

A emergência da cidadania nos "metaversos"

The emergence of citizenship in "metaverses"

Francisco José Paoliello Pimenta | paoliello@acessa.com

Professor Permanente do PPGCom Universidade Federal de Juiz de Fora e Associado III da Facom da mesma instituição.

Maria Tereza Carneiro Umbelino | maria_tereza_@hotmail.com

Aluna de Graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Resumo

A partir de estudo sobre plataformas interativas multicódigos, lançamos a idéia de que estaríamos frente a uma inédita preocupação com a cidadania e a conseqüente construção de estratégias relativas a essas atividades em ambientes imersivos digitais. Daí, este trabalho procura verificar, a partir da análise de três grupos ativistas constituídos no *Second Life*, se, de fato, estaria surgindo tal sentimento de cidadania dentro do metaverso e se já existe uma organização efetiva para repensar as condições deste ambiente virtual como espaço colaborativo.

Palavras-chave: *Metaversos*; Cidadania; Semiótica.

Abstract

From a study about interactive multicode platforms, we propose the idea that we would be facing an unprecedented concern for citizenship and the consequent development of strategies relating to these activities in digital immersive environments. So, analyzing three activist groups from Second Life, this study seeks to verify if there is indeed a citizenship feeling emerging in metaverses and if there is already an effective organization to rethink these virtual environments as collaborative spaces.

Keywords: *Metaverses*; Citizenship; Semiotic.

1 - INTRODUÇÃO

Este trabalho se insere nas atividades do projeto de pesquisa “Plataformas interativas e seus padrões sógnicos: o caso *Second Life*”, que busca melhores formas de aproveitar os recursos hipermídia nas plataformas interativas em redes multicódigos, tomando como base a plataforma do *Second Life*. Envolve pesquisadores e bolsistas da Universidade Federal de Juiz de Fora e de outras universidades associadas, com financiamentos da Sesu-MEC, Capes-Pibic, Capes-DS e Capes-Procad. Como uma sub-hipótese do projeto, foi proposta a ideia de que estaríamos frente a uma inédita preocupação com a cidadania e a conseqüente construção de estratégias relativas a essas atividades em um ambiente imersivo digital.

Este trabalho procura verificar, a partir da análise de três grupos ativistas constituídos no *Second Life*, se, de fato, estaria surgindo tal sentimento de cidadania dentro do *metaverso*¹; e se já existe uma organização efetiva para repensar as condições deste ambiente virtual como espaço colaborativo.

O *Second Life* é um *software* que propõe a construção de um “outro mundo”, virtual, lançado em 2006 pela empresa *Linden Lab*. Existem duas possibilidades de acesso a esse ambiente: uma conta premium e uma conta gratuita. Com a primeira, os usuários adquirem recursos por meio dos quais podem criar tudo, de prédios a roupas. A possibilidade de qualquer usuário criar animações como abraçar, se deslocar em veículos, desmaiar ou chorar, difere o *software* do *Second Life* de outros ambientes virtuais onde é possível utilizar apenas o que já foi criado pela própria plataforma.

Assim, das grandes cidades desse *metaverso* até um simples gesto, a maior parte dos elementos foi criada pelos usuários em um contínuo processo colaborativo. Nesse tipo de ambiente, não há objetivos pré-determinados que levem os frequentadores a alcançar um determinado nível ou passar de fase, como ocorre nos jogos eletrônicos. Com o slogan “Seu mundo, sua imaginação”, o *Second Life* apresenta diversas possibilidades tanto para a representação mimética do mundo real quanto para a criação de ambientes ficcionais e fantásticos.

Interessa-nos, aqui, especialmente, o fato desse *metaverso* se propor a criar vínculos entre milhões de usuários por meio da interação de suas representações virtuais, chamadas de avatares, de forma que, assim, é possível até mesmo conhecer pessoas e adicioná-las à sua rede de amigos da vida real. Existe uma ênfase na idéia de pertencimento, pois a formação de grupos é o ponto-chave dessa interação virtual. A maioria dos avatares tem uma casa, diversos grupos de afinidade, amigos e lugares preferidos. Todas essas escolhas aparecem no perfil dos usuários e podem ser acessadas por outros participantes, mostrando quem ele é e com que se envolve dentro do *metaverso*. Há, portanto, uma interessante aproximação entre os *metaversos* e as redes sociais, conforme já apontamos em outro trabalho (PIMENTA & VARGES, 2009).

2

2 - METODOLOGIA

Após o recorte dos grupos a serem estudados, foi feita uma análise de caráter semiótico de seus padrões sígnicos predominantes, obtidos por meio da observação das características visuais, sonoras e verbais; das formas de representação do que é externo à plataforma; dos laços de existencialidade que ligam os signos e respectivos objetos; e os efeitos que possivelmente os construtores da plataforma desejavam gerar em seus visitantes.

Foram consideradas três hipóteses de padrões predominantes de acordo com as categorias triádicas de Charles Sanders Peirce (PEIRCE, 1998). A primeira sugere que os padrões poderiam ter um caráter delimitado pela interferência da *interface* digital e dos demais mecanismos de funcionamento do *software*. Sendo assim, as representações ficariam restritas a um determinado modo de operação, que só poderia ser alterado por meio de mudanças ou adaptações no programa que gerencia o *Second Life*.

Outra hipótese prevê a predominância de padrões específicos, ligados a um grupo social, cultural ou temático. Sendo assim, as representações do *Second Life* estariam presas a representações que utilizam padrões particulares de referências. Já a terceira hipótese avalia a possível existência de padrões cada vez mais amplos e complexos, caminhando para um pensamento de caráter mais universal, assim como definido dentro da vertente da biosemiótica (KULL, 1999).

Tais hipóteses podem ser relacionadas, então, à nossa sub-hipótese, segundo a qual estaria se desenvolvendo um movimento pela cidadania nos ambientes virtuais, caso encontremos um predomínio de padrões na terceira esfera, ou seja, naquela que trabalha com pensamentos de caráter mais universal. Isto porque adotamos como critério para nossa concepção de cidadania aquelas ações que não estão meramente associadas a aspectos técnicos (primeira esfera) nem, tampouco, a qualquer tipo de particularidade social ou cultural (segunda esfera).

De acordo com o Pragmatismo de Peirce, o desenvolvimento humano estaria, na realidade, relacionado a uma inserção cada vez maior dos agentes sociais em concepções coletivas, sujeitas a heterocríticas de caráter amplo. Tal postura decorre de sua adoção do Realismo Escolástico, segundo o qual, os universais são reais e, se assim forem compreendidos, estarão aptos a conduzir o pensamento a uma maior harmonia com padrões que transcendem culturas e nos aproximariam de uma possível concepção relacionada à própria lógica da natureza (PEIRCE, 1998).

Desta forma, não nos prenderíamos a interesses individuais, grupais ou locais, preconceitos raciais ou de gênero, nem a quaisquer tipos de relativismos, entre eles o histórico (ROUANET, 1988). Portanto, consideramos que o Realismo e, dentro dele, o Pragmatismo peirceano, é capaz de colaborar para a construção de uma concepção de cidadania de caráter filosófico, a qual desenvolvemos em diversos trabalhos voltados para o ciberativismo (PIMENTA, 2006) e mais uma vez adotamos aqui.

3 - RESULTADOS

O conceito de cidadania, no que se refere à relação dos indivíduos diante do Estado e da Sociedade, toma outras formas dentro do *Second Life*. A empresa desenvolvedora *Linden Lab*, que assume a figura de “Estado” deste mundo virtual, incentiva a organização e a discussão entre os residentes. Assim, dentro do *metaverso*, existem vários grupos de temática política voltada tanto para a *Second Life* (SL) quanto para a *Real Life* (RL). Entretanto, também foram definidas regras gerais que devem ser seguidas por todos, os chamados *Big Six* e TOS, cuja desobediência é punida com ações da empresa que vão desde avisos, passam pela suspensão e chegam até a pena de banimento do *metaverso*.

O *Big Six* são seis comportamentos condenáveis, aplicáveis a todas as áreas do *Second Life*, ao *Second Life Forum*, bem como ao *Second Life Website*: 1. intolerância (relativa à raça, à etnia, ao sexo, à religião ou à orientação sexual); 2. assédio (avanço sexual ou comportamentos que causem mal-estar ou tensão); 3. agressão (atirar, empurrar ou atropelar outro residente ou criar programas que o impedem de se divertir); 4. ameaça à privacidade (divulgação de informações pessoais e de conversas travadas no ambiente digital); 5. Pornografia (limitada a regiões privadas ou ao continente adulto, Zindra) e 6. Perturbação da paz (atrapalhar eventos ou o sistema informático, transmitir publicidade indesejada ou sons repetitivos).

Apesar de não se responsabilizar por todas as ações, incluindo as financeiras, que acontecem no *metaverso*, a empresa se preocupou em criar a ferramenta “denunciar abuso”, por meio da qual são emitidos relatórios de uso indevido, com a identidade do relator mantida em caráter confidencial, para posterior análise e punição, se for o caso. Já o TOS são os termos de serviço da *Linden Lab*, ou seja, o acordo firmado entre cada usuário e a empresa. Veremos, a seguir, outras características da cidadania no *Second Life*, por meio da descrição de três ambientes por nós analisados.

3.1 - Os Lanternas Verdes Brasil: “heróis” da comunidade

Em 2006, com o objetivo de promover uma conscientização no mundo virtual sobre os distúrbios étnicos em curso no Sudão, foi construída a ilha *Better World* dentro do SL. O chamado *Camp Darfur* recriava uma área de refugiados, intercalando tendas azuis da Organização das Nações Unidas (ONU) e grandes fotos de campos de refugiados reais. Contudo, assim como existe violência no RL, ela também ocorre no SL. Assim, após uma onda de ataques ao local, um usuário reuniu alguns amigos e criou um grupo de vigilantes, o *Green Lantern Core* para patrulhar a área, e mais tarde, todo o *Second Life*.

Esses ataques foram realizados por *griefers*, que é a denominação dada para usuários ofensivos ou agressivos, que podem atuar tanto em redes sociais, jogos ou no *Second Life*. Os ativistas *anti-griever* do Core logo se tornaram conhecidos no mundo virtual e na mídia RL e são facilmente reconhecíveis

por suas roupas inspiradas no personagem dos quadrinhos Lanterna Verde, da editora americana DC Comics.

Alguns participantes brasileiros do *Green Lantern Core* criaram, então, o grupo Lanternas Verdes (LV), voltado principalmente para a comunidade brasileira dentro do *metaverso*. Em sua página na internet, os Lanternas Verdes deixam claro que a proposta do grupo não é agir como uma “polícia do *Second Life*”, mas como um ponto de apoio para outros residentes. Assim, promovem cursos sobre diversos temas, patrulhas em várias regiões, plantão de atendimento a residentes com dúvidas e problemas, reuniões semanais da cúpula do grupo e, ainda, reuniões abertas a todos os interessados. O personagem Lanterna Verde traz ao grupo uma filosofia que direciona as ações, cujos pilares fundamentais são “aprender, aperfeiçoar e auxiliar”.

A formação de novos membros também é um foco de atuação dos LV. Todos esses valores são passados para os aspirantes durante o curso de formação, no qual analisam o *TOS* e o *Big Six* da *Linden Lab* para poder reportar ilegalidades e aconselhar outros avatares. Também são levados a conhecer a filosofia do grupo e se especializam nas diferenças e modos de operação de cada viewer do *software*, ou seja, cada diferente *interface*, no sentido de poderem ajudar residentes usando as várias versões do programa. O perfil dos candidatos é assim descrito no site²:

Um residente atuante, sempre prestativo, pronto a auxiliar a qualquer um que solicite ou necessite de seu apoio, de comportamento polido, disciplinado em seus deveres, sempre buscando manter ou restabelecer a ordem. Sempre com o desejo de ajudar e servir à comunidade, onde estiver e a qualquer momento, sabe que sua missão é nobre e desprovida de recompensas materiais; sua satisfação é a evolução pessoal, através do refinamento de suas qualidades rumo à excelência.

3.2 - O SECOND LIFE LEFT UNITED: UM COLETIVO DEMOCRÁTICO

O *Second Life Left United* (SLLU) é um grupo criado pelo avatar Plot Tracer dentro do *metaverso* para reunir simpatizantes e participantes de partidos de esquerda ao redor do mundo. O grupo tem sua própria ilha dentro do SL, onde construiu a sede do grupo e outros dois prédios de grupos de discussão específicos: SLLU *Feminist Network* e o SLLU LGBT. Em um manifesto³, o grupo define sua proposta da seguinte forma:

A SLLU busca meios criativos e não violentos de promover um diálogo revolucionário social. Nós nos opomos ao capitalismo, assim como ao racismo e sexismo como parte do capitalismo. Nosso objetivo é desenvolver o socialismo para maximizar a atividade e o pensamento de esquerda no SL.

Abrangendo questões amplas, como as diferentes vertentes da esquerda política, o feminismo, o antifascismo, os direitos dos homossexuais e as manifestações não violentas, grande parte de seus participantes têm alguma ligação com o ativismo político também na vida real. O planejamento das

manifestações é feito em reuniões abertas, em avisos de encontros e nas notícias referentes aos temas tratados enviadas aos participantes do grupo.

Uma das recentes iniciativas apoiadas pela SLLU foi a campanha *No Berlusconi*, criada na Itália do mundo real. Caixas de doação para a campanha foram espalhadas pela ilha da SLLU no *Second Life* e foram realizados shows nos dias 20 e 21 de fevereiro para arrecadar doações para a manifestação nas ruas da Itália real, que aconteceram no dia 27 do mesmo mês.

Nem sempre, contudo, ocorre um evento específico na SLLU para apoiar um movimento externo como, por exemplo, a 6ª Semana Internacional de Apartheid Israelense (IAW). Tratou-se de um evento em apoio à causa palestina, denunciando os ataques cometidos à Faixa de Gaza, e pedindo sanções e o boicote a Israel. Foram promovidas ações em várias cidades do mundo, entre os dias 1 e 14 de março, incluindo sessões de filmes, palestras e discussões.

Não ocorreram manifestações sobre isto no SL, mas os *notecards* do grupo espalharam a notícia e convocaram quem estava nas cidades participantes para comparecer aos encontros ou, ao menos, visitar o site apartheidweek.org. Mesmo sem um evento, foram feitas bandeiras de Israel com um 'X' e a palavra boicote em cima. Também foi montado um *stand* onde era possível pegar arquivos de textos que continham informações sobre os conflitos na Faixa de Gaza.

6

O grupo SLLU *Feminist Network*, por sua vez, é um dos mais ativos e promove encontros semanais para o debate de questões ligadas à mulher, tanto dentro do *metaverso* quanto na *Real Life*. Em seu site⁴ são disponibilizados dados de pesquisas e *links* de livros feministas *online* para uma formação ativista. A cada semana, diversos assuntos são discutidos no prédio da SLLUFN e os textos maiores são postados no blog.

O principal foco do grupo neste momento é a violência contra a mulher fora e dentro do SL, pois começaram a aparecer animações de espancamento e violência sexual no mundo virtual. No site do grupo, existem sugestões de segurança para que os novos usuários (*newbies*) se protejam de possíveis ataques. As ações violentas são diversas e, embora não tenham resultados físicos, existem potenciais danos psicológicos aos envolvidos, por se tratar de um local de intensa imersão virtual.

3.3 - AIRE: arte de vanguarda pela ecologia

O AIRE é uma organização ecologista sem fins lucrativos. Existe desde 1996, tem sua sede na cidade de Moulins, França, e, desde outubro de 2006, também ganhou uma sede no *Second Life*. Seu grupo *inworld* é composto por duzentos e treze avatares e oferece exposições, workshops e eventos em todos os campos da arte contemporânea (2D, 3D, música, design e arquitetura), bem como da temática ecológica transacional: natural, social e psicológica.

O responsável pelo grupo, tanto no SL quanto na vida real, é o artista multimídia Marc Blieux, cujo avatar chama-se Marc Moana. O AIRE realizou sua primeira ação ativista artística no *Second Life*, intitulada EP-AIRE, em 22 de Abril de 2007. Neste dia, foi realizado o primeiro turno das eleições presidenciais na França, na qual um dos candidatos era José Bové, líder esquerdista do movimento antiglobalização que detém a simpatia da grande maioria dos ecologistas franceses. Nesse mesmo dia, era comemorado o Dia da Terra, evento que tem como objetivo despertar a consciência global para a preservação e a conservação do meio ambiente. Foram, então, espalhados, em três movimentadas ilhas do *Second Life*, dezenas de barris de lixo radioativo prontos para explodir, que liberavam fumaça verde e folders com mensagens contra a utilização de energia nuclear.

A partir daí, o grupo prossegue com atividades conjugando ativismo e ecologia, sempre com sua ênfase principal voltada para as proposições de caráter artístico.

4 - DISCUSSÃO

4.1 - Primeira hipótese: as limitações técnicas

A análise da limitação técnica, procedimental, na produção dos signos pelos três grupos traz resultados bastante próximos, já que existem restrições do próprio suporte para a representação fiel do real nos três ambientes observados. Os signos se mostram semelhantes (iconicidade, segundo Peirce) e com conexões existenciais com seus objetos (indexicalidade, segundo Peirce) dentro da realidade 3D do *Second Life*, mas ainda assim poderiam ter muito mais pontos em comum com aquilo que tentam representar.

O ambiente que deveria ter avatares se movimentando e gesticulando, como seres humanos, não atinge seu objetivo. Existe um menu separado para comandar gestos como rir, acenar, dançar, se irritar, mas ele é pouco funcional e geralmente fica esquecido pelos usuários. Como a maioria das conversas ocorre através de textos escritos, as emoções são representadas com *emoticons*, ou seja, desenhos com sinais gráficos que formam expressões faciais, também usados nos demais intercâmbios digitais fora do *metaverso*.

Já existe a opção de conversa por meio de voz no *metaverso*, mas esta não se compara a uma conversa por chat (conversa) de voz, pois existe atraso na chegada da mensagem de áudio. Além disso, nessa forma de comunicação, perde-se a possibilidade de uso de programas de tradução para as mensagens. Como muitos dos usuários não falam a mesma língua, e se comunicam graças a tais programas de tradução anexados à caixa de diálogo, isto acaba por reduzir toda a complexidade do mundo virtual a um chat textual. É o que acontece, por exemplo, nas reuniões da SLLU e LV.

7

A tentativa de resolução de dificuldades de ordem procedimental, por sinal, é uma das funções dos LV no *Second Life*, na medida em que estes ajudam residentes a entender melhor a *interface* e executar tarefas. Porém, isso não os exime dos mesmos problemas técnicos, reduzindo as possibilidades de interação nesse tipo de suporte.

No caso do AIRE, por se tratar de uma plataforma criada sem a pretensão de reproduzir um ambiente da RL e por propor instalações artísticas para mobilizar os residentes, existe a oportunidade de se criar algo novo, uma arte específica para o SL, com o que é fornecido pela plataforma. Portanto, dos três ambientes observados, é o único que se apropria da *interface* digital sem tantas restrições de caráter técnico, o que o credencia a estimular, de forma mais produtiva, atividades pró-cidadania na Rede.

4.2 - Segunda hipótese: presença dos particularismos

Ao analisarmos se os padrões sógnicos são limitados por aspectos particulares de cada um desses grupos, nos foi possível perceber que – mesmo dentro das temáticas e propostas globais que os movem – são fortes alguns traços particularistas. O prédio da SLLUFN e suas referências à luta feminista, por exemplo, trazem informações que nem todos os participantes do SLLU partilham. Como consequência algumas perdem a força e seu sentido inicial.

O prédio de três andares tem, em sua parte térrea, uma loja de discos de vinil de bandas feministas e *posters* colados nas paredes, entre eles o da cantora Billie Holiday. No segundo andar, fica a biblioteca, que tem um manifesto sobre tráfico de mulheres afixado na parede, assim como um desenho da ativista negra Angela Davis com a frase “Irmã, você é bem vinda nesta casa!”. Na mesa, fica um jornal que é um *link* para um site contra pornografia⁵. A prateleira também tem diversos *links* de sites. O terceiro andar é a sala de reunião, com caixotes de madeira e *puffs* de tecido militar. Quanto às ações, o grupo, que se propõe a reunir simpatizantes da esquerda de todo o mundo, acaba dando ênfase apenas a assuntos relacionados à Europa, onde vive grande parte dos membros. Os padrões de pensamento da esquerda local prevalecem, portanto, sobre aqueles de uma esquerda universal.

No caso dos Lanternas Verdes, o vínculo com as histórias em quadrinhos traz diversos elementos visuais para a ilha que não são do domínio de todos os usuários. É necessário conhecer a estória para compreender as cenas reproduzidas em 2D e os objetos apresentados na sala/museu do Lanterna Verde. As ações do grupo, apesar de serem pautadas por regras convencionadas e aceitas dentro da comunidade do *Second Life*, também sofrem interferência da ética do grupo e de sua filosofia. Decisões como, por exemplo, quem pode fazer parte do grupo ou como agir em determinada área, são tomadas em reuniões fechadas da cúpula do grupo.

No caso do AIRE, as instalações se apresentam como arte de vanguarda, que por si só já é um signo marcado pelo particularismo. Caso o residente que visite a ilha não tenha contato com arte de vanguarda ou com a *cyberarte*, seu interpretante pode não ser o pretendido pelo autor da instalação. Quanto às ações e padrões de pensamento, ambos são delimitados pela mente criadora de Marc Moana e ligadas à organização do AIRE fora do *metaverso*.

Portanto, nos três ambientes observados constatamos uma significativa presença de signos de caráter particularista, o que restringe seu caráter universalista, e, portanto, de acordo com nossos critérios, seu impacto positivo sobre a cidadania.

4.3 - Terceira hipótese: a projeção para o universal

Por outro lado, podemos dizer também que os três grupos observados buscam, de alguma forma, a projeção ao universalismo. O SLLU, em suas representações de símbolos da esquerda, como Marx e Che Guevara, pintados em tinta vermelha na parede principal da ilha, busca se identificar com o pensamento da esquerda universal. A idéia de urbanidade permeia todos os signos da plataforma, que faz clara referência aos prédios, praças e muros das cidades globais e também transforma a ilha em um lugar que se assemelha a diversos outros do mundo real.

No campo das ações, a SLLU tem se direcionado mais para as discussões em grupo sobre as possíveis ações do que para manifestações, o que mantém inexploradas diversas possibilidades da plataforma 3D. Contudo, busca-se uma polifonia nas discussões e, sempre que ainda houver alguém contrário ou disposto a falar sobre determinado assunto, o tópico é reaberto. Apesar da predominância dos assuntos de apelo maior na Europa, como o caso Berlusconi e ações antinazistas, em detrimento de discussões sobre pobreza na América Latina ou ações Chavistas (em defesa do presidente da Venezuela, Hugo Chávez), por exemplo, propostas da esquerda mundial estão presentes no discurso da SLLU e em suas reuniões. De alguma forma, o grupo consegue atrair avatares de diferentes vertentes, caminhando para um pensamento mais amplo e universal.

No caso dos LV, a presença da biblioteca e das salas de aula mostra que existe uma busca pela participação ativa dos residentes que visitam o local e uma tentativa de construção conjunta de signos. Os critérios que norteiam o grupo na busca do aperfeiçoamento dos LV como indivíduos e da comunidade do *Second Life* geram um padrão de pensamento voltado para o que é aceito dentro do *metaverso*, com ênfase em uma cidadania do espaço virtual.

O AIRE, por sua vez, apesar de marcado pelo particularismo dos signos da arte de vanguarda, busca passar sua mensagem sobre ecologia através de instalações de espaços para interação dos avatares. As ações do grupo

visam à inserção do usuário no movimento ecológico internacional, e daí, seus padrões de pensamento, voltados para o ambientalismo e a preservação do planeta, ganham incontestável caráter universalista.

5 - CONCLUSÃO

Podemos concluir, portanto, que após pesquisarmos a possível emergência de uma consciência cidadã na esfera virtual do *Second Life*, é possível afirmar que isso de fato vem ocorrendo, a partir dos exemplos apresentados, embora todos os processos possam ser descritos como ainda bastante incipientes. É importante ressaltar que existem inúmeras outras iniciativas nesse sentido e que os ambientes observados constituem apenas uma pequena amostra, embora representativa, desse universo. Conforme vimos na primeira parte, a própria empresa desenvolvedora desse *metaverso* se preocupa com uma convivência colaborativa entre seus usuários, até mesmo como forma de garantir o sucesso de seu empreendimento.

Porém, o que dá consistência à nossa hipótese de que estaríamos frente ao surgimento de um movimento de cidadania na esfera virtual são as iniciativas do tipo que apresentamos. Ou seja, lançadas por grupos sociais sem interesses comerciais e que se propõem a conscientizar os usuários por meio de idéias, signos, ações políticas, colaborativas ou artísticas.

Nos casos observados, constatamos, contudo, a existência de muitas limitações técnicas, restringindo a capacidade de representação de ambientes e de interações entre grupos e pessoas e também o apego a estéticas, ações e pensamentos particularistas. Por outro lado, observamos, também, a preocupação com valores universais, o que conduz seus proponentes a uma postura colaborativa e cidadã, pelo menos de acordo com nossos critérios.

NOTAS

1 O termo "*metaverso*" vem do romance de ficção cyberpunk *Snow Crash*, de Neal Stephenson, publicado em 1992, e se refere às plataformas de realidade virtual interativas.

2 <http://lanternasverdes.xp3.biz/>

3 <http://sleftunity.blogspot.com>

4 <http://feministnetwork.blogspot.com>

5 [http:// www.oneangrygirl.net/antiporn](http://www.oneangrygirl.net/antiporn)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KULL, K. *Biosemiotics in the twentieth century: a view from biology*. In: *Semiotica* vol. 127(1/4). S.l: s.n, 1999. p. 385-414.

PEIRCE, C.S. *Pragmatism: The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings* vol. 2 Peirce Edition Project. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1998.

PIMENTA, F.J.P. *Hipermídia e Ativismo Global*. 1 ed. Rio de Janeiro: Sotese, 2006.

_____. *Pragmatismo: referência epistemológica para ciberativistas?* In: FERREIRA, J. (Org.). *Cenários, Teorias e Epistemologias da Comunicação*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2007.

_____; VARGES, J.P. *Metaversos e Redes Sociais: convergências rumo a novos padrões*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 22, 1999, Rio de Janeiro. *Anais do XXII INTERCOM*. Rio de Janeiro: s.n.,1999, p.s/n.

ROUANET, S.P. *A Coruja e o Sambódromo*. In: ROUANET, S.P. *Mal-estar na Modernidade*. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1993, p. 46 - 95.

RYMASZWESKY, M. et al. *Second Life - O Guia Oficial*. 1 ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.