

# Um panorama histórico da evolução de mundos virtuais 3D imersivos: cenários na educação

Ademir Bodê<sup>1</sup>, Romero Tori<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

<sup>2</sup> Universidade de São Paulo (USP)

## INTRODUÇÃO

Este estudo traçou um panorama histórico da evolução de mundos virtuais 3D, iniciando-se no ano de 1780 na Prússia, com um simulador de guerra denominado Kriegsspiel, onde utilizavam objetos de louças e um mapa para representar estratégias dos campos de batalhas da época. A pesquisa atingiu até os dias atuais, com estudo de ambientes virtuais com imersão total, cuja manipulação de objetos virtuais são realizadas pela mente humana, ou seja, a interação para mover objetos virtuais é feita através de ondas cerebrais..

## OBJETIVOS

- **Objetivo geral** traçar um panorama histórico sobre a evolução de mundos digitais virtuais tridimensionais (MDV3Ds), ao longo da linha do tempo.

## MATERIAS E MÉTODOS

- Pesquisa Exploratória
- Levantamento bibliográfico.
- Base de dados consultadas:  
*Google Scholar, Scielo, ResearchGate.*

## RESULTADOS

- As informações coletadas na busca das bases de dados possibilitaram traçar um panorama histórico de MDV3D (fig.1 e tabela 1).

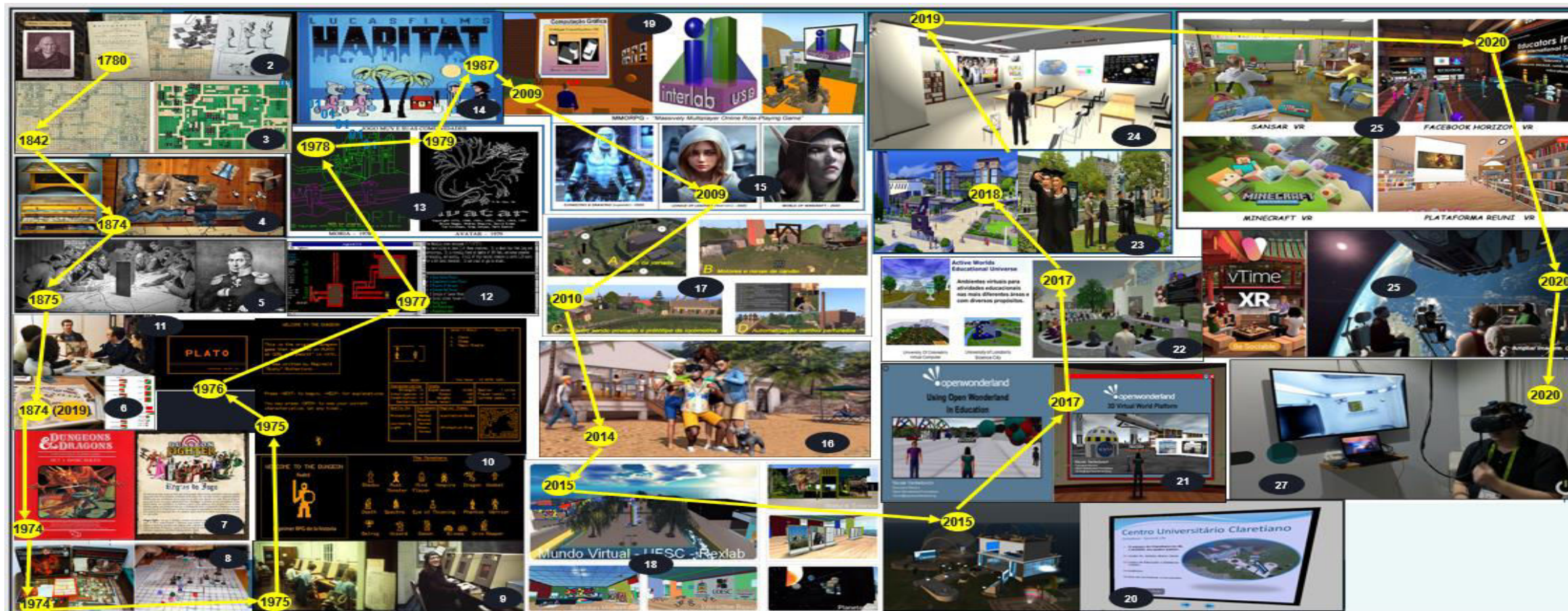


Figura 1. Panorama histórico da evolução os Mundos Digitais Virtuais (MDV3D) ao longo da linha do tempo.

ANO	FIGURAS	ASSUNTO
1780	02	Johan C. L. Hellwig e o jogo <i>Brunswick Kriegsspiel</i>
1842	03	<i>Kriegsspiel</i> de 1780 e uma Reconstrução contemporânea
1874	04	Modificações do <i>Kriegsspiel</i> (ano de 1824) por Georg Von Reiszwitz (filho)
1875	05	O árbitro inserido no como alguém imparcial para mediar os dois lados
1875	06	Reconstrução atual do <i>Kriegsspiel</i> de 1824 baseado em Reiszwitz filho Fonte
1974	07	Livro de Regras RPG de mesa ou tabuleiro <i>Dungeons &amp; Dragons</i>
1974	08	RPG de mesa ou tabuleiro <i>Dungeons &amp; Dragons</i> 1974
1975	09	Estudantes Universitários de Illinois usando o PLATO em 1970
1975	10	Jogo PEDIT5 ( <i>The Dungeon</i> )
1976	11	Comunidade PLATO criada em 1960
1977	12	Exemplo de um jogo MUD 1977
1978	13	Jogos MUD – Moria (1978)
1979	13	Jogos MUD – Avatar (1979)
1987	14	Habitat o RPG Multiplayer online MMORPG d LucasArts – 1987
2009	15	MMORPGs com alta qualidade gráfica – 2019
2009	19	INTERLAB USP projeto AE-3D no <i>Second Life</i> (criado em 1996)
2010	17	Cena do mundo Watt (CBIE 2017) (SBIE 2017)
2014	16	MMOW Avatares do mundo virtual Avakin Life
2013	18	Laboratório de Experimentação Remota Virtual – RexLab - <i>Second Life</i>
2015	20	Ricesu Centro Universitário Claretiano na ilha Unisinos no <i>Secon Life</i> (2004)
2015	21	Open <i>Wonderland</i> na Educação
2017	22	Active <i>Words</i> (fundada em 1995)
2018	23	<i>The Sims 4</i> Campus da Universidade no (criado em 2000)
2019	24	Sala aula <i>Twinity</i> (criado em 2008)
2020	25	Sansar, Face Horizon, Minecraft e Plataforma Reuni
2020	26	vTime - plataforma com ambiente de imersão total.
2020	27	Ambiente de demonstração do sistema Neurable BCI em RV imersivo total

Tabela 1 – Panorama histórico da evolução de Mundos Digitais Virtuais 3D