

Mundo virtual requer inclusão digital

Antonio Mendes da Silva Filho

“Gravitation cannot be held responsible for people falling in love. How on earth can you explain in terms of chemistry and physics so important a biological phenomenon as first love? Put your hand on a stove for a minute and it seems like an hour. Sit with that special girl for an hour and it seems like a minute. That's relativity.”

Albert Einstein

Há relatividade no ato de explorar o mundo virtual e o mundo real? A citação de Einstein acima explica o que é relatividade. Note que a natureza humana instiga o homem a buscar um semelhante. Essa necessidade de comunicação e convivência com seres serve como catalisador para busca de comunicação. Os significativos avanços tecnológicos das comunicações permitem que as pessoas estejam em contato permanente com entes ou profissionais que elas desejam contatar. Perceba que a comunicação é uma necessidade intrínseca do homem. Esse mesmo avanço da tecnologia tem também proporcionado a (re-)criação de mundos virtuais a partir do real e tem sido cada vez maior a quantidade de pessoas que interagem com o mundo virtual. Esse artigo explora o porquê do mundo virtual e aponta necessidades de inclusão digital para que toda sociedade possa se beneficiar deste recurso.

O tempo não pára e, portanto, empregar bem o tempo é mais que arte, é sabedoria. A vida é feita de escolhas. Você faz suas escolhas e suas escolhas fazem você. Portanto, é preciso escolher bem como vamos dedicar nosso tempo, seja no mundo real ou virtual.

O que é um mundo virtual? É um ambiente no qual o usuário incorpora algum avatar (isto é, o usuário assume o papel de um personagem de um jogo ou ambiente virtual) e a partir dessa personificação ele passa a atuar e interagir como se aquele avatar tivesse vida, ou em outras palavras, você faz de conta que é o personagem daquele ambiente ou jogo. Um dos principais exemplos de mundo virtual é o Second Life (<http://secondlife.com/>) que permite ao usuário criar seu próprio avatar o qual poderá explorar o que esse ‘mundo’ (virtual) oferece, encontrar outras pessoas (outros avatares), fazer negócios, colaborar, divertir-se, enfim explorar o mundo virtual. Imagine você (um avatar) como parte de uma equipe médica interessada em recuperar a saúde de um paciente virtual (outro avatar) ou perseguindo um avião com sua asa delta, como ilustrado na figura 1.



Figura 1 – Exemplos de mundo virtual

O mundo virtual é bom? Qual sua percepção do mundo virtual?

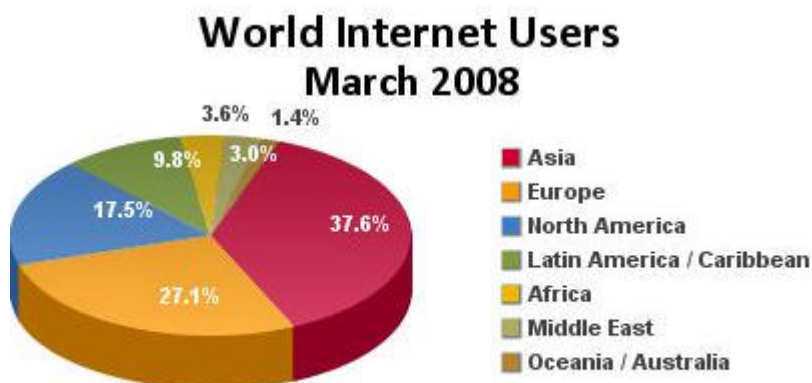
Ao tentar responder essas questões, devemos considerar a diversidade humana que tem diferentes demandas e, portanto, é preciso refletir, pensar e explorar esses mundos virtuais, sem prejuízo do mundo real e do tempo.

O virtual é bom quando você quer realizar alguma simulação ou algum experimento e observar o comportamento da resposta de alguma função matemática, física, química ou mesmo se divertir (fazendo de conta como acontece no Second Life e jogos). Mundo virtual é bom, pois nos permite explorar, aprender, treinar, exercitando algumas habilidades no virtual antes de fazê-las no real.

Agora, se considerarmos o âmbito das comunicações entre as pessoas, o virtual é bom para aqueles que estão distantes (em outras cidades e países) de amigos ou familiares assim como de profissionais, pois a Internet e redes de telecomunicações aproximam essas pessoas, permitindo-lhe a comunicação (mesmo que não seja tetê-à-tête). Note o quanto a comunicação virtual proporciona aos usuários, ela tem o poder de aproximar as pessoas.

Por outro lado, vale observar que virtual é tudo que susceptível de ser real, de se concretizar, mas não se concretiza. Por exemplo, o beijo e o abraço virtual simplesmente não existem. Não existe o toque, não existe o contato e nada se concretiza. Além disso, o virtual é artificial. No virtual, você vive num mundo do faz de contas.

Vida digital é uma tendência global e nisso precisamos estar abertos a explorar mundos digitais. Observa-se que governos de todo o mundo têm concentrado esforços no desenvolvimento de políticas e definições de padrões em termos de tecnologias da informação e comunicação (TIC's), visando construir uma infra-estrutura que ofereça suporte a interoperabilidade a fim de munir as pessoas com acesso a informações e serviços. A aplicação das TIC's no provimento de acesso a informações e serviços é denominada de governo eletrônico (ou governo digital como um conceito mais amplo).



Source: www.internetworldstats.com/stats.htm
Copyright © 2008, Miniwatts Marketing Group

Figura 2 – Distribuição de usuários da Internet.

Hoje, a América Latina tem cerca de 10% de todos usuários da Internet ou quase 140 milhões de internautas. A população brasileira de internautas é estimada em 42,6 milhões se considerado o uso em vários ambientes como em casa, trabalho, escola, universidade, dentre outros. Quando o uso é restrito ao ambiente residencial este número cai para cerca 22 milhões.

Apesar dos esforços e iniciativas do governo brasileiro, suas preocupações e ações estão mais concentradas no aspecto técnico. Entretanto, há também o aspecto social que é essencial a inclusão digital e, conseqüentemente, a vida digital. Como apresentado no artigo “Inclusão Digital: Em Busca do Tempo Perdido” em <http://www.espacoacademico.com.br/040/40amsf.htm>, TIC's não é tudo. Parece que o governo não entendeu as necessidades apontadas no artigo “Os Três Pilares da Inclusão Digital (<http://www.espacoacademico.com.br/024/24amsf.htm>) que são: TIC's, renda e educação. Sem esses três pilares, apenas parcela da população terá vida digital. Vida digital requer TIC's e inclusão social. Apenas assim, mais brasileiros podem explorar o que os mundos virtual podem proporcionar.

Leitores interessados no tópico podem encontrar mais informações nos links:

<http://secondlife.com/>

<http://www.2collab.com/>

<http://www.myexperiment.org/>

<http://network.nature.com/>