

O METAVERSO COMO ESPAÇO DIALÓGICO: A INTERAÇÃO EM MÚLTIPLAS REALIDADES**THE METAVERSE AS A DIALOGICAL SPACE: INTERACTION IN MULTIPLE REALITIES****EL METAVERSO COMO ESPACIO DIALÓGICO: LA INTERACCIÓN EN MÚLTIPLAS REALIDADES**

Lucas Ribeiro de Moraes¹
Maria Ariane Santos Amaro da Silva²

RESUMO

O avanço das tecnologias digitais vem trazendo o conceito de Metaverso para o centro das transformações comunicacionais, mesclando o físico e o digital. Esses espaços virtuais promovem interações diversas, manifestando múltiplas vozes e pontos de vista em um cenário que supera os limites do material, em um evidente avanço em relação ao corpus de pesquisa que o Círculo de Bakhtin e outros grupos de estudo sobre o dialogismo possuíam nas últimas décadas. Diante disso, este artigo se propõe a analisar a relação entre o metaverso e a Teoria Dialógica da Linguagem (TDL) do Círculo de Bakhtin, buscando responder à seguinte pergunta: de que maneira o conceito de metaverso pode refletir os princípios da TDL? O objetivo principal deste artigo é verificar como as plataformas Microsoft Mesh e Roblox retratam o dialogismo e a polifonia. A pesquisa, de natureza qualitativa, foi realizada com base em um levantamento comparativo das características dialógicas das plataformas, entendendo o metaverso como um ecossistema polifônico. Utilizamos como base teórica Bakhtin (2003, 2008 e 2016), Faraco (2008) e Volóchinov (2018). Em nossas análises, Mesh exemplificou a construção coletiva de enunciados em ambientes de co-presença virtual, enquanto Roblox evidenciou a multiplicidade de vozes em interações que alternam entre a formalidade e a ludicidade. Sob a ótica bakhtiniana, foi possível compreender as plataformas analisadas como espaços ricos para a construção de sentidos, confirmando a pertinência do dialogismo e da polifonia como ferramentas interpretativas para as interações virtuais.

Palavras-chave: dialogismo, Mesh, metaverso, polifonia, Roblox.

ABSTRACT

The advancement of digital technologies has brought the concept of the Metaverse to the forefront of communicational transformations, blending the physical and digital realms. These virtual environments foster diverse interactions, revealing multiple voices and perspectives in a scenario that surpasses material boundaries, representing a clear evolution in relation to the corpus available to the Bakhtin Circle and other dialogism research groups in past decades.

¹Doutorando em Linguagem e Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino (PPGLE) pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). <https://orcid.org/0000-0001-8550-6550>, lucas.letras.ufcg@gmail.com.

²Doutoranda em Linguagem e Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino (PPGLE) pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), <https://orcid.org/0000-0002-5083-4973>, mariaariane569@gmail.com.



Accordingly, this article aims to analyze the relationship between the Metaverse and the Dialogic Theory of Language (DTL) developed by the Bakhtin Circle, seeking to answer the following question: in what ways can the concept of the Metaverse reflect the principles of DTL? The main objective of this article is to examine how the Microsoft Mesh and Roblox platforms portray dialogism and polyphony. This qualitative study was conducted through a comparative survey of the dialogic features of these platforms, understanding the Metaverse as a polyphonic ecosystem. The theoretical framework draws on Bakhtin (2003, 2008, 2016), Faraco (2008), and Voloshinov (2018). Our analyses indicated that Mesh exemplifies the collective construction of utterances in contexts of virtual co-presence, while Roblox highlights the multiplicity of voices in interactions that oscillate between formality and playfulness. From a Bakhtinian perspective, the platforms examined can be understood as rich spaces for meaning-making, confirming the relevance of dialogism and polyphony as interpretive tools for virtual interactions.

Keywords: dialogism, Mesh, metaverse, polyphony, Roblox.

RESUMEN

El avance de las tecnologías digitales ha llevado el concepto de metaverso al centro de las transformaciones comunicacionales, fusionando lo físico y lo digital. Estos espacios virtuales promueven interacciones diversas, manifestando múltiples voces y puntos de vista en un escenario que supera los límites de lo material, lo que representa un claro avance en relación con el corpus de investigación disponible para el Círculo de Bajtín y otros grupos dedicados al dialogismo en décadas anteriores. En este sentido, este artículo se propone analizar la relación entre el metaverso y la Teoría Dialógica del Lenguaje (TDL) del Círculo de Bajtín, buscando responder a la siguiente pregunta: ¿de qué manera el concepto de metaverso puede reflejar los principios de la TDL? El objetivo principal es examinar cómo las plataformas Microsoft Mesh y Roblox representan el dialogismo y la polifonía. La investigación, de naturaleza cualitativa, se llevó a cabo mediante un estudio comparativo de las características dialógicas de dichas plataformas, entendiendo el metaverso como un ecosistema polifónico. La base teórica se sustenta en Bajtín (2003, 2008 y 2016), Faraco (2008) y Volóchinov (2018). Los análisis mostraron que Mesh ejemplifica la construcción colectiva de enunciados en contextos de copresencia virtual, mientras que Roblox evidencia la multiplicidad de voces en interacciones que alternan entre la formalidad y la ludicidad. Desde la perspectiva bajtiniana, fue posible comprender las plataformas analizadas como espacios ricos para la construcción de sentidos, confirmando la pertinencia del dialogismo y la polifonía como herramientas interpretativas para las interacciones virtuales.

Palabras clave: dialogismo, Mesh, metaverso, polifonía, Roblox.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais transformou as formas de comunicação e interação humana. Dentre essas inovações, o conceito de metaverso tem se destacado como um ambiente virtual que integra múltiplas realidades, mesclando o espaço físico e o digital em ambientes interativos e colaborativos. Embora seja amplamente discutido em áreas como tecnologia e negócios, o metaverso também



apresenta possibilidades de análise sob perspectivas linguísticas, neste caso, à luz da Teoria Dialógica da Linguagem (TDL), proposta pelo Círculo de Bakhtin.

A TDL enfatiza os aspectos dinâmico, interativo e polifônico da linguagem, considerando que todo enunciado se constrói em resposta a outros discursos e em constante diálogo com vozes diversas (Bakhtin, 1997 [1979]). Essa abordagem nos permite investigar como os espaços virtuais do metaverso, como as plataformas *Mesh* e *Roblox*, podem ser compreendidos enquanto ecossistemas dialógicos.

Esses ambientes digitais possibilitam interações simultâneas e plurais, evocando a presença de múltiplas vozes e perspectivas em um contexto que transcende as fronteiras do ambiente físico. A linguagem, nesses ambientes virtuais, não é apenas uma troca de signos, mas um movimento interativo que se realiza em inter-relações mediadas por avatares, interfaces e tecnologias de realidade estendida.

Diante disso, este artigo busca responder à seguinte questão-problema: de que maneira o conceito de metaverso pode refletir os princípios da Teoria Dialógica da Linguagem? Para tanto, elencamos como objetivo geral desta pesquisa: analisar como as plataformas de metaverso podem retratar os princípios da TDL, considerando os conceitos de dialogismo e polifonia. De modo específico, buscaremos verificar como o dialogismo está presente nas plataformas de metaverso *Mesh* e *Roblox*; bem como investigar como os conceitos de polifonia podem ser relacionados à ideia de metaverso.

Esta proposta de estudo faz-se pertinente, visto a necessidade de explorar o metaverso quanto às suas implicações linguísticas e discursivas. E justifica-se por sua contribuição à compreensão do metaverso como um espaço em que práticas de linguagem evidenciam a complexidade das interações humanas em ambientes virtuais. Além disso, ao articular conceitos da TDL ao metaverso, este trabalho propõe um diálogo interdisciplinar que amplia os horizontes de ambas as áreas, ressaltando a importância do dialogismo e da polifonia como ferramentas interpretativas para compreender as novas formas de comunicação em contextos digitais.

SOBRE A TEORIA DIALÓGICA DA LINGUAGEM

A Teoria Dialógica da Linguagem (TDL) rompe com as concepções tradicionais que compreendem a língua como um sistema homogêneo e estático, centrado em normas e estruturas. Para os teóricos do Círculo de Bakhtin, a linguagem é essencialmente dialógica e dinâmica, resultante das interações entre indivíduos em



contextos históricos, sociais e culturais específicos. De acordo com Bakhtin (2016 [1979]), a linguagem não se limita a ser um instrumento de troca de signos, mas constitui uma interação viva e responsiva, em que cada enunciado surge como resposta a outros e está imbuído de sentidos múltiplos e em constante ressignificação.

Neste contexto, para a TDL, o dialogismo é o princípio constitutivo da linguagem, pois todo enunciado está ligado a outros discursos, sendo ao mesmo tempo uma resposta e uma provocação de novas respostas. Bakhtin (2016 [1979], p. 25) afirma que “toda compreensão da fala viva [...] é de natureza ativamente responsiva”. Nesse processo, a linguagem é vista como prática social e situada, sempre mediada por relações interpessoais e influenciada pelo contexto histórico e cultural em que ocorre. Assim, os sentidos não estão fixos nos signos linguísticos, mas emergem da interação entre sujeitos.

O conceito de polifonia, um dos pilares da TDL, reforça a ideia de que a linguagem é permeada por múltiplas vozes que coexistem e dialogam. Cada discurso carrega marcas de outros discursos, refletindo as intenções e perspectivas dos sujeitos que o proferem, mas também respondendo às condições e expectativas sociais do momento. Volóchinov (2018 [1929]) complementa essa visão ao afirmar que o significado de uma palavra não reside exclusivamente em sua forma, mas na relação que estabelece com o contexto de uso, adquirindo novas significações em diferentes situações comunicativas.

Outro aspecto central da TDL é a compreensão da linguagem como um processo interativo que ocorre entre o "eu" e o "outro". Essa interação molda não apenas os sentidos dos discursos, mas também os próprios sujeitos envolvidos no diálogo. Bakhtin (2016 [1979]) argumenta que todo enunciado é parte de uma cadeia discursiva ininterrupta, sendo moldado por enunciados anteriores e orientado para possíveis respostas. Essa visão evidencia o caráter relacional da linguagem, que só se realiza plenamente na interação social.

Portanto, a TDL nos convida a refletir sobre a linguagem como um fenômeno que ultrapassa os limites estruturais da gramática e do léxico, e que possui como base a interação concreta entre sujeitos em contextos específicos. Através do dialogismo, da polifonia e do caráter responsivo dos enunciados, a TDL nos oferece uma lente teórica robusta para compreender os processos comunicativos que emergem em qualquer interação discursiva, constituindo um fundamento indispensável para analisar práticas de linguagem em espaços contemporâneos como o metaverso.

A POLIFONIA E AS MÚLTIPLAS VOZES DO DISCURSO

A polifonia é caracterizada pela multiplicidade de vozes, discursos e opiniões. As vozes podem ser contrárias entre si, não havendo uma voz unificadora, como a do narrador, que se sobreponha às demais. Os textos polifônicos são o oposto dos textos monofônicos, que escondem os diálogos que os constituem.

Segundo Faraco (2008, p. 48), o conceito de polifonia é um dos temas mais complexos e controversos do pensamento de Bakhtin. Não entraremos em uma discussão aprofundada sobre o tema, mas é notório que pode haver confusões sobre o que é polifonia e o que é dialogismo. Há teóricos que refutam o termo polifonia, inclusive (Faraco, 2008). Em termos práticos, podemos dizer que a polifonia trata da multiplicidade de vozes em um texto, literário ou comum ao cotidiano. É pressuposto da polifonia a multiplicidade de discursos, ideais, sujeitos envolvidos e ideologias (Bakhtin, 2008, p. 38-39). Bakhtin, dessa forma, comprehende que há múltiplas vozes em um texto e também que um mesmo indivíduo possui influências de várias outras vozes em seu discurso.

Ainda de acordo com o filósofo, a essência da polifonia está no fato de que as vozes continuam independentes, como se cada uma tivesse sua própria identidade e opinião. Elas se combinam de maneira equilibrada, criando um conjunto mais rico e dinâmico do que uma voz única e dominante. Diferente da homofonia, onde todas as vozes seguem uma mesma direção, na polifonia elas coexistem sem que uma precise se submeter à outra ou servir a um propósito único (Bakhtin, 2008). Nesse sentido, Bakhtin afirma que

as vozes, aqui, permanecem independentes e, como tais, combinam-se numa unidade de ordem superior à homofonia. E se falarmos de vontade individual, então é precisamente na polifonia que ocorre a combinação de várias vontades individuais, realiza-se a saída de princípio para além dos limites de uma vontade. Poder-se-ia dizer assim: a vontade artística da polifonia é a vontade de combinação de muitas vontades, a vontade do acontecimento (Bakhtin, 2008, p. 23).

Dessa forma, a polifonia pode ser compreendida como uma estratégia discursiva que possibilita a construção textual por meio da interação de múltiplas vozes. Esse efeito polifônico emerge do entrelaçamento dessas vozes, que, ao se combinarem sem

hierarquia fixa, ampliam as possibilidades de significação e tornam o discurso mais dinâmico e dialógico.

À guisa desse parecer podemos compreender que a polifonia, conforme concebida por Bakhtin (2008), encontra no metaverso um espaço propício para sua manifestação ampliada, uma vez que não há um único enunciador que determina o curso das interações; pelo contrário, são as múltiplas consciências e perspectivas que, em conjunto, constroem narrativas coletivas e experiências compartilhadas. Assim, podemos compreender o metaverso como um espaço que não apenas incorpora a polifonia, mas também a potencializa, tornando-a mais interativa, dinâmica e participativa.

CONHECENDO O METAVERSO

O conceito de metaverso é compreendido como uma “tecnologia que se constitui no ciberespaço e se ‘materializa’ por meio da criação de Mundos Digitais Virtuais em 3D, no qual diferentes espaços para o viver e conviver são representados em 3D, propiciando o surgimento dos ‘mundos paralelos’ contemporâneos” (Schlemmera e Backesb, 2008). Essa citação apresenta o metaverso como um fenômeno tecnológico emergente que transcende o espaço físico para criar um ambiente digital tridimensional que simula a interação e convivência do mundo real.

O uso de termos como “ciberespaço” e “mundos paralelos” sugere a construção de uma dimensão alternativa, que amplia as possibilidades de socialização, vivência e, até mesmo, trabalho. No entanto, essa abordagem também levanta questões sobre o impacto social e cultural dessas interações digitais.

SOBRE A PLATAFORMA *MESH*

De acordo com a própria plataforma, o *Mesh* é uma plataforma inovadora de realidade mista que combina o mundo físico e o digital, oferecendo uma experiência imersiva para interações colaborativas em ambientes virtuais. A plataforma utiliza as tecnologias de realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR) para criar espaços 3D interativos, nos quais os usuários podem se conectar, colaborar e criar de maneiras novas e envolventes. O *Mesh* permite que pessoas de diferentes locais participem de



experiências compartilhadas em tempo real, utilizando avatares digitais e hologramas como seus representantes no ambiente virtual.

Figura 1: Interface do *Mesh*



Fonte: Microsoft (2025)

Uma das características centrais do *Microsoft Mesh* é a capacidade de integrar múltiplos dispositivos. Usuários podem interagir com o ambiente usando *headsets* de realidade virtual, como o *HoloLens*, bem como dispositivos convencionais, como computadores e *smartphones*, oferecendo flexibilidade e acessibilidade para diferentes tipos de interação. Essa abordagem multiplataforma facilita a participação em reuniões, conferências e outras experiências colaborativas, independentemente das ferramentas disponíveis para o usuário.

Além disso, a plataforma permite a criação de hologramas de alta fidelidade, que são representações digitais de pessoas, objetos ou ambientes no espaço tridimensional. Esses hologramas podem ser manipulados pelos usuários em tempo real, criando uma sensação de presença física no ambiente digital. A interação ocorre não apenas por meio da fala, mas também por meio de gestos, expressões faciais e movimentos dos avatares, que capturam aspectos mais sutis da comunicação humana, tornando a experiência mais rica e envolvente.

Figura 02: *Mesh* como um espaço 3D imersivo



Fonte: Microsoft (2025)

O *Microsoft Mesh* também oferece, de acordo com a plataforma, uma série de ferramentas colaborativas para facilitar a interação entre os usuários. Os participantes podem compartilhar documentos, apresentações e modelos 3D, colaborando de maneira mais integrada e eficiente do que em ambientes tradicionais de videoconferência. Esse tipo de interação não se limita ao simples compartilhamento de informações, mas cria um espaço dinâmico onde os participantes podem co-criar e explorar novos conceitos e ideias de maneira conjunta.

Em suma, o *Mesh* representa uma nova fronteira para a colaboração digital, não apenas pelo uso de tecnologias avançadas, mas também pela maneira como transforma a comunicação, permitindo que ela se dê de forma mais imersiva, dinâmica e colaborativa. Ao integrar diversas formas de interação — verbal, visual, gestual — e ao possibilitar uma presença digital mais tangível e envolvente, a plataforma oferece um campo fértil para o estudo de novas formas de interação humana e produções discursivas no contexto digital.

SOBRE O GAME *ROBLOX*

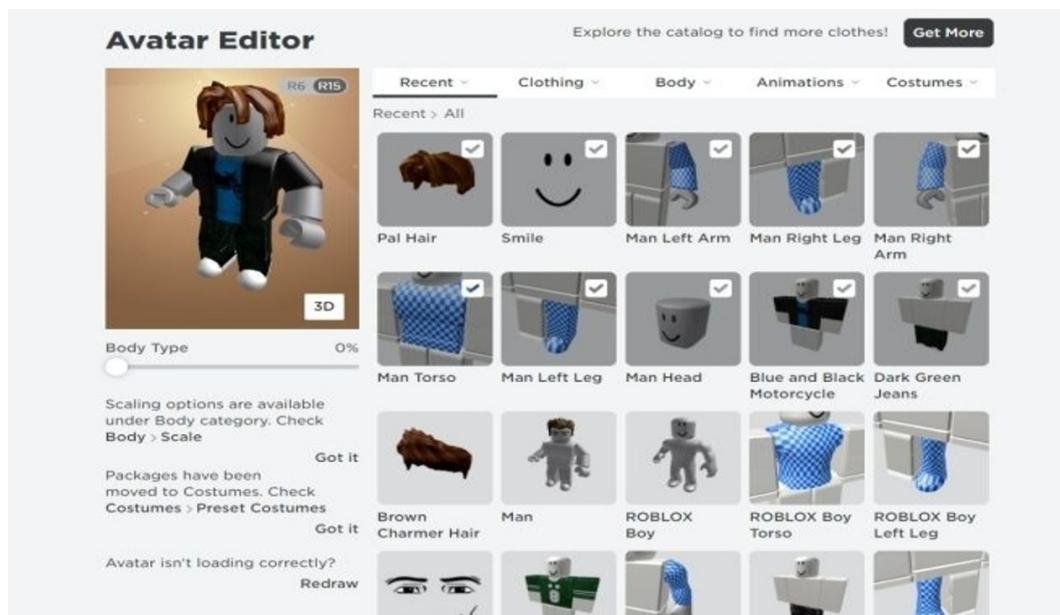
Roblox foi lançado em 2006 pela *Roblox Corporation*, em versão inicialmente para computadores. O jogo eletrônico pode ser considerado um MMO (*Multiplayer Massivo Online*), pois várias pessoas jogam simultaneamente nos mesmos ambientes virtuais, cujo conjunto podemos citar como sendo parte de um metaverso da plataforma.





Dentro do game, é possível, criar e editar itens, construir espaços, armazenar recursos de combate, interagir com outros usuários, personalizar seus avatares e trocar objetos coletados, entre outras funções:

Figura 3: Editando avatares em *Roblox*



Fonte: *Roblox* (2006)

Como é possível notar na figura anterior, são muitas as opções de personalização de avatares na plataforma. Além dos ambientes de metaverso, onde jogadores podem interagir entre si e através de seus próprios jogos criados ao fazer login no game, *Roblox* ainda permite que seus usuários criem jogos dentro do *Roblox Studio*, programando e escrevendo seu próprio game de maneira dedicada, ampliando as possibilidades interativas do jogo. Em 2024, eram mais de 40 milhões de usuários ativos na plataforma³, demonstrando sua alta popularidade e, portanto, suas grandes possibilidades em proporcionar interações únicas.

METODOLOGIA

A presente pesquisa terá características qualitativas, pois buscaremos o aprofundamento em aspectos específicos e mais aprofundados das plataformas *Mesh* e *Roblox*. A partir disso, faremos um levantamento de características dessas plataformas.



Feito esse levantamento, iremos comparar as possibilidades dialógicas oferecidas pelas plataformas *Mesh* e *Roblox*. Em seguida, traremos as conclusões da pesquisa, a partir dos objetivos propostos.

O DIALOGISMO E A POLIFONIA PRESENTES NA PLATAFORMA MESH

Sob a ótica da Teoria Dialógica da Linguagem (TDL), do Círculo de Bakhtin, o *Mesh* pode ser compreendido como um espaço em que os enunciados se constroem de forma dinâmica e interativa. Diferente das videoconferências convencionais, nas quais a comunicação ocorre de maneira linear e majoritariamente verbal, o *Mesh* incorpora diferentes formas de expressão, como: I. falas e mensagens trocadas entre usuários; II. gestos, movimentos e expressões dos avatares, que ampliam o processo comunicativo; III. o ambiente tridimensional e a disposição dos participantes influenciam na forma como os enunciados são percebidos e interpretados.

A presença dos avatares no *Mesh* adiciona uma nova camada ao estudo do dialogismo, pois cada participante é representado virtualmente, estabelecendo interações que mesclam elementos do mundo físico e digital. Como Bakhtin aponta, todo enunciado é construído em resposta a outro (Bakhtin, 2003), e na plataforma esse processo é potencializado pela simultaneidade das interações e pela possibilidade de diferentes camadas discursivas coexistirem no mesmo espaço virtual.

A polifonia, conceito central na TDL, também se manifesta no *Mesh*. Como o ambiente permite a comunicação entre múltiplos usuários simultaneamente, há uma sobreposição constante de discursos, criando um ecossistema em que as vozes se entrelaçam e influenciam umas às outras.

Por exemplo, em uma reunião realizada na plataforma, um usuário pode estar falando enquanto outro compartilha um objeto 3D no espaço virtual e um terceiro reage por meio de expressões do avatar. Esse cenário demonstra como a comunicação no metaverso rompe com a linearidade tradicional, promovendo um diálogo multifacetado e interativo.

Além disso, o *Mesh* também permite que usuários personalizem seus avatares e ambientes, o que impacta diretamente a forma como a comunicação ocorre. O contexto visual e a identidade digital de cada participante influenciam o modo como suas vozes são percebidas dentro do espaço virtual, reforçando o caráter dialógico da plataforma.



CONCEITOS DA TDL PRESENTES NA PLATAFORMA *ROBLOX*

Em plataformas de metaverso, é possível observar um simulacro parcial da vida real. Por isso, é comum afirmar que videogames e programas que incluem o metaverso em sua essência buscam simular interações do mundo cotidiano, mas que essa simulação é parcial, pois essas plataformas possuem elementos que não podemos encontrar no cotidiano.

Observando essa simulação parcial, seria óbvio concluir que ambientes como do game *Roblox* não representam interações dialógicas reais, mas, estudando mais profundamente o tema, podemos notar como o dialogismo e a polifonia estão presentes no game. Em primeiro lugar, ressaltamos que Bakhtin, em suas reflexões sobre a Teoria Dialógica da Linguagem (TDL), afirmava que compreendia “a língua em sua integridade concreta e viva e não a língua como objeto específico da linguística” (Bakhtin, 2008, p. 207). Isso posto, análises envolvendo especialmente plataformas de tecnologias precisam compreender que, ainda que os ambientes virtuais possuam elementos ficcionais e lúdicos, pessoas reais estão naqueles ambientes e carregam suas bagagens reais para esses espaços. Muitas vezes, os usuários de metaverso tentam emular situações cotidianas e, portanto, familiares.

Assim como a plataforma *Mesh*, anteriormente abordada, podemos dizer que *Roblox* incorpora diferentes formas de expressão, a exemplo de: I. falas e mensagens trocadas entre usuários a partir dos chats; II. gestos, movimentos e expressões dos avatares, que, assim como na plataforma *Mesh*, ampliam o processo comunicativo; III. a liberdade para a informalidade e a criatividade.

No primeiro nível, podemos dizer que os chats transmitem a expressão escrita dos jogadores, aspecto dialógico dos mais comuns, representando seus modos de interação que não diferem tanto de seus diálogos entre amigos, por exemplo. É nos chats que temos o principal ponto de interações dialógicas e polifônicas, já que múltiplas vozes estão presentes nas conversas ao mesmo tempo, em inúmeros canais de comunicação, particulares ou públicos. No nível II, ao termos a figura do avatar, central para representar feições, gestos e movimentações, também temos uma representação gráfica do modo como o jogador do mundo real se enxerga ou gostaria de ser enxergado pelos demais usuários. Dessa forma, o avatar é uma figura dialógica, pois promove uma interação não verbal onde cada jogador se apresenta ao outro sem verbalizar, mas dizendo muito sobre o Eu e o Outro, figuras centrais na teoria de Bakhtin.

Sobre o nível III, podemos dizer que se trata de uma particularidade dos games com metaverso em sua essência. A ludicidade de um videogame permite que, além de exercitar sua fantasia sem julgamentos, como ocorre muitas vezes no mundo real, a construção coletiva de elementos fantasiosos, como itens e jogos, pode fomentar a informalidade, fazendo com que muitos jogadores busquem fugir de interações verbais e não verbais que simulem atividades cotidianas formais, como um escritório com prazos a cumprir, uma escola com atividades semanais, entre outros. Ou seja, as interações dialógicas dentro do metaverso do game podem incentivar, em muitos momentos, interações informais e lúdicas, representando melhor a identidade dos usuários do que situações cotidianas formais.

Além desses níveis de expressão, em *Roblox* é possível interagir com um grande número de outros usuários. Essas interações podem ocorrer em basicamente três grupos: 1) lista de amigos, 2) seguidores e 3) demais jogadores encontrados ao longo do ato de jogar. A lista de amigos dentro do game é limitada a 200, enquanto o número de seguidores que um usuário pode ter é ilimitado. Dessa forma, podemos observar que há possibilidades dialógicas basicamente infinitas nesses três grupos, sendo constituídas, respectivamente, por 1) interações entre conhecidos e, portanto, regulares e já naturalizadas, 2) interações públicas com quem o segue e 3) interações espontâneas, temporárias e relativamente aleatórias, já que não é possível saber como o outro interage ao se conhecer pela primeira vez.

Tendo em vista a consideração da polifonia quanto “a multiplicidade de vozes equipolentes, as quais expressam diferentes pontos de vista acerca de um mesmo assunto” (Bakhtin, p. 4, 2008), podemos compreender que diversos jogadores simultâneos podem ter acesso aos mesmos cenários, aos mesmos jogadores e aos mesmos itens e jogos, e ainda assim interagirem de maneira diferente, individualmente falando, muitas vezes a partir de suas experiências no cotidiano real.

Observando esses aspectos, podemos afirmar que a polifonia em *Roblox* reside não apenas na multiplicidade de usuários diversos, como também nas situações e grupos variados, que incentivam múltiplas vozes e discursos a se encontrarem o tempo inteiro dentro da plataforma, que tanto simula interações reais como incentiva a criatividade para novos tipos de interação. Isso se dá porque as múltiplas vozes que envolvem a polifonia em *Roblox* podem representar uma “multiplicidade de consciências e seus mundos que se combinam numa unidade de acontecimento” (Bakhtin, 2008, p. 5).



Afinal de contas, o metaverso é um universo composto pelos universos individuais dos seus jogadores, uma combinação em um único espaço a cada interação.

Portanto, a polifonia dentro do metaverso de *Roblox* possui aspectos dialógicos que emulam interações advindas das múltiplas vozes do cotidiano, ao mesmo tempo em que evoca aspectos particulares, como o fato de ser necessário ouvir e observar o outro de maneira dedicada, pois há aspectos do game que só podem ser compreendidos a partir de imagens e ideias que a vida real ainda não pode reproduzir.

COMPARAÇÃO ENTRE AS POSSIBILIDADES DAS PLATAFORMAS

Como desenvolvido anteriormente, tanto a plataforma *Mesh* quanto *Roblox* incorporam, em seus metaversos, três níveis de expressão. Em termos comparativos, ambos possuem dois níveis que dialogam entre si e diferem apenas na forma como são apresentados visualmente em suas plataformas: I. falas e mensagens trocadas entre usuários; II. gestos, movimentos e expressões dos avatares. Podemos dizer, portanto, que são pontos em comum em plataformas de metaverso, que prezam tanto por conversas por texto (chats) quanto por voz (através de avatares que representam seus usuários). O grande diferencial é justamente o terceiro nível.

Enquanto em *Mesh*, o ambiente tridimensional e a disposição dos participantes influenciam na forma como os enunciados são percebidos e interpretados, em *Roblox* não há disposição pré-definida para participantes em seus ambientes 3D abertos. Caso seja dialogado entre amigos, eles podem combinar reuniões e outros momentos considerados mais formais, mas a aleatoriedade das interações verbais e não verbais dos jogadores é uma característica peculiar de um metaverso onde se busca a exploração dos ambientes criados por outros jogadores.

Dessa forma, podemos dizer que o principal diferencial dialógico entre as plataformas é a liberdade para a informalidade e a criatividade por parte de *Roblox*, cuja polifonia reside em diversos ambientes compostos por grupos distintos, do nível mais próximo de amizade até o nível público e aleatório.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A *Microsoft Mesh* exemplifica como o metaverso pode ser compreendido à luz da Teoria Dialógica da Linguagem (TDL). Seu ambiente interativo, que integra

múltiplos modos de comunicação, reforça a ideia de que os enunciados são construídos coletivamente, em um fluxo contínuo de interações.

Já a plataforma *Roblox* evidencia que a TDL pode ser representada por interações que tanto refletem nosso cotidiano e suas convenções formais quanto por múltiplas vozes presentes em situações virtuais incentivadoras da ludicidade e da informalidade. O metaverso do game exige que seus usuários se utilizem de recursos linguísticos para interações a fim de construírem jogos e itens em conjunto, mas também simula ambientes em que a representação do indivíduo pode ser o que ele desejar, e, nesse aspecto, o Eu e o Outro são moldáveis ao gosto dos jogadores, que constróem suas próprias interações dialógicas.

Em termos comparativos, podemos concluir que os metaversos de *Mesh* e *Roblox* possuem dois níveis de interação muito semelhantes, representados pelas falas em texto e voz e pela representação desses diálogos através de seus avatares. Ainda assim, *Roblox* possui um terceiro nível interativo que representa a ludicidade particular de um jogo, ao incentivar interações mais informais e mais aleatórias, dos pontos de vista verbal e não verbal.

Podemos concluir que, ao estudar plataformas como *Mesh* e *Roblox* sob a perspectiva bakhtiniana, é possível compreender como as novas tecnologias transformam as formas de comunicação e criam espaços cada vez mais ricos para a construção de sentidos em ambientes virtuais.

Este trabalho foi realizado com o apoio financeiro da **FAPESQ (Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba)**, por meio da concessão de bolsa de Iniciação Científica. O apoio da fundação foi fundamental para a execução das etapas da pesquisa e para o desenvolvimento deste estudo.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail Mikhaïlovich. *Estética da Criação Verbal*. Tradução de Paulo Bezerra. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, Mikhail Mikhaïlovich. *Os gêneros do discurso*. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016 [1979].

BAKHTIN, Mikhail Mikhaïlovich. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução Paulo Bezerra. 4ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FARACO, Carlos Alberto. Autor e autoria. In: BRAIT, Beth (Org.). *Bakhtin: conceitos chave*. 4ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.

MICROSOFT. *Microsoft Mesh: Overview*. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/mesh/overview>. Acesso em: 31 nov. 2025.

VOLÓCHINOV, Valentin Nikoláievitch. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. Trad. Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. São Paulo: Editora 34, 2018 [1929].

Submetido em: 01/11/2025

Aceito em: 03/11/2025