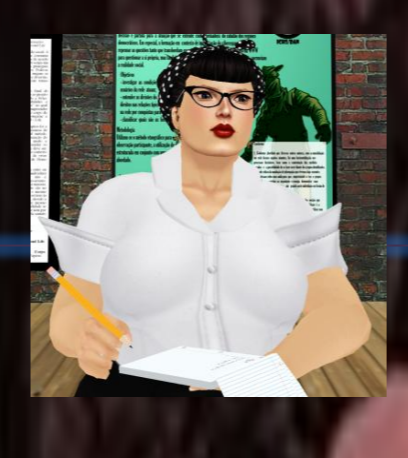


# O aprender para o "noob" como forma de imersão e socialização no mundo virtual do




**Diessica Gaige**  
Acadêmica de licenciatura em Sociologia UFSM, RS – Brasil  
Pesquisadora no Núcleo de Estudos e Realidades Digitais (NEERD)



**Débora K. Leitão**  
Orientadora

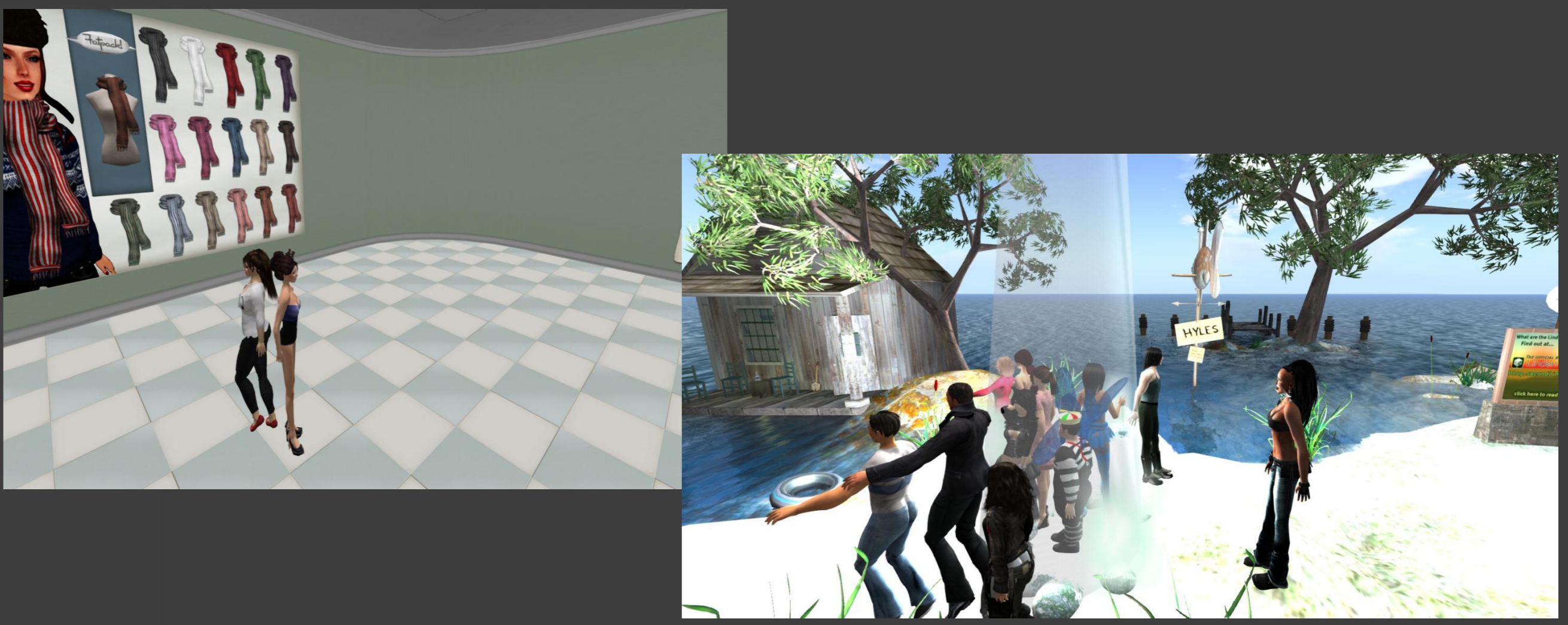
### INTRODUÇÃO E OBJETIVOS



O surgimento da Internet, assim como de outras tecnologias, fez com que ascendessem novos padrões de interação social. 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 a como criar um avatar, ou seja, representações visuais bi ou tridimensionais (Guimarães Jr., 2004), aprender a usar as janelas para conversas, aprender a executar animações, etc. O aprender então torna-se algo essencial principalmente 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).


O principal objetivo da pesquisa é compreender como ocorre a imersão e de que maneira também acontece o aprendizado nesse mundo virtual tridimensional, desde o processo de inserção do novo usuário (aprender a criar a conta, aprender a criar o avatar e personalizá-lo, aprender as funções das janelas, chats, etc), bem como suas primeiras interações com outros avatares (considerando, dessa forma, o aprendizado das normas/regras implícitas ou explícitas do mundo em seus diversos espaços).

### METODOLOGIA



Trata-se de uma pesquisa etnográfica, tendo como técnicas privilegiadas as entrevistas e a observação participante. Ainda que se trate de uma etnografia on-line, concordamos e procuramos atentar algumas das características do método etnográfico já apontadas por Malinowski (1977), tais como a longa duração e imersão na realidade pesquisada. Consiste na descrição densa dos fatos, que segundo Geertz, permite observar as particularidades da sociedade observada. Dessa forma, “ela é interpretativa; o que ela interpreta é o fluxo do discurso social e a interpretação envolvida consiste em tentar salvar o ‘dito’ num tal discurso da sua possibilidade de extinguir-se e fixá-lo em formas pesquisáveis (...) ela é microscópica” (GEERTZ, 1989, p. 31). É através da convivência com o outro, que aprendemos a compreendê-lo, conhecê-lo e a nos familiarizarmos com seus costumes e crenças. Nesse sentido, considerar-se-á o Second Life, como um lugar de cultura, conforme palavras de Hine (2000), e também como um artefato cultural, levando em consideração que há aspectos semelhantes produzidos e reproduzidos da cultura fora do SL, mas também há aspectos sociais, culturais e políticos particulares do próprio metaverso.

### RESULTADOS PARCIAIS E CONCLUSÕES

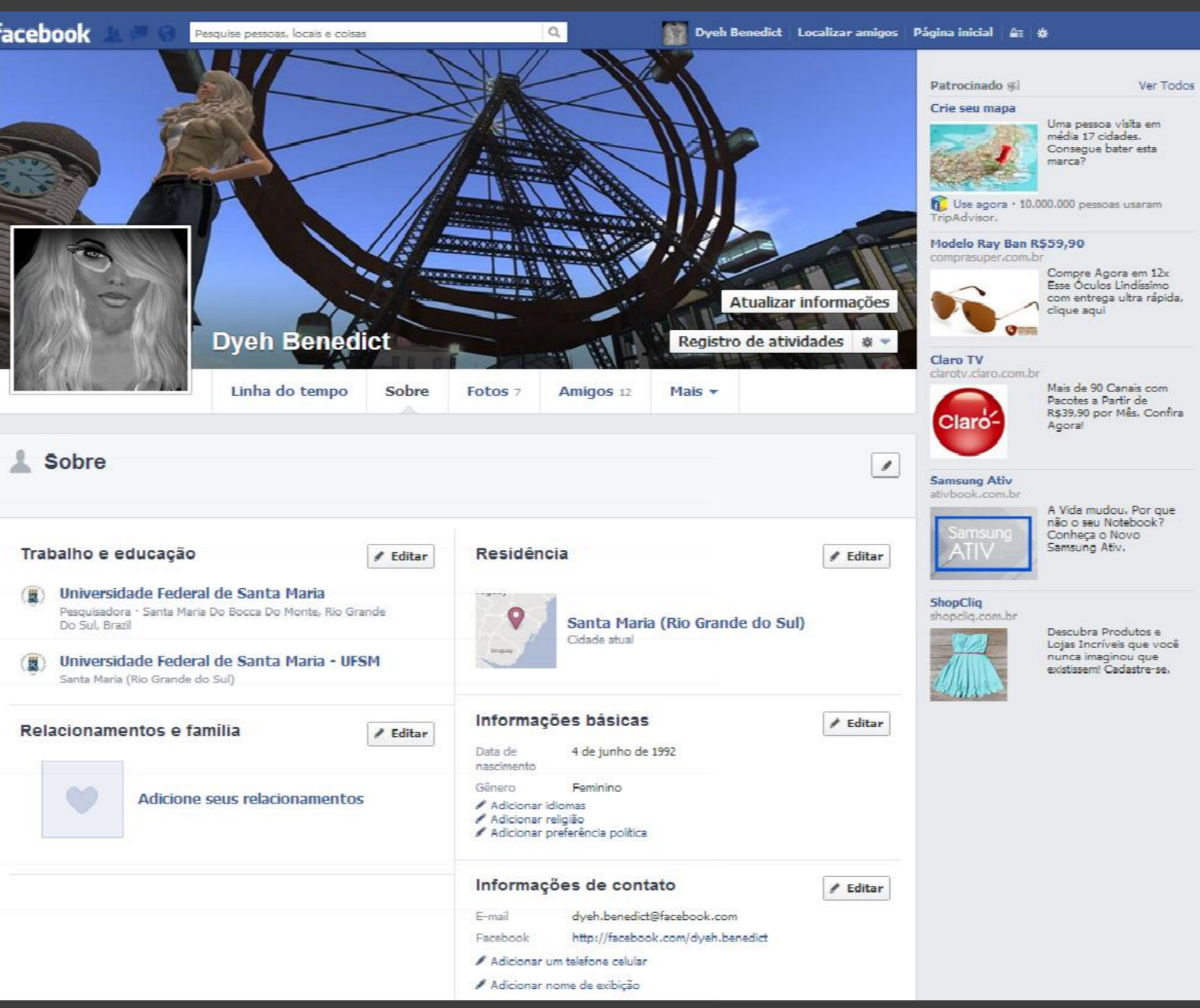
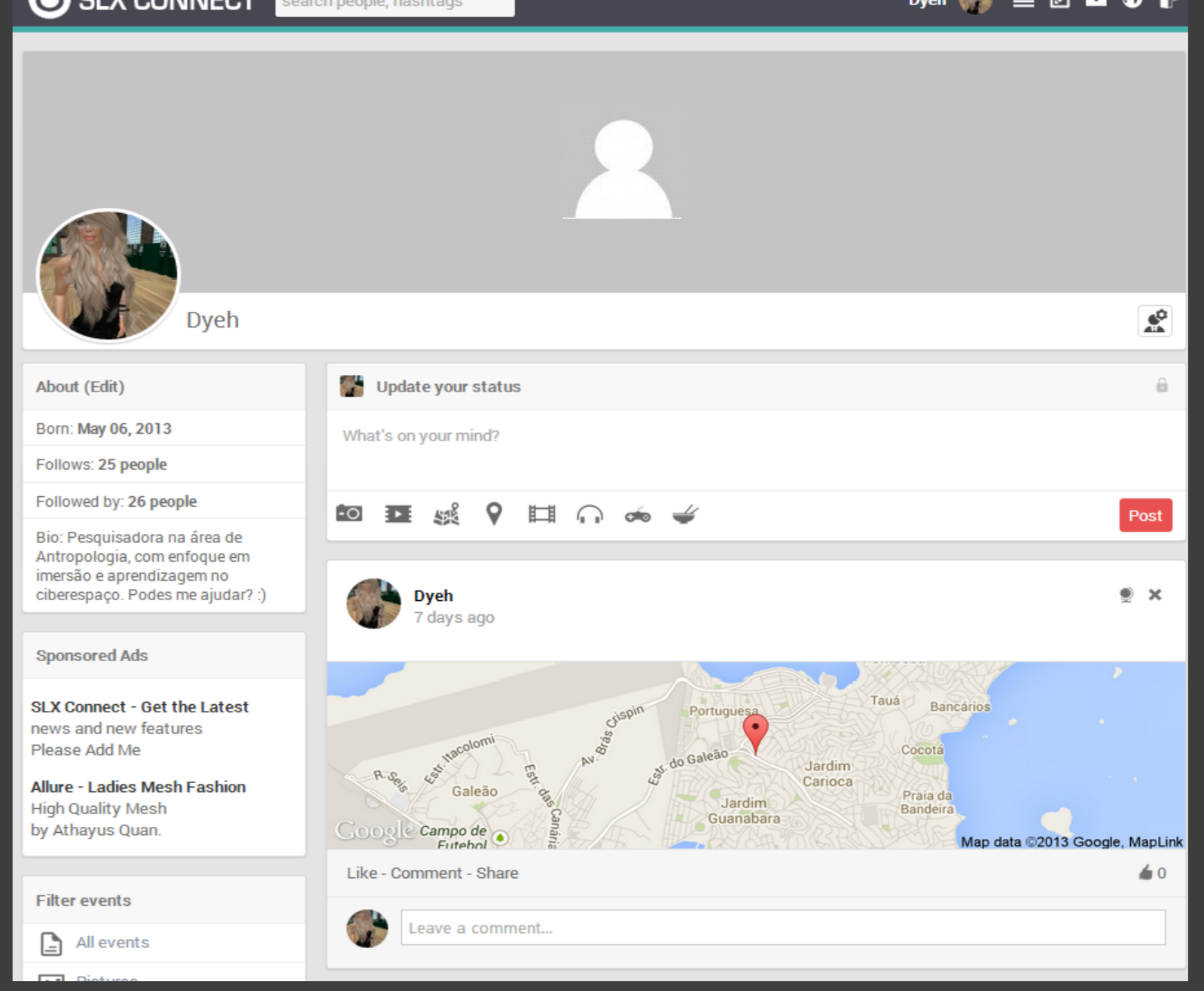


Estando nos primeiros passos da pesquisa, percebi o quão importante é a aprendizagem da imersão, principalmente quando se é orientado no momento da inserção dentro do universo. Mesmo sendo *noob* ( termo usado para definir um novato), ao me teletransportar para uma das ilhas do mundo, direcionada a ajudar 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) *in world*, aparentando estar bem informada sobre tal universo, quase uma residente habituada ou mais antiga. Em outras ilhas, aprendi a voar, conversei brevemente com outros usuários e aprendi a obter roupas e acessórios gratuitamente, além de aprender também a dançar quando estive numa festa.

Mais recentemente, tenho conectado frequentemente e dessa forma, além de estar um pouco mais familiarizada com a plataforma, tenho também começado a interagir mais com os residentes. Nossas interações vem ocorrendo principalmente por parte deles, pois olham o meu perfil (no qual consta que sou pesquisadora) e sentem a “necessidade” de me ajudar na pesquisa.

Outra maneira que estou me utilizando para conseguir socializar com os residentes é por meio da criação de um Facebook para a minha avatar (através do qual participo de grupos destinados a usuários do Second Life) e de uma conta do SLX Connect ( a rede social do Second Life).

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.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INGOLD, Timothy. Da transmissão de representações à educação da atenção. *Educação*, vol.22, n.01, 2010. p.6-25.

GUIMARÃES JR, Mário. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. *Horizontes Antropológicos*, ano 10, no. 21, 2004, p.123-154

AU, Wagner. Os bastidores do Second Life. São Paulo: Idéia & Ação, 2008.

LEITÃO, Débora Krishcke. “Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life.” *Revista Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 18, n. 38, jul/dez. 2012. (no prelo)

