicação, enquanto campo voltado para os fenômenos comunicacionais mediados, a partir do século XX.

Por outro lado, o que se vê é que o ciberespaço, sob o recorte de objeto de estudo do campo da Comunicação, deve ter sua análise desenrolada de maneira muito distinta dos meios de comunicação de massa, como o jornal ou a televisão, porém fazendo-se prevalecer sua condição de suporte tecnológico e meio que subverte constantemente os papéis do emissor e do receptor, privilegiando uma leitura do computador como máquina, não mais de cálculos de números de ponto flutuante a alta velocidade, mas sim de comunicação.

Seguindo por essa linha, ao encarar a internet como meio de comunicação, não mais massificado, mas sim multifacetado e polifônico no alcance que varre do individual ao coletivo, mostra-se fundamental resgatar o caráter psicológico dos metaversos atualmente constituídos no ciberespaço (dos MMORPG ao *Second Life*) e correlacionamos com a interseção de consciências que configuram a comunicação. E o

destaque a uma análise mais aprofundada dos aspectos comunicacionais do metaverso passa, inexoravelmente, pelas Teorias da Comunicação.

Para tanto, em difícil e ainda em estado embrionário tarefa, se vê que não basta a aproximação pelo paradigma, sempre presente toda vez que se fala de Teorias da Comunicação, que é a questão-programa proposta por Lasswell, “*quem diz o quê, por qual canal, para quem e com qual efeito?*”, uma vez que a tarefa de enumerar e isolar os pólos emissor-receptor passou a ser impossível, haja vista as multiplicidades de mensagens possíveis no ciberespaço e, além de inúmeras e personalizáveis, as motivações e intenções do ato de comunicar se diluem nessa miríade de indefinível probabilidade.

Dessa maneira, propomos o estudo do metaverso, além do esquema analítico e oposicional entre sociedade e meios de comunicação, partindo de três teorias, ou correntes, no campo da Comunicação:

- a) Teoria da Informação e Cibernética;
- b) Teoria do Meio;
- c) Cibercultura.

Essas três tradições, quando se olha para o conceito em construção de metaverso, não podem ser tratadas de forma hermética, mas, pelo contrário, como disciplinas e áreas de conhecimento comunicantes, conectadas e contribuindo efetivamente na compreensão do ciberespaço e conceitualização de metaverso.

Teoria da Informação e Cibernética

Informação é a base de qualquer análise sobre internet. Neste prisma, é única e exclusivamente uma manifestação de dimensões técnicas. Segundo o que registra Umberto Eco (apud WOLF, 2002), a Teoria da Informação, originada nos estudos de [Claude E. Shannon](#) e [Warren Weaver](#), deve ser entendida como:

(...) propriedade estatística da fonte das mensagens [...], como medida de uma situação de equi-probabilidade, de distribuição estatística uniforme, que existe na fonte [...], como valor de equi-probabilidade entre muitos elementos combináveis, valor que é tanto maior quanto mais escolhas são possíveis. (ECO, 1972, p. 14-15, apud WOLF, 2002, p.113)

Segundo a Teoria da Informação, a mensagem nada mais é do que um conjunto de dados codificados e passível de transmissão de um emissor para um receptor, independente de seu significado.

O próprio Umberto Eco aponta que a Teoria da Informação “pode constituir um método para a investigação cada vez mais cuidadosa da forma de expressão sob seu aspecto de sinal físico, mas não pode ter mais do que um valor de orientação [. . .] para uma teoria comunicativa mais abrangente que só pode ser uma semiótica geral” (ECO, 1972, p.26 apud WOLF, 1992, p. 103).

Em resumo, neste mundo físico, segundo a Teoria da Informação, o sinal é a prioridade e não o significado.

Para os estudo do ciberespaço, vemos que as ferramentas básicas para uma análise segundo a Teoria da Informação estariam calcadas no suporte único que o faz existir, o protocolo TCP/IP, protocolo esse que favorece a conexão ubiqüitária e nodal, de crescimento exponencial e de caráter universal, em termos de equipamentos de acesso.

Dentro ainda da Teoria da Informação, porém em uma ampliação do horizonte estritamente técnico e da abordagem emissor/canal/ruído/receptor com que essa teoria é apresentanda nos estudo do campo comunicacional, tem-se a Cibernética.

Também conhecida como Teoria dos Sistemas ou Ciência dos Sistemas, a Cibernética tem a sua origem na década de 1940, tendo por base, conforme aponta Gordon Pask:

A cibernética é uma ciência nova que, como a matemática, aplica, corta transversalmente os entrincheirados departamentos da ciência natural: o céu, a terra, os animais e as plantas. Seu caráter interdisciplinar emerge quando considera a economia não como um economista, a biologia não como um biólogo, e as máquinas não como um engenheiro. Em cada caso, seu tema permanece o mesmo, isto é, como os sistemas se regulam, se reproduzem, evoluem e aprendem. Seu ponto alto é de como os sistemas se organizam.(PASK, 1961, p.11 apud EPSTEIN,1973, p.9).

O termo Cibernética foi introduzido pelo matemático e engenheiro americano Norbert Wiener, com raiz na palavra grega Κυβερνήτης que se refere a piloto ou timoneiro, sendo vista como a ciência da comunicação e do controle, independente do objeto de estudo ser um homem, um animal ou uma máquina. Diferentemente do trabalho de Claude Shannon, o qual estava mais voltado para a otimização da difusão e transmissão de informação por meio de um canal de comunicação – comunicação linear, a cibernética deu ênfase a uma comunicação circular e sem fim, pela relevância do feedback, com a informação encarada como meio a um determinado propósito, a comunicação.

Wiener e os demais pesquisadores que o seguiram nessa teoria, dedicaram-se a analisar a forma como se conhece e reconhece um sistema, mediado por representações simplificadas – os modelos, estruturas independentes das propriedades dos sistemas, as quais possuem dependência de seus criadores, exclusivamente. Um exemplo disso seria um engenheiro mecânico que, por conhecer os detalhes técnicos e os pormenores de funcionamento de um motor, tende a ter uma visão única entre sistema e modelo, sendo que um usuário de automóvel, por sua vez, vê com evidente distinção o motor e suas características eletro-mecânicas (sistema) e o como entende o seu modo de funcionamento (modelo). Esse modo de encarar os sistemas e modelos, passou a ser conhecido como Cibernética de primeira ordem, a qual estuda um sistema como sendo algo passivo, algo, uma coisa, um objeto dado que pode ser observado, manipulado e dissecado pelo pesquisador.

Já a Cibernética de segunda ordem, ou Meta-cibernética, que ganhou força na década de 1970 com o distanciamento entre as engenharias de controle e a ciência da computação, seria aquela que seguiu em busca de abordar um organismo ou sistema social, do ponto de vista da interação entre sujeito e objeto, com ambos podendo ser definidos como sistemas em si mesmo, com ênfase na autonomia, auto-organização e cognição.

Atualmente, o termo Cibernética tem sido empregado em uma vasta gama de situações, uma vez que é de difícil estabelecimento os limites e fronteiras dos seus objetos de estudo e da natureza dos seus conceitos. O que se vê não é especificamente estudo de Cibernética, mas sim reflexos dessa teoria em inúmeros outros campos das ciências sociais. Com o advento e a retomada do prefixo “ciber” nas duas últimas décadas do século passado, vê-se a contribuição da Cibernética para o batismo da cibercultura, porém muito mais se vê uma herança dessa teoria nas pesquisas de Inteligência Artificial e de Biologia Cognitiva do que propriamente nos estudos do ciberespaço.

Nesse sentido, pode ser de grande valia o resgate dos conceitos de interação, segundo as abordagens da Cibernética, para um real aprofundamento ao que se propõem a cibercultura, em especial na análise sistêmica do sujeito em um processo de comunicação mediada por computador, o qual pode ser estudado e visto de diferentes níveis de aprofundamento, conforme os modelos da Cibernética.

Na proposta de se analisar o metaverso, vê-se plenamente aderente a esse propósito a reflexão sobre o ciborgue cotejado com o que hoje se denomina avatar. Seria o avatar o ciborgue em sua conformação possível no atual grau de desenvolvimento técnico? Há realmente uma pertinência nesse aprofundamento, uma vez que o ciborgue manifesto no metaverso já não é mais híbrido entre o orgânico e o mecânico, entre o ser vivo e instrumento, mas sim o que se conforma na interseção entre o sujeito e a máquina e se consolida, não como prótese, mas sim como experiência de consciência.

Teoria do Meio

De natureza distinta da cibernética, porém igualmente sob forte influência da técnica, a Teoria do Meio tem sua origem no Canadá, ainda na década de 1950, conformada por Harold Adams Innis, sendo seguido por nomes como Marshall McLuhan, Jack Goody, Daniel Boorstin e Elizabeth Eisenstein e outros que fazem parte da primeira geração de “teóricos do meio” que centraram atenção nos efeitos dos meios de comunicação nas grandes instituições sociais.

O batismo dessa corrente de pesquisadores somente ocorreu na década de 1980, com Joshua Meyrowitz que classifica os autores como voltados ao pensamento dos efeitos dos meios de comunicação.

Innis desbrava esse estudo com a reflexão sobre as implicações políticas, sociais e econômicas dos meios impressos e escritos, em diferentes sociedades, além de debruçar para o estudo de como se dá a inserção de um novo meio de comunicação nos agrupamentos sociais, e as conseqüentes mudanças na sociedade advindas dessa inserção, em maior relevância do que efeitos acarretados pelas mensagens, conteúdos ou idéias circulantes nesses meios.

O professor de literatura Marshall McLuhan segue o caminho delineado por Innis, alcançando o ápice com a publicação em 1964 de *Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem*, onde desenvolve estudos dos efeitos dos meios de comunicação na sociedade desde a escrita até a televisão, impulsionado pela técnica e pela eletricidade.

McLuhan forja sua mais célebre proposição na obra de 1964, onde, de maneira provocativa, registra que “o meio é a mensagem”, amplamente difundido com o advento da cibercultura, mas, que em sua época, pretendia estabelecer uma ruptura com a tendência comum nas teorias da comunicação consagradas que pendiam exclusivamente para o conteúdo da mensagem e seus efeitos, relegando o canal, o meio, a mero suporte técnico.

Por sua vez, Meyrowitz (1998) resgata recentemente os pensadores do meio e desenvolve a análise sobre os meios de comunicação, sob três aspectos principais: como meros condutores e receptores de mensagens, segundo a linguagem técnica utilizada e, por fim, a idéia de que cada meio cria ambiente único, de características e aspectos relativamente fixos, de maneira autônoma do conteúdo que veicula e de sua linguagem técnica.

Na discussão central da Teoria do Meio, que não é, de fato, uma teoria, mas sim um conjunto de pensadores, está a extrapolação do meio de comunicação como mero transmissor de sinal ou de informação entre emissor e receptor, mas sim em um aprofundamento do conceito de meio de comunicação como espaço comunicacional e traçam a evolução histórica em forte correlação com os diferentes meios de comunicação (Walter Ong, segundo a escrita; Elizabeth Eisenstein, segundo a escrita e Meyrowitz, segundo a os meios eletrônicos). Meyrowitz também aponta a relevância do meio em diferentes níveis: micro – no nível do indivíduo, e macro – no nível dos aspectos sócio-culturais, problematizando as diferentes características de cada meio em relação aos aspectos físicos, psicológicos e sociais, independente do conteúdo. É também com esse

pensador que encontramos uma das mais consolidadas definições de meio de comunicação, termo que ele apresenta como sendo “todos os canais e meios pelos quais informação é transmitida entre pessoas, que não sejam modos de comunicação diretos face-a-face” (Meyrowitz, 1986).

Para os “teóricos do meio”, os meios de comunicação eletrônico, como nova forma de produção, distribuição e consumo de conteúdo, desatrelando o espaço, em termos da aparente redução de distância entre os pólos da comunicação e a transformação das substâncias materiais envolvidas, uma vez que em uma transmissão de rádio, por exemplo, a comunicação é muito mais do que a oscilação de um cone de papelão, guiado por um solenóide de cobre envolto por um ímã.

Por produção, podemos entender a facilidade com que os meios eletrônicos permitem que se transmitam as mensagens típicas da comunicação face-a-face, sem a necessidade de uma especialização, como ocorre no código da escrita. Qualquer um pode falar em um microfone ou estar diante de uma câmera de televisão. Marcante também é o fator da distribuição, com os meios eletrônicos avançando as fronteiras do privado e adentrando os lares e, conseqüentemente, os espaços interpessoais, ao contrário do que meios como revistas e jornais em que o receptor necessita se deslocar em busca das mensagens.

Já o consumo dos meios eletrônicos está no estabelecimento do contato entre os receptores e os emissores, tendo em comum o aparato técnico que viabiliza a comunicação, com a similar facilidade da produção face à inexistência de código complexo para a decodificação, porém sem muita possibilidade de escolha da mensagem em difusão. Em outras palavras, pode-se até alterar canais de programação, ou interfaces, como na TV ou no rádio, porém não há como alterar a forma do meio.

Meyrowitz registra que os meios de comunicação eletrônicos integram sistemas de informação pela aglutinação do privado com o público. Os meios impressos encontram-se em um estágio onde as mensagens, pelas características do meio, são eminentemente formais e impessoais, enquanto que, nos meios de comunicação eletrônicos, a informalidade e as expressões pessoais ganham campo para manifestação.

Indo além dos meios eletrônicos, analógicos em relação a mensagem que transmitem, vemos a proliferação e consolidação dos meios de comunicação digitais, que a partir de amostras temporais, armazenam as informações no formato de dígitos binários, exatamente como os computadores registram e processam informações.

Os computadores conectados em rede, meio de comunicação digital por excelência (na produção, processamento e transmissão de informações digitalizadas), se diferenciam das tradicionais máquinas de comunicação, como a televisão e o rádio, uma vez que diferente dessas, pode ser moldado como meio em diferentes situação, usos e ações do usuário, graças a interface. A interface, veículo que permite a interação entre o homem e a máquina, como bem registra a Cibernética, é a sintaxe do computador que viabiliza alternância do conteúdo semântico, com baixo acoplamento entre o conteúdo da mensagem e a máquina computacional e elevado acoplamento entre o conteúdo da mensagem e a interface mutável do equipamento.

Isso é perfeitamente aplicável quando tratamos do metaverso, com sua interface gráfica do usuário simulando objetos tridimensionais e com inúmeras mensagens hipertextuais que reúnem características dos meios tradicionais (textos), com a possibilidade dos meios eletrônicos (som e imagem), o que nos acarreta uma comunicação formal e fortemente sintática quando se está em uma interação textual (comunicados, notas eletrônicas e formulários on-line) ou uma comunicação mais informal e próxima do face-a-face quando em uma transmissão de vídeo streaming ou numa conversa de voz sobre o protocolo IP, em um amplo leque de usos sociais possíveis, independente do meio

(internet) e de elevada dependência da interface, no que poderíamos citar como inúmeras mediações sobre o mesmo meio.

Mesmo não sendo exatamente uma Teoria, mas sim uma tradição de pesquisadores, a relevância desse conjunto de pensamento para abordarmos as novas tecnologias de comunicação se mostra fundamental, uma vez que buscam as características peculiares de cada meio, algo de grande valia para o estudo de um meio que multiplica muitos outros, como a internet.

Cibercultura

Embora muito recente nos estudos de comunicação, a cibercultura já se faz presente em inúmeros estudos nesse campo, com diferentes abordagens sobre objetos que tem como principal característica o elo com os meios digitais e com a internet. Porém, há ainda uma carência significativa de uma definição clara de cibercultura, fazendo necessária a busca por uma conceituação adequada para o termo. Porém, tal empreendimento não é de fácil resolução, uma vez que os conceitos para essa definição.

O pesquisador tcheco Jackub Macek, por exemplo, estabelece quatro categorias para cibercultura, partindo da visão utópica, informacional, antropológica até a epistemológica. Enquanto que para Pierre Lévy, o mais citado autor entre os trabalhos de cibercultura no Brasil, essa corrente de pensamento pode ser encarada como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, pg. 17), Macek vai mais além e constrói a definição de cibercultura (na interpolação de utopia, informação, antropologia e epistemologia) como sendo²:

Cibercultura pode ser então vista como um ponto de encontro de trabalhos de ficção com discursos, conceitos e teorias das ciências naturais e sociais, bem como da engenharia – que permeiam, moldam e transformam cada uma. Cibercultura é profundamente auto-reflexiva porque as teorias são partes de suas narrativas (ciberculturais), que por sua vez inspiram as teorias emergentes.

É preciso entender a cibercultura, portanto, como um desdobramento, como o estuário, no ciberespaço, da confluência entre a sociedade contemporânea, a técnica que extrapola o caráter meramente ferramental da modernidade e a cultura pós-moderna cotidiana em suas diferentes facetas.

A técnica se faz valer da microeletrônica, das redes de comunicação e da disseminação do computador pessoal, constituindo um canal de comunicação multimodal, capaz de tratar os signos textuais, musicais, imagéticos, de simulação, da neo-economia e da digitalização plena.

A cultura pós-moderna é identificada pelos prazeres estéticos em suas diferentes formas e manifestações, com as raízes na consolidação dos *mass media* (LEMOS, 2004, p. 260).

Por fim, a sociedade contemporânea encontra no ciberespaço local de manifestação de suas formas, como o hedonismo, o presenteísmo, a busca tribal, o erotismo e o comportamento de violência e revolta.

Isso tudo faz da cibercultura uma verdadeira “manifestação da vitalidade social”, oferecendo inúmeras possibilidades de expansão e extensão das relações entre o sujeito e o objeto, nunca como negação das formas de comunicação tradicionais,

² *Cyberculture can thus be seen as a meeting point of works of fiction with discourses, concepts and theories of the social and natural sciences as well as engineering – which permeate, shape and transform each other. Cyberculture is deeply self-reflexive because the theories are part of its (cybercultural) narratives and these narratives then inspire emerging theories.* Tradução livre de Itamar Pereira para (MACEK, 2005)

analógicas e/ou atômicas, mas sim como um prolongamento dessas formas, fazendo-se valer, para isso, dos bits que circulam a alta velocidade nas redes digitais da Internet, algo imaterial, mas verdadeiramente presente nas interações sociais pós-modernas, como explica Michel Mafessoli (CHIBLI, 2007):

Existe uma frase de [Max] Weber que resume exatamente o que estou dizendo. Quando ele pensava, refletia sobre a reforma protestante no início do capitalismo e dizia: nós não podemos compreender o real a não ser a partir do irreal. O que é considerado reputado irreal. E digo exatamente a mesma coisa para a pós-modernidade. Não podemos compreender a realidade pós-moderna a não ser a partir desse irreal. Quer dizer, o imaginário. O fantasmagórico.

Há de se destacar, porém, que a extensão propiciada pela cibercultura, pela interatividade imersiva, não pode ser encarada como mera “prótese”, mas sim como meio capaz de “propiciar e alterar relações sociais face a face ou a distância, provocando alterações nas ecologias cognitivas, ou nas formas sociais e individuais de apreender o mundo e nele intervir” (BRETAS In: FAUSTO NETO, 2001, p.36).

É inegável a necessidade, porém, de abarcar, no bojo da discussão da cibercultura, a análise da noção de ciberespaço, muitas vezes empregada como sinônimo de internet. Para que seja possível seguirmos adiante na discussão, cabe destacar que ciberespaço e internet, apesar da intercambialidade dos termos, não compartilham uma exata e simétrica equivalência.

Quando se tratar do aparto tecnológico, da conjunção de redes e de nós computacionais, propomos que seja referenciada a internet. Ciberespaço, por sua vez, descreve o conjunto formado por usuários, computadores, aplicações computacionais e dados, numa situação de interação e uso. Essa noção de ciberespaço, com milhões de pessoas transacionando informações e em comunicação direta, sustentadas por dígitos binários, conformam a noção dada, não pelo Neuromancer de William Gibson, mas pelo ex-letrista psicodélico do *Greatful Dead*, John Perry Barlow. E é com o ciberespaço barloviano que sugerimos como passo inicial (sem o radicalismo do militante da internet), muito mais próximo das interações homem-computador de hoje e afastado da metáfora pouco esclarecedora do Neuromancer.

Nesse sentido, o que se propõe é, ao analisar uma interface específica da internet, onde os aspectos comunicacionais estão em destaque, que se deva seguir por uma linha de estudos do ciberespaço, em que a internet é vista como meio e a presença do sujeito da comunicação (ora como emissor, ora como receptor) seja o traço determinante do ciberespaço. Seguindo dessa forma, evita-se que a amplitude de abordagens das ciências sociais criem tal complexidade que o objeto de estudo acabe por se diluir no rumo em que a interseção da comunicação e da cibercultura se encontra hoje.

Outro ponto bastante presente em qualquer discussão sobre o ciberespaço é a sua pertinência, proximidade ou impertinência e afastamento do real, justamente pela sua condição de espaço social virtual. Por força disso, tomaremos o conceito de virtual conforme propõem Lévy (1996), como uma imagem, uma descrição digital do real em uma memória computacional, mas que é constantemente atualizada na tela, onde o sujeito interage e comunica-se com os demais sujeitos, onde “a mensagem é um espaço de interação por proximidade dentro do qual o explorador pode controlar diretamente um representante de si mesmo” (LEVY, 1996, p.74), o que só reforça o entendimento da projeção do sujeito da comunicação no espaço simulado do metaverso na condição de avatar. E isso não se trata de uma negação do real no virtual, mas sim uma atualização, expansão e reconstrução do mundo atômico no metauniverso de bits no ciberespaço.

Fundamental, também, a discussão do papel do indivíduo frente à cibercultura. Muito se fala da tendência ao encapsulamento, isolamento e emprego da tecnologia pela tecnologia, porém se vê que, ao contrário, as interações sociais afloram no ciberespaço,

com indivíduos se relacionando com outros e com instituições, sem as barreiras físicas, geográficas e temporais, ultrapassando a dimensão local e individual, construindo-se a verdadeira manifestação da “aldeia global”, que encontra nos meios de comunicação a sua infra-estrutura (MCLUHAN, 2005). Entretanto, a análise disso contém certo grau de dificuldade, pois, para uma abordagem epistemológica, há muito mais no campo das crenças (já que é um fenômeno que está acontecendo, em curso) do que no das verdades concretas, as quais precisam ser construídas e sedimentadas.

Considerações finais

O que se propõem, nesse artigo, é, dentro dos estudos do ciberespaço, trazer a contribuição de três importantes vertentes das teorias da comunicação na análise do metaverso. Isso se justifica pela nova constituição de uma simulação de espaço público que lá opera, e, dessa forma, surge como propício para as trocas simbólicas da comunicação, numa aglutinação de diferentes meios em uma única interface. A fotografia digital possível dos objetos renderizados, a conversa por voz entre os avatares, o fluxo textual nas linhas de chat, os boletins e jornais eletrônicos, entre outros, instigam a lupa do pesquisador comunicacional que vê a proliferação mediática potencializada pelos fenômenos da imersão e interatividade em maior grau que esse ambiente virtual proporcional

Da Teoria da Informação e da Cibernética, vemos que a análise de modelos pode constituir interessante abordagem quando não se tem interesse de aprofundar no determinismo técnico. Dessa corrente também temos importantes heranças, não apenas para abordarmos os novos meios digitais, mas também uma base considerável para se trabalhar com a interação entre a máquina e o humano/orgânico, exatamente o ponto de partida quando se problematiza o conceito atual de avatar, sem descartar as diversas discussões sobre o ciborgue.

Já na Teoria do Meio, mostra-se como imprescindível e básico nas reflexões sobre o ciberespaço, de pensar na essência de meio de comunicação que a internet carrega, e, no caso do metaverso, com a extrapolação resultante da convergência e multiplicidade de meios que lá se manifestam e se congregam.

Por fim, dentro do campo da cibercultura, se propõem é um resgate dos estudos do ciberespaço, dentro de questões chaves, como o virtual, a presença do sujeito na condição de avatar, as possibilidades comunicacionais pelo grau maior de imersão e interatividade, deslocando as articulações dos usos e conformações sociais presentes tradicionalmente nas discussões sobre cibercultura.

Referências Bibliográficas

- ARAUJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibernímia*. Porto Alegre: Sulina, 2006. 327 p.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. 201 p.
- BRETAS, Maria Beatriz Almeida. In: FAUSTO NETO, Antônio, et al (Org.). *Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade*. Porto Alegre: Edipucrs, 2001. 234 p.
- CHIBLI, Faoze. *Ordem e progresso impertinentes: Sociologia ciência e vida*, São Paulo, n. 9. ano I, p. 7-13, 2007.
- DAMIANI, Edgard B. *Second Life: guia de viagem*. São Paulo: Novatec, 2007. 238 p.
- EPSTEIN, Isaac (org). *Cibernética e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1973.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. 238 p.
- FAUSTO NETO, Antônio, et al (Org.). *Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade*. Porto Alegre: Edipucrs, 2001. 234 p.

- FIGUEIRA, Mara. Second Life: febre na rede. Sociologia ciência e vida, São Paulo, n. 9. ano I, p. 16-25, 2007.
- JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. 189.p.
- LEMOS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004. 295 p.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p.
- LÉVY, Pierre. O que é o Virtual. São Paulo: Editora 34, 1996. 160 p.
- LÉVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993. 208 p.
- MARTINO, Luiz C. Interdisciplinaridade e Objeto de Estudo da Comunicação. In: Fausto, A. N. (org.). Campo da Comunicação. João Pessoa: Editora Universitária, 2001, a.
- MARTINO, Luiz C. Elementos para uma Epistemologia da Comunicação. In: Fausto, A. N. (org.). Campo da Comunicação. João Pessoa: Editora Universitária, 2001, b.
- MCLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem. 14. ed. São Paulo: Cultrix, 2005. 407 p.
- MACEK, Jackub. Defining Cyberculture (v. 2). Disponível em: http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm . Acesso em: 05/10/2008.
- MEYROWITZ, Joshua. Multiple Media Literacies. In: Journal of Communication 43(3). New York, Summer, 1998. pp. 96-108.
- MEYROWITZ, Joshua. No Sense of Place The Impact of Electronic Media on Social Behavior. Oxford University Press, 1986.
- PALACIOS, Marcos; LEMOS, André (Org.). As janelas do ciberespaço. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2001. 280 p.
- SANTAELLA, Lucia. As linguagens como antídotos ao midiacentrismo. Disponível em: <http://www.usp.br/matriz/es/img/01/Dossie5LuciaSantaella.pdf>. Acesso em: 29/09/2008.
- RYMASZEWSKI, Michael, et al. Second Life: official guide. New Jersey: John Wiley & Sons, 2007. 342 p.
- RÜDIGER, Francisco Ricardo. Introdução às teorias da Cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo. 2. ed. Porto Alegre: Sulina. 2007. 198 p.
- STEPHENSON, Neal. Snow Crash. [S.l.]: Penguin, 1994. 448 p.
- WILLIAM, Gibson. Neuromancer. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2003. 303 p.
- WIENER, Norbert. Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos. São Paulo: Cultrix, 1968.
-