

Metamundos: percepções sobre mundos particulares no ciberespaço¹

Osmar Frank Rodrigues FERREIRA²

Enderson OLIVEIRA³

Faculdade Estácio FAP, Belém, PA

RESUMO

O artigo propõe observar possíveis “novos lugares” que foram criados a partir do incremento do chamado “ciberespaço”, aos quais identifico como “metamundos”. A partir da análise imersivas nesses ambientes, como jogos online e redes sociais, busco identificar na prática essas possíveis manifestações na internet e realidade virtual e, assim, provocar uma discussão sobre esses ambientes, também observando as discussões teóricas feitas por outros autores.

Palavras-chave: ciberespaço; metamundos; ambientes; realidade virtual.

INTRODUÇÃO

Entre os anos de 2010 e 2016, participei de um jogo ao estilo MMORPG⁴ *online*, Megaten *online*, que possibilitava habitar virtualmente através de um avatar o ambiente do jogo e interagir com outros jogadores. Durante esse período pude observar de forma próxima como as pessoas percebiam e se percebiam no jogo.

Eu jogava em média umas 5 horas por dia, sempre à noite, após chegar do trabalho. Conheci vários avatares e muitos se tornaram amigos reais, porém outros permaneceram no anonimato, deixando apenas uma sensação estranha de lembrança, pois meu vínculo era apenas com o avatar; porque lembro-me dos avatares sem mesmo saber o nome dos usuários.

¹ Trabalho apresentado na IJ05 – Comunicação Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 24 a 26 de junho de 2019, em Parintins-AM.

² Graduado em Comunicação (Publicidade e Propaganda) na Faculdade Estácio do Pará. E-mail: ofkferreira@gmail.com.

³ Jornalista, professor na Faculdade Estácio do Pará e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia na Universidade Federal do Pará. Coordenador da Linha de Pesquisa “Comunicação, Consumo e Antropologia” (<http://blogdoentredes.wordpress.com>), no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) da Estácio do Pará. E-mail: enderson.oliveiral@gmail.com.

⁴ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. São jogos para uma grande quantidade de usuários.

Nesse jogo haviam muitos brasileiros e tínhamos muita interação, quase sempre o servidor estava lotado e entre uma “missão” e outra, conversávamos como pessoas próximas contado sobre nossas vidas, os mais próximos usavam aplicativos de conversação como o *Skype*. Durante as conversas, as distâncias eram esquecidas e quase nos sentíamos vizinhos. Um fato curioso aconteceu quando o jogo foi descontinuado no servidor americano e passou a ficar no ar apenas em um servidor japonês, mesmo sem saber o idioma muitos brasileiros migraram e reestabeleceram seus laços, eu mesmo fiz isso sem saber dizer nem “olá” em japonês.

Assim, presenciei vários casos de “metamundos” identitários, onde a percepção do usuário o faz conceber o mundo virtual através de sua ótica. As pessoas agiam como de fato estivéssemos em um lugar familiar, existiam brigas, ciúmes e até relacionamentos, um deles até se transformou em real e o casal está junto até hoje. A partir dessas experiências observadas não apenas nesse jogo, mais em outros como *Neverwinter*⁵, onde também joguei bastante e na participação de grupos em redes sociais, passei a perceber, mesmo que de forma sutil essas formas de conceber o ciberespaço.

O que mais parece um roteiro de um romance cyberpunk é na verdade apenas um recorte na vida de quem convive nesta realidade dual entre *online* e *offline*; observando estes metamundos. É um lugar onde nos fazemos presente por imagens, vídeos e hipertextos. Em alguns casos esses metamundos são a chave para uma interação a nível global ou apenas uma janela onde se pode observar outros mundos particulares, que na vida offline talvez não tivéssemos acesso. “A rede dará acesso a um gigantesco meta-mundo virtual heterogêneo que acolherá o fervilhamento dos mundos virtuais particulares” (LÉVY, 1999, p. 46).

Esse espaço novo chamado de “ciber” que cada vez mais ganha ares complexos, vai muito além do outrora simulacro ou mesmo da hiper-realidade proposta por Baudrillard. Hoje se adensa de forma a se mesclar profundamente que mal podemos em alguns casos fazer distinção, do mundo online e o offline. Essas realidades se fundem e se confundem, gerando meta-universos diversos, como bolhas, fazendo alusão ao processo proposto por Stephen Hawking, em sua nova teoria sobre mundo paralelos.

Com este ensaio tento mostrar o que possivelmente seriam esses metamundos e como eles se manifestariam nesse ciberespaço. Utilizei da metodologia da pesquisa-ação, por

⁵ É um jogo ao estilo MMORPG, com temática medieval, produzido pela Cryptic Studios.

entender da necessidade imersiva que este objeto se faz requerer. Com isso, observo algumas situações ao qual eu acredito ter essas características.

METODOLOGIA

Como a metodologia da pesquisa-ação necessita de uma imersão prática através da participação ou observação próxima e tendo em vista minhas experiências durante esse tempo, pensei em adotá-la como forma de pesquisa. A pesquisa-ação como método agrega várias técnicas de pesquisa social. Utiliza-se de técnicas de coleta e interpretação dos dados, de intervenção na solução de problemas e organização de ações (BALDISSERA, 2001, p.7)

Pois estes metamundos, são como mundos inexplorados, cabendo conhecê-los apenas ao(s) criador(es), estes sim determinam suas características e seus habitantes. Um desafio para os futuros cidadãos do ciberespaço, que seria o de “conquistar lugares seguros e agradáveis para trabalhar, divertir-se e criar seus filhos, sem perder contato com o espírito aberto e indomável que inicialmente os atraiu para net. (RÜDIGER, Francisco, 2008, 20).

“Entrar nos arquivos da cultura não basta mais para diferenciar. Então o ato de criação por excelência consiste em criar um acontecimento aqui e agora, para uma comunidade, até mesmo constituir o coletivo para o qual o acontecimento advirá, ou seja, reorganizar parcialmente o metamundo virtual, a instável paisagem de sentidos que abriga os humanos e suas obras.” (LÉVY, 1999, p.148)

Então, em um primeiro momento fui levado pela curiosidade e observei, como surgia essa ideia primordial de criação, como as pessoas tomavam posse desse ambiente virtual, o tomando para si. Observei principalmente nos jogos online e nas comunidades em redes sociais esse sentimento de posse e o orgulho em pronunciar “meu” grupo, “meus” amigos, “meu lugar” que parece ter uma força maior nestes locais. Porém, tais observações são complexas, assim com as relações humanas, por isso a necessidade de uma metodologia que fosse imersiva, e a pesquisa-ação se encaixa nessa imersão pois nos possibilita sermos nós mesmos atores e observadores durante o processo.

A “pesquisa-ação é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática” (TRIPP, 2005, p.447). Erros podem surgir de forma natural dado as muitas variáveis a serem levadas em conta e a complexidade em se analisar algo pouco palpável. Há inúmeras discussões sobre

cibercultura, mas não tantas sobre metamundos, por isso agora vamos ver um “resumo” de algumas destas perspectivas.

PANORAMA DAS DISCUSSÕES QUE SÃO FEITAS

Esse espaço de comunicação foi criado em primeiro momento para o uso acadêmico e militar e não possuía uma nomenclatura. Somente após o advento da internet e da popularização dos pcs, tornou-se um grande universo de troca de informações. Hoje, quando fazemos referência a esse espaço utilizamos o termo ciberespaço, concebido primeiramente por Willian Gibson, em sua obra de ficção *Neuromancer* (1984), mesmo não tendo atualmente as dimensões do ciberespaço do livro ainda, está ficção não pode ser descartada, pois devido ao avanço das tecnologias de informática e de comunicação, ela está cada vez mais próxima da realidade. Existe hoje no mundo uma profusão de correntes literárias, musicais, artísticas e talvez até políticas que se dizem parte da "cibercultura".(LÉVY, 1999, p.102), que seriam esses movimentos no ciberespaço. O ciberespaço é um espaço que se constrói sobre um suporte físico, produto da nossa cultura e concretamente localizado, afirma André Lemos (2002, p. 137).

Por ser um espaço ocupado por grande número de informações, está muitas vezes “no epicentro” de algumas discussões, como a virtualização das cidades, a “explosão” das redes sociais (ciberativismo), a programação como linguagem universal futura e as síndromes desses ciberespaço em expansão. A própria rede neste sentido não é mais o que conecta e sim o que se produz (LEMOS,2013).

Neste espaço virtual, agregamos varias formas de perceber esse novo universo, algumas acreditam que ele possa a se tornar um verdadeiro perigo para a sociedade, já que suas formas de “corromper” somente se agravariam com o aumento da tecnologia, principalmente na questão identitária, pois ao adentrar esse universo, em geral, as pessoas tenderiam a não mais querer ser elas próprias, assumindo então outras personas. As crises de identidade são de conhecimento médico e não são uma novidade, porém nem todas estão relacionadas a essa vida no ciberespaço.

O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. (HALL, 2002, p.13).

Isto teria impactos na formação das chamadas cidades virtuais, cibercidades pois trariam insegurança nas relações pessoais entre esse frequentadores, usuários, bem como suscitariam crises de identidade entre o mundo online e offline. “Na tela, você tem a chance de descrever a si mesmo como a pessoa que você quer ser, e imaginar os outros como você deseja que sejam, construí-los para seus propósitos” (TURKLE, 2011, p.88).

Por outro lado, essa ideia de criar uma identidade diferente da que possuímos pode gerar um benefício sob o ponto de vista de nossa autoestima ou exercitando o ato da interpretação diminua sua timidez. Nas redes sociais o ciberativismo cresce, vozes nunca antes ouvidas dão a causas, como preservação do meio ambiente ou de ideias humanitárias outro “gás” pois retornam no ambiente virtual discussões sufocadas em ambientes offline.

No entanto, este ciberativismo, nem sempre está ligado a lutas sociais e no passado estava mais associado a idéias libertária em relação ao ciberespaço, “ele [o ciberativismo] influenciou decisivamente grande parte da dinâmica e das definições sobre os principais protocolos de comunicação utilizados na conformação da Internet” (SILVEIRA, 2010, p.31). transportando o ciberativismo para um patamar para além das esferas políticas, ligado-o também a cultura *hacker*⁶.(SILVEIRA, 2010)

No entanto, há quem tenha fé que o ciberespaço possa vir a agregar uma comunidade futura onde o conhecimento seja compartilhado e disso nasça uma sociedade mais justa e conjunta, que dessa união surja as soluções para problemas de ordem mundial. Levy (2009) aponta para um modelo de inteligência coletiva como uma “utopia realizável”; contudo, reconhece que pequenos experimentos locais serão onde aprenderemos a viver nas comunidades de conhecimento (JENKINS, 2013, p.57)

À medida que o ciberespaço amplia a esfera das interações sociais, torna-se ainda mais importante poder falar sobre pessoas que conhecemos através da mídia do que sobre pessoas de nossa comunidade local, que não são conhecidas por todos os participantes de uma conversa on-line. (JENKINS, 2013, p.118)

Em vista das variantes possibilidades em se observar o ciberespaço e suas inumeráveis aplicações percebemos que ainda há muito a se explorar e que lacunas só serão preenchidas após muitas pesquisas.

⁶ Hacker é uma palavra em inglês do âmbito da informática que indica uma pessoa que possui interesse e um bom conhecimento nessa área, sendo capaz de fazer hack (uma modificação) em algum sistema informático.

Para Lemos (2003) devemos, mais uma vez, evitar determinismos que estão presentes tanto nos que enxergam as mazelas quanto nos que constataam as maravilhas das novas tecnologias.

O Ciberespaço ainda possui muitos lugares a serem explorados e é observando esses espaços, que percebo essa personalização desses espaços e da geração desses metamundos.

O QUE É METAMUNDO?

Para falar desses metamundos, devemos primeiramente, dizer onde se desenvolvem, pois apesar de terem seus nascimentos em nossas mentes, fixam-se no ciberespaço através das tecnologias atuais, criam corpo e se desenvolvem de forma livre nesse ambiente.

Com o aumento dessas tecnologias de informação e com o desenvolvimentos dos equipamentos moveis as fronteiras se desfazem a um toque de botão. Nesta nova era das informações a cada segundo, terabytes delas se espalham pela web. E na mesma velocidade das informações silênciosos mundo personalizados surgem da ideia particular de cada individuo ou grupo. Não são apenas mini-reproduções do mundo real, são realidades alto-produzidas e reais, pois manifestadas acabam por existir mesmo que apenas neste novo universo, neste meta-mundo.

São mundos para além da nossa percepção de realidade, vão muito além dos simulacros ou mesmo da virtualização dos ambientes. “É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera” (BAUDRILLARD, 1981, p.7).

A invenção de um mundo virtual representa o esforço humano de estender o controle técnico não somente sobre as relações sociais de outrem e da “natureza”, mas também sobre as concepções de espaço por meio das quais se confere ordem ao que de outra forma poderia parecer um vácuo inimaginável de ausência de sentido (HILLIS, 2004, p.17)

Esse metamundos, como bolhas em estado de ebulição, nascem, crescem, morrem, misturam-se e expandem-se numa frenética dança no universo do ciberespaço. Assemelhando-se com a propria expansão do universo, seguindo a teoria de Stephen Hawking, que sugere a criação de universos como “bolhas em processo de ebulição” no grande mar sideral de materia negra. Notadamente sugem como possibilidade de projetar o que de fato gostaríamos de ser ou de sentir, onde paradigmas, crenças e preconceitos são

quebrados de forma natural e as vezes ate simploria, onde assim como em jogos, “se vive muito mais pela regra que pela lei” (TUPY, 2018).

São lugares onde exercemos o nosso pertencimento e nos servem muitas vezes como refúgio ao mundo real ou simplesmente um lugar de conversar o que se gosta e manifestar-se livremente.

Essas construções particulares tem crescido de forma exponecial pela rede e gerado as micro-redes particulares (metamundos), são uma especie de loteamento do mundo virtual, nesses (ciber)espaços pessoas trocam conhecimento e duvidas sobre determinado assunto e se sentem protegidas, por saber que estão ladeadas de pessoas com o mesmo interesse. São lugares onde os semelhantes se encontram, hackers, jogadores, pesquisadores, ativistas e buscadores da sua “outra metade”.

Podem ser divididos em abertos ou públicos (assim como grupos onde não se precisa de convites ou mesmo jogos online gratuitos), quando se tem a ideia de compartilhar ou fomentar a participação de outras pessoas ou restritos, quando o acesso é limitado a convites ou valores. As vezes os restritos, tem tamanha restrição que nem sequer são encontrados com facilidade na rede.

As redes sociais e suas infinidades de grupos muitas vezes, nos dão uma ideia do que seriam essas manifestações. Nelas podemos encontrar uma infinidade de grupos direcionados aos mais variados assuntos. as redes sociais passaram a fragmentar-se ideologicamente, constituindo “bolhas” onde apenas algumas opiniões e ideias circulam livremente. (RECUERO, 2017, p.51)

O mundo a nossa volta já traz também características que não mais ou pouco nos separam dessa virtualização. As sociais midias virtuais, são quase uma nova “seita”, no sentido de fragmentação de pensamentos e para este novo modelo social que a cada dia se afirma, essa mescla, de virtual e real, gera essa possibilidade do aparecimento desses meta-mundos, a expansão dessa “bolha social” acaba por se transformar num universo particular onde as pessoas existem de forma digitalizada e devido ao crescente aumento das tecnologias e a facilidade com que hoje são manipuladas, padrões sociais podem ser alterados.

Os diversos softwares manipuladores de imagem ditam o belo, a imagem que se manifesta neste meta-mundo é a imagem camaleônica a ser consumida, neste universo onde o avatar dita o seu posicionamento, diante da comunidade da qual se resolveu pertencer.

O exemplo mais significativo de meta-mundo nos dias atuais é sem dúvida o *smartphone*, pois hoje é a principal porta de acesso a rede e é através dele que um número cada vez mais crescente de pessoas se conectam a rede e fazem do aparelho, uma morada, um abrigo onde tudo e todos podem ser encontrados. Em muitos casos se comporta como um novo membro, não podendo ser apartado com riscos de causar sequelas emocionais, a esse indivíduo.

Hoje no mercado existem diversos aparelhos de comunicação a fim de atender as diversas demandas deste homem/máquina e a personalização tem um diferencial para este ávidos consumidores, sobretudo as tecnologias exclusivas ou mesmo a possibilidades de “assistentes virtuais” como sistema Cortana, Siri, Alexa ou Google Now. Tantas possibilidades a palma da mão transformam o *smartphone* em um “eu-mundo” (metamundo).

A própria tecnologia também caminha neste sentido de recriação do espaço a nossa volta, quando nos deparamos com os avanços no campo da virtualidade e da simulação. Contudo, muito mais que simulações do real essa ideia de alterar o mundo real, usando como espelho o virtual através da recriação da própria imagem, muito embora continue apenas na mente de quem a produz. Pode gerar consequências reais que vão desde o aumento benéfico da autoestima até a depressão severa.

Fazendo paralelo novamente às ideias do físico britânico Stephen Hawking, sobre multiversos, cada pessoa nesse ciberespaço seria como um universo próprio também que a sua maneira, reproduz e narra a sua saga diária ou idealização de uma vida melhor, mesmo que de forma ilusória, torna assim a rede um gigantesco e inimaginável processo de criação de meta-mundos, que assim como nas colisões da teoria da expansão, se expandem pela colisão ideológica ou se reagrupam em verdadeiras meta-galáxias que se reconhecem.

METAMUNDOS NO CIBERESPAÇO

Observando oportunidades, grandes empresas como a Microsoft, Apple, Facebook, Oracle, Sony, Samsung e outras, apostam na programação Java como uma linguagem de uma geração futura e virtualizada e assim desenvolveram a *code.org*⁷, uma organização sem fins

⁷ Lançada em 2013, a *Code.org*® é uma organização sem fins lucrativos dedicada a expandir a participação em ciência da computação, disponibilizando-a em mais escolas e aumentando a participação de mulheres e estudantes sub-representados de cor.

lucrativos que visa expandir o conhecimento da ciência da computação no mundo, principalmente à mulheres, crianças e minorias.

Utilizando-se ferramentas de fácil entendimento, como o jogo da microsoft, Minecraft⁸, disponibiliza cursos de programação gratuitos na internet. Esse jogo também é trabalhado no Brasil por iniciativa do professor Francisco Tupy, como ferramenta didática, porém como a intenção de despertar, as pontecialidades de seus alunos que através deste universo virtual manifestam sua criatividade livremente criando seus proprios metamundos digitais apartir das interações com os blocos, podendo gerar infinidades de ecossistemas digitais com as ferramentas do jogo.

Os jogos *online* também têm ganho destaque no contexto acadêmico, vários estudos originaram publicações acadêmicas de pesquisa inteiramente dedicada à temática. A Journal of Virtual Worlds Research, revista *online*, tem várias dessas publicações. Jogos como World of Warcraft, por exemplo, que possui números impressionantes de usuários ativos possui, características de um metamundo, por ter um universo grandioso, econômia e até uma cultura entre seus jogadores e que transformam o jogo em experiência única. Apesar de ter sido lançado em 2004, até hoje continua a ganhar novos players tendo também vários produtos agregados como livros, desenhos e até um filme, lançado em 2016.

Com uma proposta ainda mais ousada em recriar o universo real, Second Life chega com uma ideia inovadora para além do universo jogável. Um verdadeiro metamundo, povoado por suas figuras digitais em 3D, os avatares que são figuras de semelhança humana, podem andar livremente, construir suas habitações, empresas, pontos turisticos, escolas, hospitais, empresas, centros de diversão e até mesmo ter uma família virtual, possui uma economia própria e diferente de outros jogos sua ideia central esta no relacionamento e em negócios online.

⁸ Minecraft, é um jogo eletrônico tipo sandbox e independente de mundo aberto que permite a construção usando blocos dos quais o mundo é feito. Foi criado por Markus "Notch" Persson.



Imagem 01. LA Bella Boutique. Disponível em <https://secondlife.com/destination/california-beach-usa>

Para ter um status de metamundo esse jogo, gerou ambientes totalmente personalizáveis e imersivos e na sua versão paga, libera espaços onde o limite é sua criatividade e os linden dollar (versão virtual do dinheiro real), onde você pode criar sua ilha particular, aliás ilha é o nome dado aos lotes comprados com dinheiro real. Algumas empresas, faculdades e até instituições como Museus criaram suas versões digitais neste espaço virtualizado, totalmente visitáveis e em alguns casos usuais, como no caso da Unisinos que possui uma unidade virtual em funcionamento, oferecendo cursos e palestras para seus alunos com contas no jogo.



Imagem 02. Ilha UNISINOS. Disponível em <https://secondlife.com/destination/ilha-unisinos>

Durante algum tempo, estas empresas, investiram elevadas quantias para não ficarem de fora desta fatia de consumidores que alí, esperanças alcançaram. Hoje esse jogo possui um número razoável de usuários ativos. E de olho no futuro e apostando ainda mais nas novas tecnologias a Linden Lab já trabalha em uma proposta ainda mais desafiadora de imersão, o projeto Sansar, que reunirá no mundo virtual de Second Life a utilização de equipamentos de realidade virtual como óculos, luvas e outros.



Imagem 03. Pokémon Go. Disponível em <https://pokemongolive.com/img/posts/arplus3.png>

Outra tecnologia que merece atenção é a da, realidade aumentada, que também surge através de aplicativos, o game pokemon Go, da Niantic em parceria com a Nintendo, caça monstros virtuais no mundo real, criando uma mesclagem entre o real e o virtual. Esse é um universo em plena expansão e as possibilidades levam os jogos para outro patamar o da imersão em tempo real e dessa forma dão uma característica nova a ideia de construção de metamundo, pois mesclando o real, resignificam virtualmente os elementos de interação.

As redes sociais virtuais também são material certa em grandes discussões de estudiosos da área, em especial psicologia que estuda o comportamento digital do indivíduo, a sociologia que discute a interação desta nova sociedade “cibernética”, as diversas

ramificações do marketing, porém grande parte dos estudos estão entre os filósofos e comunicólogos. Toda via para não perdermos a ideia central deste artigo, nos concentraremos na interação desde indivíduo em seus ativismos, principalmente os que tem o foco na transformação do mundo real através de ações virtuais que geram impactos reais. Essas redes já demonstraram sua força com o ciberativismo, gerando movimentos que saíram do universo digital para o mundo real.

“as redes sociais digitais explodem uma série de possibilidades de modos de estar junto” e, com isso, reconfiguram uma série de relações. Um dos efeitos mais instantâneos é o de permitir que vozes possam se manifestar sem a necessidade de mediações” (MALINI, Fábio, “Internet é uma máquina que potencializa minorias.” SANTOS, João V. *IHU online ed 502*, abril 10, 2017, p.20)

Os aplicativos de mensagens também se destacam por sua facilidade de comunicação e deram outra significação ao modo de se conversar, ganharam ares de redes particulares. Hoje quase todos os usuários fazem parte de um grupo familiar, porém existe inúmeros outros. Eles (os grupos) trocam informações diárias e geram outras tantas discussões, os temas são diversos, inclusive com conteúdos inverídicos e que muitas vezes são replicados a outros grupos causando fomentações negativas, muitas vezes catastróficas.

Os meios móveis, são seus principais condutores, principalmente smartphones, essas redes de compartilhamentos crescem. E assim como nas redes sociais virtuais dão vazão a vozes antes nunca ouvidas, geram polêmicas através de postagens ideológicas, formam casais de desconhecidos ou grupos de interesses em comum e em alguns casos norteiam empresas para futuras contratações. “As redes sociais como interdependentes uma das outras, é plausível perceber que todas as pessoas estariam interligadas uma às outras em algum nível” (RECUERO, Raquel, 2009, p.60)

“A Internet realmente abriu espaços a vozes que agora encontram possibilidades de difusão incríveis. E isso é uma boa notícia que a realidade deu contra todos os prognósticos, pois a Internet nasceu como uma operação militar do Pentágono para planificar as suas operações. Foi uma coisa nascida da morte, do extermínio do outro, pois a guerra é isso. E depois virou um espaço que contém um pouco de tudo, que não é uma coisa só, mas que inclui muitas expressões, da afirmação da boa energia da vida, da energia multiplicadora do melhor da vida, a liberdade, a vontade de justiça.” (GALEANO, Eduardo & SALLES, Marcelo, 2005)

Apesar de todo esse ciberespaço parecer um enorme mundo de boas e más possibilidades, de dar asas a uma liberdade nunca antes experimentados pela humanidade, o uso coerente e ético da rede, ainda é uma coisa que preocupa muito. Diante de um universo de informações, cada dia fica mais complicado desvencilhar o que é real ou ficcional neste universo, o meta-mundo pensado de hoje pode ser o mundo real do amanhã. A velocidade com que os dados são transmitidos são a mesma com que se expande a internet. Cada transformação tecnológica altera nossa percepção espaço/tempo, chegando na contemporaneidade a vivenciarmos uma sensação de tempo real, imediato, “live”, e de abolição do espaço físico-geográfico (LEMOS, 2003).

Vivemos em um estado de “criacionismo virtual” permanente, novas tecnologias e novas formas de pensar no ciberespaço são introduzidas a todo momento. As redes sociais virtuais são apenas uma manifestação desse pensar sobre esse oceano informacional, nos conectamos a todo momento e o escapismo outrora pensado na virtualização do real as vezes se inverte com a própria desconexão desse ciberespaço.

Segundo a Statista, empresa alemã de pesquisas globais, o número de pessoas que acessam a internet no Brasil deve crescer aproximadamente 20% até 2022⁹, totalizando 134,91 milhões de internautas, um crescimento astronômico ao se comparar com os números obtidos em 2015, quando havia 112,13 milhões de usuários. O tempo que o usuário fica na rede é em média 25,7 hora/mês no Brasil, enquanto que em Porto Rico é de 9,6 hora/mês.

O uso em demasia da internet também traz consequências não muito agradáveis, como o vício pela rede sociais virtuais, jogos ou em alguns casos mais severos o escapismo do real se enclausurando de forma voluntária na realidade virtual, como no caso dos Hikikomores. As redes são muito úteis, oferecem serviços muito prazerosos, mas são uma armadilha.(BAUMAN, 2016).

Essas pessoas que perdem total ou parcialmente o convívio com a sociedade, passam a se alimentar de *fast-foods*, fornecidos através de portinholas, por onde seus familiares depositam o alimento.

Este é um dos problemas dos excessos de um mundo ao qual devemos sempre usar com sabedoria e moderação. O universo libertador pode ser apenas um adorno de uma gaiola

ao qual não enxergamos as barras ou o portal dimensional que rompe o que se presunõe de limite quebrando paradigmas e velhas crenças levando o indivíduo a novos patamares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Às vezes o que está lá fora é de gelar a alma. Nunca são as mesmas pessoas, elas sequer nos reconhecem. Na realidade “nua e crua”, somos apenas um na multidão contando as horas.

Em nosso mundo “selvagem” do cotidiano as horas são nossos feitores, tempo é ouro. Tudo pode mudar no balanço delas como diz a canção. O homem de Hobbes se faz presente em cada olhar. Onde estarão as minhas centenas de amigos virtuais? Será que realmente existem? Será que são amigos?

Após mostrar algumas situações na qual pressuponho que exista essa ideia de metamundo, concluo que, de certa forma esse objeto ainda requeira um refinamento em sua pesquisa, devido inúmeras variáveis a serem consideradas no processo de sua construção, afim de que se possa chegar a um diagnóstico com maior precisão.

Devido a tal complexidade espero estar contribuindo de maneira positiva na fomentação de novas pesquisas sobre o tema. O que se pode realmente concluir e admitir é que a presença dessas metamundos no ciberespaço é um fenomeno real que apesar de se manifestarem no virtual, tem implicações reais fora dele.

De forma análoga a dualidade que se manifesta no mundo offline, os impactos podem ser benéficos ou catastróficos. Porém independente de resultados, as pessoas sempre terão visões particulares sobre o ciberespaço e desenvolverão seus metamundos fazendo com que estejam sempre nascendo, crescendo e se expandindo das mais diversas formas no ciberespaço.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Antropos, 1991.

BAUMAN, Zygmunt, “**As redes Sociais são uma armadilha**”. QUIROL, Ricardo de, El País, janeiro 8, 2016 disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2015/12/30/cultura/1451504427_675885.html

As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores/ Francisco Rüdiger. – Porto Alegre: 2a edição, Sulina, 2013.

Cibercultura / Pierre Lévy; tradução de Carlos Irineu da Costa. — São Paulo: Ed. 34, 1999
264 p. (Coleção TRANS).

CREPALDI, Marcos e ZORZOLI (entrevistador), **Business Insider Itália**, tradução
RABOLINI, Luisa, 15.02.18, disponível em <http://www.ihu.unisinos.br/78-noticias/576189-hikikomori-esta-crescendo-milhares-de-jovens-em-auto-reclusao-em-casa>.

Cultura da convergência [livro eletrônico] / Henry Jenkins; tradução Susana Alexandria. --
São Paulo: Aleph, 2013.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

Ponto de Equilíbrio entre a nova teoria da comunicação, o vídeo game e o minecraft/
Francisco Tupy Gomes Correa. – São Paulo: FTG Correa, 2017.

HILLIS, K. **Sensações digitais: espaço, identidade corporificações na realidade virtual**.
São Leopoldo: Unisinos, 2004.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto
Alegre: Sulina, 2002.

MALINI, Fábio, “**Internet é uma máquina que potencializa minorias.**” SANTOS, João
V.IHU online ed 502, abril 10, 2017, p.20) – disponível
em: <http://www.ihuonline.unisinos.br/media/pdf/IHUOnlineEdicao502.pdf>

SILVEIRA, Sergio Amadeo da. **Ciberativismo, cultura hacker e o Individualismo
colaborativo** - Revista USP, São Paulo, 86, 2010, pp. 28-39

Pesquisa-Ação: Uma Metodologia do “conhecer” e do “agir” coletivo/ Adelina
Baldissera - Pelotas, 2001.

Redes Sociais na internet/ Raquel Recuero – Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção
Cibercultura)

SALLES, Marcelo, **Entrevista Eduardo Galeano**, 12 28, 2005 – disponível
em <http://fazendomedia.org/novas/entrevista281205.htm> , acesso 02.11.2019

RÜDIGER, Francisco, **Cibercultura e Pós-humanismo: Exercícios de
Arqueologia e Criticismo**, Porto Alegre, EdiPUCRS, 2008.

TURKLE, Sherry. 2012. **Alone Together: Why We Expect More From Technology and
Less From Each Other**. New York: Basic Books. 360 pp

TRIPP; David - **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005