

Mundo paralelo

Imagine um mundo paralelo no qual se podem fazer negócios de verdade, ao mesmo tempo em que se finge ser outra pessoa. Parece estranho, mas é o que acontece no Second Life, um mundo virtual em 3D, criado em 2003 pela empresa californiana Linden Lab, que oferece aos “residentes”, como eles chamam os usuários do serviço, a infra-estrutura e as condições para participar de um ambiente virtual onde movimentam uma economia nada usual.

À primeira vista, parece um *game*, no qual o usuário entra e assume um personagem. No entanto, existem diferenças importantes, como a de não haver um objetivo definido nem etapas a cumprir. Ao assumir um “*avatar*”, um personagem criado pelo próprio usuário para poder entrar no ambiente, o então “residente” participa de uma economia com características muito parecidas com as do mundo real.

Para se ter uma idéia disso, no início de dezembro de 2006, um placar no site do Second Life anunciava 1,8 milhão de residentes. Desses, quase 700 mil estavam movimentando um montante virtual de aproximadamente US\$ 656 mil em apenas 24 horas. Mas em que esses residentes gastavam seu dinheiro virtual?

Como, nesse mundo, o residente possui total controle sobre sua vida, se ele não estiver satisfeito com a aparência do seu *avatar* básico, basta trocar US\$ pela moeda virtual

corrente, o “*linden dollar*”, ou L\$, e gastá-lo na aquisição de uma nova feição ou de outro tipo de roupas, sapatos, etc. Já no caso de ele querer estabelecer-se, pode comprar um terreno, construir uma casa e mobiliá-la. Jogar em cassinos, freqüentar *night-clubs* e, claro, fazer sexo virtual, são outras atividades comuns que ajudam a movimentar essa economia paralela.

O que chama mais a atenção, entretanto, são outras atividades de negócio que começam a prosperar graças ao Second Life. Eis alguns exemplos “reais”: o escritório de arquitetura Crescendo Design, nos EUA, vende projetos reais que podem ser testados antes no mundo virtual, permitindo que os clientes entrem virtualmente em suas casas projetadas, antes da colocação do primeiro tijolo real. A cantora Susanne Vega lançou um show no mundo virtual, como um *preview* do que deve acontecer na realidade. Já a empresa *Millions of Us*, também norte-americana, é uma consultoria que auxilia outras empresas a implantar projetos no Second Life. Sem contar a Intel, IBM e Dell, que também já se instalaram virtualmente, e a residente chinesa Anshe Shung, que foi capa da *Business Week* em maio último, ao se tornar a primeira milionária (em US\$) do Second Life.

Essas são, por ora, pequenas evidências de iniciativas que prometem trazer ao plano da realidade esse mundo paralelo.



Eduardo H. Diniz
FGV-EAESP