

XVIII SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFJF

Grande área:

Ciências Sociais Aplicadas

Projeto:

O USO DE PLATAFORMAS IMERSIVAS MULTICÓDIGOS COMO SUPORTE PARA A INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA: O CASO SECOND LIFE.

Autores:

MARIANNA BRUCK GOULART (XX PIBIC 2011/2012)
RODRIGO SOUZA SILVA (XX PIBIC 2011/2012)
LUCIANA RIBEIRO RODRIGUES (XIX BIC 2011/2012)
MARIANA FRANCISQUINI LAVORATO (XIX BIC 2011/2012)
FRANCISCO JOSE PAOLIELLO PIMENTA (ORIENTADOR)

Resumo:

O projeto é proposto como investigação de pós-doutorado, dentro dos grupos de pesquisa CNPq Redes sociais, ambientes imersivos e linguagem, da Facom/UFJF, de Ciência Cognitiva e Semiótica do IAD/UFJF, e da linha de pesquisa Estética, Redes e Tecnocultura do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF.

Propõe pesquisar a utilização de plataformas imersivas multicódigos como suporte para a investigação científica, por meio de observações no ambiente digital intitulado Second Life. À questão colocada, ou seja, "Quais os efeitos da utilização de plataformas imersivas sustentadas por redes digitais multicódigos como suporte para atividades de grupos de pesquisa?", apresentam-se as seguintes hipóteses:

1. predispõem o pesquisador à participação em atividades em grupo, pela sensação de compartilhamento gerada pela representação imersiva em 3D, por meio da interação da linguagem gestual com os demais códigos;
2. conduzem a um aumento da produtividade, devido à intensificação dos processos de troca de informação e de maior focalização face ao objeto investigado, derivados da sensação de presença;
3. promovem crescente inserção dos resultados obtidos pelos pesquisadores nas comunidades externas de investigadores que operam por meio de redes digitais

Tais hipóteses decorrem da abordagem do problema a partir da Semiótica Pragmaticista de Peirce.

O projeto trabalha com as seguintes fontes de dados:

- a) observação da produção de pesquisadores antes e depois de 30 meses da utilização da plataforma como suporte às suas atividades, para avaliar mudanças relativas:
 1. à participação em grupos de pesquisa;
 2. à produtividade dos pesquisadores e respectivos grupos de pesquisa;

3. à inserção dos resultados obtidos pelos pesquisadores e respectivos grupos de pesquisa nas comunidades externas de investigadores por meio de redes digitais.
- b) pesquisa bibliográfica relacionada às representações imersivas em 3D, à plataforma Second Life; às linguagens gestuais; à produtividade nas atividades científicas e ao pragmati(ci)smo de Charles Peirce.
- c) realização de entrevistas com pesquisadores para levantarmos outras possíveis causas para eventuais mudanças observadas.