

## METAVERSOS

O Dossiê Metaversos propõe um recorte específico dentro de uma pesquisa maior que desenvolvemos junto ao TIDD - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP e enfoca o tema da emergência dos metaversos no universo do ciberespaço.

O termo Metaverso deriva da obra de ficção-científica "Snow Crash" (1992) de Neal Stephenson e é utilizado para designar ambientes digitais imersivos. A rigor, nesses ambientes imersivos, os humanos podem interagir entre si (através da utilização de plataformas, softwares e avatares). Ainda que não se confunda com o ciberespaço, o tema dos metaversos se constitui hoje em um dos temas fulcrais da investigação global da existência, presença e ação digital, isto porque engloba a fundamentação, produção-desenvolvimento e, finalmente, vivência dentro dos ambientes interativos digitais multi-usuários e games.

Na investigação sobre os metaversos, é importante destacar a participação de professores e pesquisadores da PUC no evento internacional do Slactions ([www.slactions.org](http://www.slactions.org)). Os textos selecionados para a presente edição deste módulo enfocam alguns aspectos essenciais da questão, destacando-se a presença das abordagens de Michael Heim e Drew Davidson. Filósofo, tradutor de Martin Heidegger para o inglês e pensador dos espaços imersivos, Michael Heim é autor dos livros "Electric Language: A Philosophical Study of Word Processing" (Yale University Press, 1986, 1999) e "The Metaphysics of Virtual Reality" (Oxford University Press, 1993), entre outros (ver: [www.mheim.com/](http://www.mheim.com/)).

Drew Davidson é professor, produtor e jogador de meios interativos. Seu *background* inclui os meios acadêmicos, indústria e o mundo profissional, seu interesse está voltado para as histórias através dos textos, dos *comics*, dos jogos (*games*) e dos outros meios. Ph.D. em Estudos de Comunicação pela Universidade do Texas em Austin. Antes daquele, recebeu título de B.A. e M.A. em Estudos das Comunicações pela Universidade da Carolina do Norte em Chapel Hill. É professor de *Game Art & Design and Interactive Media Design* no *Instituto de Arte de Pittsburgh* e no *Instituto de Arte Online* além de ensino e pesquisa em diversas universidades (ver: Web site: <http://waxebb.com/>).

No Brasil, na PUC-SP, apresentamos a pesquisa de Arlete dos Santos Petry que compartilha conosco sua trajetória criativa e seu processo colaborativo de produção do Metaverso Ilha Cabu. Em "Elementos de Paisagens Sonoras nos Metaversos", Mauricio Nacib Pontuschka nos oferece uma apresentação das possibilidades reflexivas e computacionais das estruturas de áudio e paisagem sonora.

Conforme falamos, os textos escolhidos para compor o presente dossiê retratam aspectos de uma pesquisa maior, que se encontra em desenvolvimento. Assim, gostaríamos de convidar a todos para visitar nosso projeto de pesquisa em sua versão online: [http://www.topofilosofia.net/index\\_0.html](http://www.topofilosofia.net/index_0.html)

