



Evento	Salão UFRGS 2013: SIC - XXV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	O aprender para o "noob" como forma de imersão e socialização no mundo virtual do Second Life
Autor	DIESSICA SHAIENE GAIGE
Orientador	DEBORA KRISCHKE LEITAO
Instituição	Universidade Federal de Santa Maria

O surgimento da Internet, assim como de outras tecnologias, fez com que ascendessem novos padrões de interação social. A relação homem-máquina torna-se algo predominante na sociedade atual. Nesse sentido, enquanto desdobramento do projeto “Processos sociotécnicos propiciadores de imersão em mundos digitais virtuais tridimensionais”, temos como foco de nossa pesquisa o mundo virtual Second life. O Second Life é um mundo de imersão criado on-line por seus usuários (AU, 2008.). A criação de conteúdo pelo usuário é a “alma do negócio” no Second Life. (LEITÃO, P. 271, 2012). Porém um dos primeiros passos para entrarmos e existirmos no mundo é aprendermos a criar uma conta. Após isso, precisamos aprender como criar um avatar, ou seja, representações visuais bi ou tridimensionais (Guimarães Jr., 2004) de nós mesmos, aprender a usar as janelas para conversas, aprender a executar animações, etc. O aprender então torna-se algo essencial para uma boa socialização/interação dentro do universo. É neste sentido que procuraremos compreender como se dão os processos de imersão e aprendizagem no metaverso (designação utilizada pelos usuários para se referir ao Second Life).

Trata-se de uma pesquisa etnográfica, tendo como técnicas privilegiadas as entrevistas e a observação participante. Ainda que se trate de uma etnografia on-line¹, concordamos e procuramos atender algumas das características do método etnográfico já apontadas por Malinowski (1977), tais como a longa duração e imersão na realidade pesquisada.

Estando nos primeiros passos da pesquisa, percebi o quão importante é a aprendizagem da imersão, principalmente quando se é orientado no momento da inserção dentro do universo. Mesmo sendo *noob* (termo usado para definir um novato), ao me teletransportar para uma das ilhas do mundo, direcionada a ajudar os novatos, fui bastante interrogada pelo administrador da mesma, que me pedia se realmente eu era novata. Ele achava muito estranho como eu já estava me apresentando (aparência, estética, vestimentas, etc) *inworld*, aparentando estar bem informada sobre tal universo, quase uma residente habitada ou mais antiga. Visitei outros lugares, como a favela, um ambiente que, no mundo virtual Second Life, tem uma estética que remete às favelas do Rio de Janeiro e é muito frequentado por usuários brasileiros. Lá aprendi a voar (algo que o mundo te possibilita) e a andar de bicicleta. Um usuário, provavelmente também *noob*, conversou comigo, me pedindo como fiz para andar de bicicleta. Geralmente, os residentes mais antigos não interagem muito com os novatos. Aprendi também a como obter alguns acessórios e roupas gratuitamente, bem como a dançar em uma festa que frequentei.

Mas muita coisa experienciada até o momento, consegui por estar sendo orientada para o metaverso. Essa orientação pode ser obtida através de uma educação da atenção, que conforme Ingold, é dada através da noção de mostrar. Mostrar alguma coisa a alguém é fazer esta coisa se tornar presente para esta pessoa, de modo que ela possa apreendê-la diretamente, seja olhando, ouvindo ou sentindo. Aqui, o papel do tutor é criar situações nas quais o iniciante é instruído a cuidar especialmente deste ou daquele aspecto do que pode ser visto, tocado ou ouvido, para assim ‘pegar o jeito’ da coisa. (Ingold,p. 21, 2010). Os próprios residentes, dentro do mundo, mostram uns aos outros, permitindo ao novato aprender os processos necessários para habitar esse ambiente.

¹ Trata-se de uma Antropologia que pretende descrever as práticas e representações em vigor no interior de um espaço simbólico constituído dentro do Ciberespaço, uma "Ciberantropologia" ou "Antropologia on-line".(GUIMARÃES Jr.,1999, p.3)