

BALCÃO DE

Redação



Ainda há fronteiras entre os mundos *on-line* e *off-line*? São muitos os desafios enfrentados pela sociedade diante dos velozes avanços tecnológicos.

TEMA 2 - 1º ANO - DATA DE ENTREGA - 30 DE MARÇO

RISCOS DA REALIDADE VIRTUAL

Os textos a seguir exploram o conceito de realidade virtual e metaverso, bem como os desafios enfrentados pela sociedade diante da rapidez com que os avanços tecnológicos se apresentam. Os benefícios provenientes das novas formas de interação são diversos e podem suprir lacunas, por exemplo, no processo de formação educacional. Os riscos, por sua vez, também são altos, tendo em vista a dificuldade de legislação e regulamentação sobre ambientes digitais e as ações humanas neles praticadas. Esses riscos, porém, muitas vezes são reflexos de comportamentos e valores que independem das fronteiras entre o mundo *on-line* e *off-line*. Após a leitura, procure listar prós e contras dessas transformações, buscando referências em seu repertório, para chegar a uma conclusão e fazer a atividade proposta.

Ainda existe vida *off-line*?

Os *shows* musicais virando verdadeiros tratados ao vivo na internet (como é que não faziam isso antes?). [...] *Lives* de educação, receita de bolo, dica de filme, política. [...] Estudos, trabalho e lazer reunidos num computador apoiado sobre a mesa, da hora que acorda ao momento de dormir.

[...] “Não gosto do termo mundo virtual. Virtual implica um mundo que não é real, mas potencial, enquanto tudo que estamos vivendo é bem real, porém não material. O dinheiro na sua conta é imaterial, mas real. Não podemos separar o mundo assim, então chamo de dimensão imaterial e dimensão material.” A afirmação é do italiano Stefano Quintarelli, e vem de um ano e pouco atrás — naquela longínqua época distante da pandemia —, quando ele lançava no Brasil o livro *Instruções para um futuro imaterial*.

[...] Não há um ciberespaço em oposição ao espaço real, não há a vida que você toca e a vida imaginária. “Ao contrário, a tese básica desse livro é que a revolução digital abre caminho a uma dimensão cuja realidade não poderia ser maior: a dimensão imaterial, fundamental para os indivíduos, para a maneira com que se relacionam uns com os outros.”

BREDA, Tadeu. *Elefante editora*, 16 maio 2020. Disponível em: <https://elefanteeditora.com.br/ainda-existe-vida-off-line/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

Vida no metaverso: como a realidade virtual poderá afetar a percepção do mundo ao redor

[...] Zuckerberg planeja, para um futuro breve, óculos leves e finos de realidade virtual (e não o volumoso equipamento de hoje) como porta de entrada para mundos *online* onde seria possível estudar, ver filmes e *shows*, praticar exercícios físicos, encontrar amigos, conhecer pessoas e fazer compras.

Os debates sobre as definições e as fronteiras entre os conceitos ainda estão abertos, mas a popularização do metaverso deve representar um passo seguinte à realidade virtual (também definida como a sensação de imersão viabilizada por óculos 3D e visão 360°) e a outras tecnologias, como a realidade aumentada (que une elementos virtuais e paisagens reais. [...]) Atualmente o tempo gasto com telas já é bastante questionado. A empresa de análise App Annie diz que, nos últimos dois anos, o uso diário em aplicativos móveis subiu 45%, impulsionado pela pandemia — o líder no levantamento é o Brasil, com média de 5,4 horas por dia e 30% de aumento.

O cientista Jeremy Bailenson, diretor-fundador do laboratório que estuda realidade virtual na Universidade Stanford, nos Estados Unidos, diz em seu livro de 2018 *Experience on Demand* (Experiência sob Demanda, em inglês) que o tempo passado com óculos “é psicologicamente muito mais poderoso do que qualquer mídia já inventada e se prepara para transformar dramaticamente as nossas vidas”. Com outras formas de

representação, quase sempre estamos cientes da artificialidade das sensações, afirma Bailenson. Na realidade virtual, as fronteiras começam a ficar um pouco confusas: os equipamentos de hoje já proporcionam uma imersão significativa — e o avanço da tecnologia nos próximos anos promete experiências mais poderosas. [...]

Alvaro Machado Dias, neurocientista especializado em novas tecnologias e professor da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), entende que “a gente já vem de uma fase de diluição entre *online* e *offline*”. “Existe um ponto em que não há mais capacidade intencional de separar esses mundos. A gente vive num ambiente em que tecnologia digital é muito parte da nossa cultura”, diz.

SUZUKI, Shin. *BBC*, 28 nov. 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-59438539>. Acesso em: 8 fev. 2022.

TEXTO 3

Na contramão: geração conectada anseia por momentos *off-line*

[...] Outra característica da geração Z (nascida entre 1995 e 2010) é a conectividade entre vida *on-line* e *off-line*. De acordo com a pesquisa do Consumoteca, 65% dos entrevistados afirmam que não existe diferença entre a rotina real e o que postam em suas redes sociais: suas atividades são registradas o tempo todo, sendo que não existe uma separação clara e bem definida entre público e privado, *online* e *offline*. [...]

A pandemia acentuou o uso de tecnologia para todas as gerações. [...] E é justamente essa intensificação do uso tecnológico que tem feito as gerações conectadas buscarem por mais experiências *offline*, priorizando a saúde mental e o relacionamento humano não mediado. [...] A explicação, segundo Marina Roale, tem a ver com a natureza biológica do ser humano. “Não importa o quanto a tecnologia evolua, ainda somos humanos e vivenciamos este mundo a partir de cinco sentidos. No mundo digital, ficamos suscetíveis a dois deles: audição e visão. Mas isso não basta para nos sentirmos vivos. O toque, o olfato, o paladar e o combo de experiências com o mundo físico também são necessidades humanas”, analisa a *head* de pesquisa, que cita o número de pessoas adotando *pets* e plantas como uma prova dessa necessidade de estímulos.

FERRARI, Wanessa. *Consumidor moderno*, 2 jun. 2021. Disponível em <https://www.consumidormoderno.com.br/2021/06/02/geracao-conectada-offline/>. Adaptado. Acesso em: 8 fev. 2022.

TEXTO 4

O metaverso será o futuro?

[...] “O metaverso é a próxima evolução das tecnologias sociais que conhecemos hoje e o sucessor da internet móvel”, aponta Caroline Dalmolin, líder de Growth

Platform Partnerships da Meta na América Latina, em declaração por e-mail. “A principal característica do metaverso será a presença social imersiva, ou seja, as pessoas terão a sensação de estar perto umas das outras. Não é necessariamente sobre passar mais tempo *online* ou substituir as experiências no mundo físico, mas tornar mais significativo o tempo que você está *online*.”

[...] O problema é que, à medida que acrescentamos novas camadas à interação com o virtual, agravam-se os desafios com os quais já temos dificuldade de lidar — quando não situações completamente novas. [...] A segurança é um dos maiores gargalos quando se fala em uma sociedade 100% virtual. “A questão é: se vamos aplicar leis ao metaverso, quais devem ser e como fazemos isso?”, indaga Pin Lean Lau, professora de Direito da Universidade Brunel em Londres e membro do Centro de Inteligência Artificial: Inovações Sociais e Digitais da instituição. “Como tornamos uma pessoa responsável nesse ambiente? Vamos ter que garantir que avatares também sejam entidades legais? Se o meu avatar bater no seu avatar, isso é um crime? Deixar que coisas assim aconteçam sem consequências não é uma boa ideia. Algo tem que ser feito. Mas o quê?”

[...] Falar dos desafios e da segurança no metaverso é importante para que a sociedade reflita sobre as implicações desse novo espaço. [...] Mas, tratando-se de algo que ainda mal sabemos o que é, desenhar essas medidas regulatórias é mais complicado. “Regular novas tecnologias olhando para o futuro é muito problemático, porque elas mudam de ano a ano, mês a mês, dia a dia. [...] Além das questões técnicas, o metaverso precisa contornar resistências culturais e provar que de fato vai se concretizar. Uma preocupação é se ele nos tornaria menos “humanos” e mais alienados [...]. “O metaverso não pode existir sem as pessoas, e a minha maior preocupação é que não sabemos o impacto que ele pode ter na humanidade. A gente tem essa confiança implícita na tecnologia, e isso pode significar a nossa ruína”, alerta o professor da Universidade de New Haven.

Ao mesmo tempo, o universo virtual é um caminho sem volta. “Nossa cultura já é digital há um bom tempo. O metaverso é só mais uma escala nessa digitalização”, aponta André Pase, da PUCRS. Para ele, porém, dificilmente viveremos como na ficção. “A gente esquece que todas as experiências de realidade mista e realidade aumentada são quase uma força que funciona para nos lembrar que o virtual é legal, mas é mais legal ainda combinar o físico com o virtual”, observa. “Isso pode fazer surgir uma demanda por mais experiências híbridas, como nesses lugares instagramáveis que vemos por aí.” E talvez esse seja o segredo para afastar a sensação de que o metaverso pode nos jogar de vez em uma distopia: mais do que representar uma realidade completamente alternativa, ele tem o potencial de, quem sabe, nos transportar para um mundo melhor.

PROPOSTA DE REDAÇÃO

Com base na leitura da coletânea e em seu repertório prévio, escreva uma dissertação argumentativa sobre o tema: **“Investimentos em realidade virtual: risco ou garantia para um futuro promissor?”**. Nela, delimite um ponto de vista claro que responda à pergunta e procure sustentá-lo por meio de raciocínios encadeados, além de exemplos a eles conectados, primando pela coesão e coerência.

Lembre-se ainda de orientar-se pelos seguintes critérios:

- Dê um título à redação.
- Utilize a norma-padrão da língua portuguesa.
- Estruture seu texto em introdução, desenvolvimento e conclusão, divididos entre três e cinco parágrafos.
- Na introdução, apresente uma sequência de frases nominais que contextualizem o tema e apresente o ponto de vista a ser defendido posteriormente.
- Evite restringir-se a cópias e paráfrases da coletânea.
- Faça um rascunho anterior à versão final.
- Respeite o mínimo de 22 e o máximo de 30 linhas.

Bom trabalho!
Professora Andressa Tiossi



IMAGEM 1: Nuclear_lily/iStockphoto.com