

O dia a dia de um mundo virtual

Eric Krangel

Quando os executivos da Linden Labs, de São Francisco, criaram o Second Life, sentiam que estavam realizando algo histórico. Por isso, para manter um registro detalhado sobre sua criação, contrataram um jornalista que acompanharia o crescimento do primeiro mundo virtual da Web.

Agora esse cronista, Wagner James Au, está lançando uma história abrangente dos dias iniciais do Second Life, com o livro *The Making of Second Life: Notes from the New World*.

O Second Life deixou de atrair tanta atenção, no ano passado. O crescimento do sistema se estabilizou, e investigações da imprensa apontaram para possíveis fraudes e casos de pornografia infantil dentro das fronteiras da comunidade.

As esperanças iniciais quanto à comercialização de marcas reais no Second Life não foram concretizadas na prática. Mas, com 1,2 milhão de usuários ativos, o empreendimento continua a ser líder no setor de mundos virtuais, que vem se expandindo rapidamente, e oferece o maior conteúdo e uma base de fãs muito dedicados.

Ficção científica. Embora muita gente tenha um personagem - conhecido como avatar - no Second Life com aparência próxima à do jogador, há pessoas que escolheram animais de desenho animado falantes ou robôs para representá-los. Os ambientes são igualmente variados, de reproduções de cidades européias a áreas com temas mais fantasiosos ou mais relacionados à ficção científica.

A Linden Lab fez repetidas tentativas de colocar um produto em oferta apenas para descobrir que uma combinação de restrições financeiras e da vontade de seus clientes a levava a oferecer algo bem diferente.

Por exemplo, uma das experiências mais características e memoráveis no Second Life é a de voar. Basta apertar um botão e o avatar sobe graciosamente à estratosfera, como imaginamos que o Superman faça.

Mas o vôo, recorda Au, surgiu praticamente por acidente. Em um mundo virtual repleto de edificações e colinas, ninguém tinha tempo para programar os avatares de forma a que pudessem galgar encostas, o que exigiria mais tempo do que permitir que voassem.

Da mesma forma, a Linden Labs presumia que deveria criar um mundo para que os jogadores o ocupassem, mas só depois que os programadores começaram a usar seu próprio produto eles perceberam que seria melhor permitir que os usuários construíssem seus mundos.

Fonte: Jornal do Commercio, Rio de Janeiro, 6, 7, 8 e 9 mar. 2008. Tecnologia, p. B-8.