

Pesquisadores estendidos: Em direção a um ser humano metassocial

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.113.g175

As tecnologias de realidade estendida (XR), principalmente as derivadas da realidade virtual (RV), oferecem alternativas promissoras, na medida em que fomentam novos contextos sociais que devem ser analisados e sistematizados. O metaverso centrado no mundo virtual começou a destacar a interação educacional e social, com possibilidades de quebrar as fronteiras entre o mundo real e os espaços virtuais, que ajudam a escapar das restrições de isolamento. A necessidade de soluções alternativas tornou-se evidente em tempos de isolamento, onde as interações físicas eram limitadas. Em julho de 2021, durante as restrições impostas pela pandemia de COVID-19, investigadores da Universidade do Porto, em Portugal, criaram um evento virtual denominado "Surviving a Ph.D: Tec & Arts Experiences", com o objetivo de ajudar os doutorandos a enfrentarem os desafios de investigações demoradas e às vezes solitárias. O problema emocional relacionado ao isolamento dos investigadores já era evidente em pesquisas anteriores, e o cenário pandêmico serviu como um alerta ainda maior para profissionais, como cientistas, nos quais soluções alternativas de contato são muito bem-vindas. Para tanto, foi desenvolvido um ambiente virtual tridimensional, entre outras coisas, que permitiu proporcionar, além de apresentações e painéis de discussão, uma experiência imersiva para promover um espaço de diálogo e discussão em torno dos problemas ocorridos nos programas de doutorado. Os participantes foram convidados a participar de atividades programadas em um

ambiente desenvolvido no Mozilla Hubs, uma plataforma web de código aberto, que permite a criação de espaços virtuais multiusuário sob uma mecânica de jogo em primeira pessoa. Os cenários produzidos (também chamados de quartos) buscaram refletir a ideia de isolamento ao incorporar o imaginário de quatro ilhas interligadas, que foram desenvolvidas no editor Spoke, fornecido pela Mozilla. Estas ilhas albergaram uma determinada atividade num espaço virtual específico (Lobby, Área de Conferências, Cultura e Lazer e Área de alimentação para reflexão). Da mesma forma, os participantes deveriam escolher um avatar com o qual pudessem visitar as instalações previstas para o evento. Os resultados mostraram que, ao contrário das plataformas que poderíamos considerar lineares, como Zoom, Google Meet ou mesmo YouTube, onde as interações ocorrem de forma sequencial, os ambientes virtuais promovem relações de grupo que podem ocorrer de forma simultânea e assíncrona. Da mesma forma, efeitos positivos foram observados nas impressões registradas de visitantes simultâneos de vinte e três países dos cinco continentes, que avaliaram os quartos como modernos, inovadores, divertidos e amigáveis. Neste artigo, expomos os antecedentes, a metodologia e os resultados desta experiência para contribuir com o conhecimento sistematizado em torno dessas novas tecnologias de informação que, a partir do metaverso, convidam-nos a nos repensarmos como seres sociais.