

LUIZ ANTÔNIO PENHA BARBALHO

SECOND LIFE: PRIMEIROS PASSOS

SECOND LIFE: PRIMEIROS PASSOS

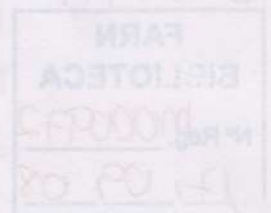
Monografia apresentada ao curso de Sistemas de Informação da Faculdade Natalense para o desenvolvimento do Rio Grande do Norte, aprovada em _____ de _____ de _____
pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Monografia apresentada ao curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Natalense para o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte, como requisito obrigatório para obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação.

Orientadora:

Bartira Paraguaçu Falcão Dantas Rocha, M.Sc.

NATAL/RN
2007



LUÍZ ANTÔNIO PENHA BARBALHO

SECOND LIFE: PRIMEIROS PASSOS

Monografia apresentada ao curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Natalense para o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte, como requisito para a obtenção do título de Bacharel.

Catálogo na Publicação – Biblioteca da FARN
Setor de Processos Técnicos

Barbalho, Luiz Antônio Penha

Second Life: primeiros passos / Meiriane Luiz Antônio Penha Barbalho. – Natal: FARN, 2007.

60f.

Orientador: Bartira Paraguaçu Falcão Dantas Rocha (M.Sc.)

Monografia (Bacharelado em Sistemas de Informação) – Faculdade Natalense para o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte.

1. Second Life – Monografia. 2. Tecnologias da Informação – Monografia. 3. Ambiente Virtual – Monografia. I. Título.

RN/FARN/BC

CDU 004.738.5

RD. 31.471



004.738.5

131825

2007

ex 01

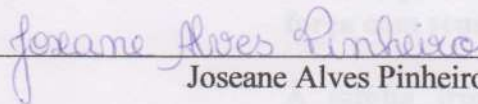
LUIZ ANTÔNIO PENHA BARBALHO

SECOND LIFE: PRIMEIROS PASSOS

Monografia apresentada ao curso de Sistemas de Informação da Faculdade Natalense para o desenvolvimento do Rio Grande do Norte, aprovada em ____ de ____ de ____
pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:



Bartira Paraguaçu Falcão Dantas Rocha, M.Sc.
Orientadora



Joseane Alves Pinheiro, M.Sc.



Luiz Gonzaga Damasceno, M.Sc.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que permitiu que toda essa jornada, com sua sabedoria única, fizesse com que esse meu desejo fosse realizado na hora que Ele achou que era a certa, me motivando sempre que fraguejava e me ajudando quando apareciam dificuldades. Sempre Te agradeço, nos momentos bons e ruins, porque sei que tudo é para o meu bem.

Aos meus pais Antônio José e Lindilva, que me fizeram uma pessoa com personalidade para tomar decisões próprias em todos os momentos que se faziam necessários e me apoiando em tudo que decidi por mim. Sem a compreensão deles em minhas escolhas seria difícil ter terminado esse trabalho. Agradeço não só pela confiança, agradeço a Deus e a vocês pelo que sou.

À minha irmã Letícia, que me dá força sempre que ela percebe que preciso e que adora o homem que sou, fazendo com que eu tente melhorar sempre mais.

A todos os meus familiares e amigos que se sentem realizados com essa minha conquista.

Aos meus professores que foram orientadores e a minha orientadora Márcia Rocha, que me ajudou a escrever esta monografia e a minha coordenadora de curso.

Aos meus colegas, que também foram importantes para a minha vitória ao longo do curso de anos de troca de experiências.

Aos funcionários da EARN, que me ajudaram a desenvolver este trabalho.

A todos que participaram direta ou indiretamente.

Aos meus avós, que são de origem humilde e estão tendo este tipo de alegria pela primeira vez.

Aos meus familiares e amigos que torceram por mim.

Aos meus familiares e amigos que torceram por mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que permitiu que tudo acontecesse. Com sua sabedoria única, fez com que esse meu desejo fosse realizado na hora que Ele achou que era a certa, me motivando sempre que fraquejava e me ajudando quando apareciam dificuldades. Sempre Te agradeço, nos momentos bons e ruins, porque aprendi e agora sei que tudo é para o meu bem.

Aos meus pais Antônio José e Lindalva, que me fizeram uma pessoa com personalidade para tomar decisões próprias em todas as horas que se fizeram necessárias, e me apoiando em tudo que decidido por mim. Sem a compreensão deles em minhas escolhas seria difícil ter terminado esse trabalho. Agradeço não só pela confiança, agradeço a Deus e a vocês pelo que sou.

À minha irmã Letícia, que me dá força sempre que ela percebe que preciso e que admira o homem que sou, fazendo com que eu tente melhorar sempre mais.

A todos os meus familiares e amigos que se sentem realizados com essa minha conquista.

Aos meus professores que fizeram parte dessa minha história na FARN, especialmente à minha orientadora Bartira Rocha, que confiou em minha capacidade para desenvolver essa monografia e à minha coordenadora Livia Martins, que sempre foi paciente comigo.

Aos meus colegas, que também chegaram a essa mesma vitória ao longo de quatro anos de trocas de experiências.

Aos funcionários da FARN, que trabalham para que de alguma forma possam contribuir no desenvolvimento das atividades dos discentes.

A todos que participaram direta ou indiretamente.

RESUMO

As grandes empresas têm ganhado muito depois de terem começado a utilizar tecnologias de informação, mas também obtiveram muitas “dores de cabeça” por não possuírem cem por cento o que necessitam para agilizar a troca de informações. Apesar disso, empresários investem cada vez mais em novos produtos e a maioria já é adepta aos novos meios que surgem. O que pode ser um diferencial para uma empresa é o uso de ferramentas que tenham uma boa usabilidade (fáceis de utilizar) e torne a comunicação mais rápida: é o caso do *Second Life*: um sistema que possui quase dez milhões de usuários ativos, que podem construir tudo que faz parte desse mundo e utiliza sons e imagens em tempo real para fazer comunicação com pessoas de todo o planeta. Esse trabalho mostra o ambiente virtual do *Second Life* e algumas instruções para utilizá-lo.

Keywords: Technology. Tools. Virtual Environment.

Palavras-chave: Tecnologias. Ferramentas. Ambiente Virtual.

ABSTRACT

Large companies have gained long after they have begun to use information technologies, but also received many "a headache" for not having one hundred percent what they need to streamline the exchange of information. Nevertheless, entrepreneurs increasingly investing in new products and the majority is already supporter to new media that emerge. What can be a spread for a company is the use of tools that have a good usability (easy to use) and make communication faster: in the case of *Second Life*: a system which has almost ten million active users, which can build everything that is part of this world and uses sounds and images in real time to communicate with people from all over the planet. This work shows the virtual environment of Second Life and some instructions for using it.

Keywords: Technology. Tools. Virtual Environment.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Entrada do Second Life Brasil	18
Figura 2 - Tela usada para procurar regiões	20
Figura 3 - Primeiro tutorial da orientation Island	21
Figura 4 - chatting	23
Figura 5 - Papagaio falante (Chat Parrot whispers)	24
Figura 6 - Visão em Primeira pessoa	25
Figura 7 - Desafio da quinta estação	26
Figura 8 - Movimentando objetos	27
Figura 9 - Voando	28
Figura 10 - Desfiladeiro da saída	29
Figura 11 - Pórtico de saída	30
Figura 12 - Visão aérea da Demo Area	31
Figura 13 - itens da Freebie Store	32
Figura 14 - Voltando à região inicial	33
Figura 15 - Freebies da KGBR03	34
Figura 16 - Exposições	35
Figura 17 - Classificações	36
Figura 18 - Mapa	38
Figura 19 - Site http://slurl.com/buld.php	39
Figura 20 - ivory tower	47
Figura 21 - As prims	48
Figura 22 - Redimensionando prims	49
Figura 23 - Reposicionando prims	50
Figura 24 - Rotacionando prims	51
Figura 25 - Vinculando prims	52
Figura 26 - Editando prims vinculadas	53
Figura 27 - Itaú	54
Figura 28 - BES	55
Figura 29 - Cidade do Conhecimento	56
Figura 30 - Segunda estação	22
Figura 31 - Terceira estação	23
Figura 32 - Quarta estação	24
Figura 33 - Quinta estação	26
Figura 34 - Sexta estação	27
Figura 35 - Sétima estação	28
Figura 36 - Help Island	30
Figura 37 - Explore help island	30
Figura 38 - Demo area	31

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 PROBLEMA DE PESQUISA	11
1.2 OBJETIVOS	11
1.2.1 Objetivo Geral	11
1.2.2 Objetivo Específico	12
1.3 JUSTIFICATIVA	12
2 REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1 REALIDADE VIRTUAL	13
2.2 MUNDOS VIRTUAIS	13
2.3 AVATAR	13
2.4 LANDMARK	13
2.5 GRID	14
2.6 FREEBIES	14
2.7 PRIMS	14
2.8 INFOHUBS	14
2.9 TELEHUBS	15
2.10 CHAT	15
2.11 BARRA DE FERRAMENTAS	15
2.12 PASTAS	15
3 METODOLOGIA	16
3.1 Objetivos da Pesquisa	16
3.2 Procedimentos Técnicos	16
4 ANÁLISE DE RESULTADOS	17
4.1 O <i>SECOND LIFE</i>	17
4.2 O AMBIENTE SL	18
4.2.1 Iniciando	18
4.2.2 Familiarizando	19
4.2.3 Teleporte	19
4.2.4 <i>Orientation Island</i>	19
4.2.4.1 Primeira estação	21
4.2.4.2 Segunda estação	22
4.2.4.3 Terceira estação	23
4.2.4.4 Quarta estação	24
4.2.4.5 Quinta estação	26
4.2.4.6 Sexta estação	27
4.2.4.7 Sétima estação	28
4.2.5 Help Island	30
4.2.5.1 <i>Explore help island</i>	30
4.2.5.2 <i>Demo area</i>	31

4.2.5.3 Tutorials	31
4.2.5.4 Sandbox	32
4.2.5.5 Freebie Store	32
4.2.6 KGBR03	33
4.2.7 Regiões	36
4.2.7.1 Pesquisando regiões	37
4.2.8 Modo Objetos/Terrenos	38
4.2.9 SLURL	39
4.2.10 Fotos	40
4.2.11 Menus	40
4.2.11.1 Pie menu	40
4.2.11.2 Menu de contexto	40
4.2.12 Mudando o perfil do avatar	41
4.2.12.1 2nd life	41
4.2.12.2 Web	41
4.2.12.3 Interesses	41
4.2.12.4 Seletor	42
4.2.12.5 Classificados	42
4.2.12.6 1st life	42
4.2.12.7 Minhas anotações	42
4.2.13 Comprando objetos	43
4.2.14 Lugares para se conseguir freebies	43
4.2.15 Menus do Inventário	43
4.2.15.1 Menu arquivo	44
4.2.15.2 Menu criar	44
4.2.15.3 Menu organizar	44
4.2.15.4 Menu filtros	44
4.2.15.5 Além dos menus	45
4.2.16 Vestindo o Avatar	45
4.2.17 Anexando ao Avatar	45
4.2.18 Conversando	45
4.2.19 Fazendo Amizade	46
4.2.20 Mensagens Instantâneas	46
4.3 CRIANDO UM OBJETO	47
4.3.1 Construindo um Carro Primitivo	49
4.4 INSTITUIÇÕES NO SECOND LIFE	54
5 CONCLUSÕES	58
REFERÊNCIAS	59

1 INTRODUÇÃO PESQUISA

Com o avanço da informática, a velocidade com que as informações são trocadas entre as empresas começou a ganhar uma grande importância, principalmente no que diz respeito à competitividade. Muitas tecnologias estão surgindo com o intuito de diminuir as grandes distâncias existentes e aumentar os laços, não só entre as empresas, mas também entre as pessoas de todo o mundo.

A interatividade está mais comum também nas classes baixas e maior entre os mais favorecidos. De uma forma ou de outra, a carência de meios de comunicação está diminuindo e tudo está mais fácil de ser tratado. Tecnologias como *Messenger*; *Orkut*, entre outros, fez com que as pessoas dessem mais atenção à informática tirando dificuldades de se aprender a utilizar suas ferramentas.

Hoje já não é mais tão difícil de se encontrar alguém para desempenhar algum tipo de função relacionada com a informática, devido ao avanço de suas tecnologias (que estão cada vez mais atraentes e fáceis de se obter, aparecendo até mesmo em celulares). A forma de transmissão da televisão também está mudando e se aproximando da computação.

O *Second Life* está ligado a tudo isso: é um ambiente tridimensional, com imagem e som em tempo real, em que se pode fazer comunicação com o mundo. Além de conversar com pessoas, é possível conhecer vários lugares do mundo de forma virtual, participar de eventos como: palestras, exposições, cursos entre outros. Para quem conhece a fundo essa “segunda vida”, consegue até arrumar emprego e ganhar dinheiro, que a princípio é virtual, mas pode ser trocado por dinheiro real.

É em primeira impressão parecido com um jogo, mas de um ponto de vista diferente é algo que tende a ganhar espaço. Muitas empresas, como instituições de ensino; lojas; bancos etc já estão, em fase experimental, atendendo a pessoas dentro do mundo virtual.

Esta pesquisa irá abordar um estudo que mostra o Ambiente virtual do *Second Life* e as formas de como conviver dentro dessa comunidade.

1.2.1 Objetivo Geral

Mostrar como “viver” no mundo virtual e as ferramentas existentes no ambiente do *Second Life*.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Por ser recente, o *Second Life* não tem muita credibilidade devido ao fato de outros sistemas parecidos não terem dado certo em tentativas anteriores. A configuração exige requisitos mínimos de hardware e de software para utilizar o ambiente virtual, mas o que ainda é empecilho é uma quantidade pequena de usuários.

Apesar de a maioria das pessoas não possuírem computador em casa, as “LANs” já dominam (quase em todo o Brasil) os centros das cidades e também alguns lugares em periferias, trazendo os computadores para quem não pode tê-los. Diferente do Orkut, uma novidade que ficou muito popular rapidamente, o *Second Life* não se propagou dessa maneira. A maioria das “LANs” não tem máquinas capazes de fazer rodar um sistema como esse, possuindo somente computadores com configurações bem básicas.

Assim, não havendo muitos adeptos, há uma dificuldade de se mostrar o produto, gerando dúvidas quanto a seu respeito. Muitas pessoas que já ouviram falar, mas ainda não o utilizaram, pensam que é muito difícil manipular, então nem se interessam de saber como funciona.

Se o *Second Life* se tornar popular, as pessoas verão com outros olhos e serão impulsionadas a aderir à nova tendência. Como o que aconteceu com outras novidades poderá surgir uma nova maneira de fazer a comunicação, mas que irá revolucionar a *Internet* em vários aspectos.

Esse projeto, que mostra o ambiente virtual do *Second Life* e suas principais ferramentas, irá levantar o seguinte questionamento. Que sistema de informação pode ser visto como algo inovador para fazer uma revolução na forma como a comunicação é feita?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Mostrar como “viver” no mundo virtual e as ferramentas existentes no ambiente do *Second Life*.

1.2.2 Objetivos Específicos

Este projeto possui três objetivos específicos descritos abaixo:

- Fazer um estudo do ambiente virtual *Second Life*, mostrando parte do que se pode fazer nesse tipo de “segunda vida”.
- Apresentar as ferramentas básicas para poder utilizar o sistema.
- Desenvolver um objeto simples, usando a linguagem de construção dentro do *Second life*.

1.3 JUSTIFICATIVA

Devido à globalização, um elemento que se torna cada vez mais importante, no mercado onde a concorrência está maior, é a informação. Pode não parecer, mas ela é essencial para o crescimento das instituições.

Devido a isso, toda empresa que se mantém forte na competição está investindo em tecnologias que fazem com que a informação seja passada de forma criativa, usando na maioria das vezes, o *Marketing* e seus estudos modernos de divulgação para fazer o destaque diante da concorrência.

O *Second Life* está entrando como uma ferramenta revolucionária que deve ser usada por multinacionais para mudar o modo como a comunicação é feita. A tendência é dominar o meio de divulgação de grandes e médias empresas, e também, algumas pequenas que desejem investir em propagandas substituindo até mesmo comerciais televisivos.

Empresas de grande porte já aderiram ao *Second Life* e já possuem áreas dentro desse ambiente virtual, com prédios e pontos de atendimento. Há funcionários das empresas que fazem o atendimento pessoal, esclarecendo todas as dúvidas que se tem.

O que dificulta o uso por uma maior quantidade de empresas é que se trata de um sistema novo e há uma certa incerteza por parte de executivos que não são ligados à informática. O receio é que o investimento não tenha retorno, se uma boa quantidade de pessoas não aderirem a esse “novo mundo”. Algumas instituições estão esperando apenas que cresça o número de usuários ativos para ter a certeza de que vale a pena o que planejam fazer.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para se entender melhor essa pesquisa, será necessário entender alguns termos técnicos listados abaixo:

2.1 REALIDADE VIRTUAL

Para Paula Filho (2000, p. 183): "Realidade Virtual é um ambiente artificial oferecido pelo computador, apresentado a um usuário de forma a que se assemelhe o mais possível a um ambiente real".

2.2 MUNDOS VIRTUAIS

"São formas de teleconferência em que membros do grupo partilham um modelo tridimensional, participando, por exemplo, de um jogo, uma simulação ou um experimento. Os participantes são identificados por ícones especiais (os avatares)". (PAULA FILHO, 2000, p.183).

2.3 AVATAR

É a representação virtual do usuário dentro do mundo virtual, não necessariamente igual como na vida real. Um *avatar* pode ser totalmente diferente de quem o controla, desde a aparência à sua personalidade.

2.4 LANDMARK

Landmarks são pontos de referência existentes no *Second Life* que gravam informações de localização sobre determinadas regiões. São usadas para facilitar um teleporte para alguma região que não se tenham decorado a coordenada.

2.5 GRID

No *Mainland* (universo principal do Second Life) existem regiões com tamanhos de 256m x 256m, que agrupadas recebem o nome de *grid* (grade). Além da *grid* principal (que é acessada por todo o mundo), existe a brasileira, que tem ligação com a principal. Tanto a principal quanto a brasileira só podem ser acessadas por maiores de dezoito anos.

Há também uma *grid* que é exclusiva para menores: a *teen grid*. É idêntica às outras, mas restringe o linguajar e os atos. Na *teen grid* só é possível acessar quem for menor, assim como só maior pode acessar a principal.

2.6 FREEBIES

Segundo Damiani (2007, p.86): “Os *freebies* são itens distribuídos gratuitamente, que podem ser encontrados em diversas regiões. Existe *freebie* de tudo: desde fitinhas para colocar no cabelo até casas inteiras!”

2.7 PRIMS

Prims (derivada da palavra *primitive*), são objetos geométricos básicos, disponibilizados pelo *Second Life*, para construção de outros.

2.8 INFOHUBS

São áreas usadas para transmitir informações, além de jornais, classificados etc... (também mentores tiram dúvidas nessas áreas). (DAMIANI, 2007).

2.9 TELEHUBS

São usados para teleportar um *avatar* a um ponto específico de uma região. Não são usados mais com muita frequência, pois os *avatars* já podem se teleportar para qualquer coordenada (se a área não for restrita) sem precisar do auxílio dessa ferramenta. (DAMIANI, 2007).

2.10 CHAT

De acordo com Barcellos; Baranauskas (2007):

Chat é uma palavra em língua inglesa que significa conversa. Quando aplicamos o conceito de *chat* no mundo das redes de computadores, continuamos a usar o mesmo significado só que o ambiente no qual a conversa se desenvolverá é agora mediado pelo computador. Em português, esse ambiente é conhecido como "bate-papo" e é equivalente ao termo em inglês aplicado no contexto da Internet.

2.11 BARRA DE FERRAMENTAS

São botões úteis para alguma função de um programa, que ficam em filas em determinada parte da tela.

2.12 PASTAS

Também chamadas de diretórios, são locais criados para guardar todo tipo de arquivo criado por qualquer programa.

3 METODOLOGIA

3.1 OBJETIVOS DA PESQUISA

Foi utilizada a Pesquisa Exploratória, para tentar entender o problema a partir de estudos feitos por outros autores.

O uso da Pesquisa Explicativa também será necessário para identificar fatores ou variáveis que determinam a ocorrência, as causas e as razões do problema que possa haver em uma tecnologia nova como essa. Esta pesquisa chegará à busca das razões e do porquê da ocorrência do problema.

3.2 PROCEDIMENTOS TÉCNICOS

Serão utilizadas as Pesquisas Bibliográfica, Experimental e de Laboratório. A primeira se faz útil, pois será feito um estudo em materiais já publicados; A Experimental para selecionar as variáveis que seriam capazes de influenciar o objeto de estudo: definem-se as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto; A última será realizada em um laboratório específico, e será bastante importante para as conclusões da pesquisa.

4 ANÁLISE DE RESULTADOS

4.1 O *SECOND LIFE*

O *Second Life* é um ambiente virtual e tridimensional que simula a vida real. Dependendo de quem o usa, ele pode ser visto de várias formas: como um jogo, um local para se ganhar dinheiro ou um ambiente para se relacionar socialmente com pessoas de vários cantos do mundo. O nome "*Second Life*" significa em inglês: "segunda vida" (dentro do sistema, os usuários utilizam a sigla SL para se referir ao *Second Life*, assim como usam RL, "*Real Life*", para fazer referência à vida real).

O sistema possui o cliente (que é gratuito, adquirido através do site) e o servidor (que funciona 24 horas). Ele foi desenvolvido em 2003 pela empresa Linden Research, Inc (empresa fundada por Philip Rosedale em 1999, sediada na Califórnia). A plataforma tecnológica foi desenvolvida pela empresa, mas os ambientes das cidades virtuais (ruas, praças, lojas...) são criados pelos frequentadores. São espaços virtuais que podem ser realistas ou fantasiosos, dependendo do grau de criatividade e da imaginação dos participantes, que podem ainda modelar sua própria aparência.

O *Second Life* possui um sistema monetário chamado *Linden Dollar* (L\$), fazendo referência à empresa que o criou e o mantém. Essa moeda virtual já pode ser trocada, pelo próprio Real, por exemplo. Os *Linden Dollar* são adquiridos por compra através do site por cartão de crédito (internacional). A moeda virtual tem valor flutuante em relação ao dólar americano, seu valor pode variar a qualquer momento (em relação ao Real, 1 *Linden Dollar* não costuma a passar de 1 centavo).

Esse ambiente virtual tem recebido ultimamente muita atenção da mídia internacional (principalmente as especializadas em informática), pois o número de usuários cadastrados e também os ativos têm crescido significativamente, e ainda cresce em forma exponencial

Philip Rosedale falou, em uma palestra realizada em uma convenção no *Second Life*, que "é algo que todas as pessoas na Terra vão usar nos próximos anos".

4.2 O AMBIENTE SL

4.2.1 Iniciando

Depois de fazer a instalação, criado o *avatar* e concordado com os termos de serviço, o novo usuário é teleportado para uma ilha da Kaizen/iG (empresa responsável pelo Second Life Brasil), que é a inicial, usada para ensinar os controles básicos do programa.

Antes de iniciar, aparecerá uma tela para escolher qual será o sexo do *avatar* (masculino ou feminino). Ambos, ao ser escolhido, aparecerão com formas comuns, pois são padrões (depois a aparência poderá ser modificada).

A ilha inicial traz uma placa de boas vindas à direita e marcas de pegadas no chão, como mostra a Figura 1. Nessa ilha existe um pouco de tudo o que se precisa, como: tutoriais, itens grátis, dicas de lugares para visitar etc.

Para aprender sobre o SL existem alguns tutoriais que não ficaram muito bons, porque foram traduzidos dos tutoriais em inglês do contexto original. Algumas coisas não serão possíveis fazer, apesar de estarem em tutoriais.



Figura 1 - Entrada do Second Life Brasil
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.2.2 Familiarizando

Para movimentar o *avatar* são usadas as teclas “W”, para andar para frente e “S” para andar para trás; e as teclas “A” para girar para a esquerda e “D” para girar para a direita. Inicialmente se tem a visão em terceira pessoa, mas se for preferível usar a visão em primeira pessoa, basta pressionar a tecla “M”. Quando a visão fica em primeira pessoa, enxerga-se o mundo do ponto de vista do *avatar*: movimentando o mouse, muda sua visão, girando-a. Para a visão em terceira pessoa, a câmera está posicionada atrás do *avatar*.

4.2.3 Teleporte

Para ir a algum lugar, o avatar pode ir andando com as teclas “W”, “S”, “A”, “D”; se o lugar for muito longe, existe um meio prático de ir até lá: o “teleporte”. Cada região possui um nome: A empresa Kaizen/iG nomeou suas regiões como KGBR seguido de um número seqüencial: KGBR01, KGBR02, KGBR033 etc. Basta digitar a região e clicar em “Teleportar”.

4.2.4 Orientation Island

A região (ou ilha, como também pode ser chamada) que o avatar tem que freqüentar inicialmente é a *Orientation Island*, que foi feita para ensinar o básico do que se precisa do Second Life.

Para ir até ela clica-se em “Procurar” e na tela que surge (usada para buscar regiões - Figura 2), digita-se o nome “Orientation Island Public” ao lado do botão “Buscar” e clicar o mesmo (localiza-se na Barra de Ferramentas *toolbar* que estão na parte inferior da tela - Figura 2). O resultado surge logo abaixo (como os nomes de regiões são únicos, ela logo será centralizada no mapa).

Pressionando o botão teleporte o *avatar* irá ao início dos tutoriais.

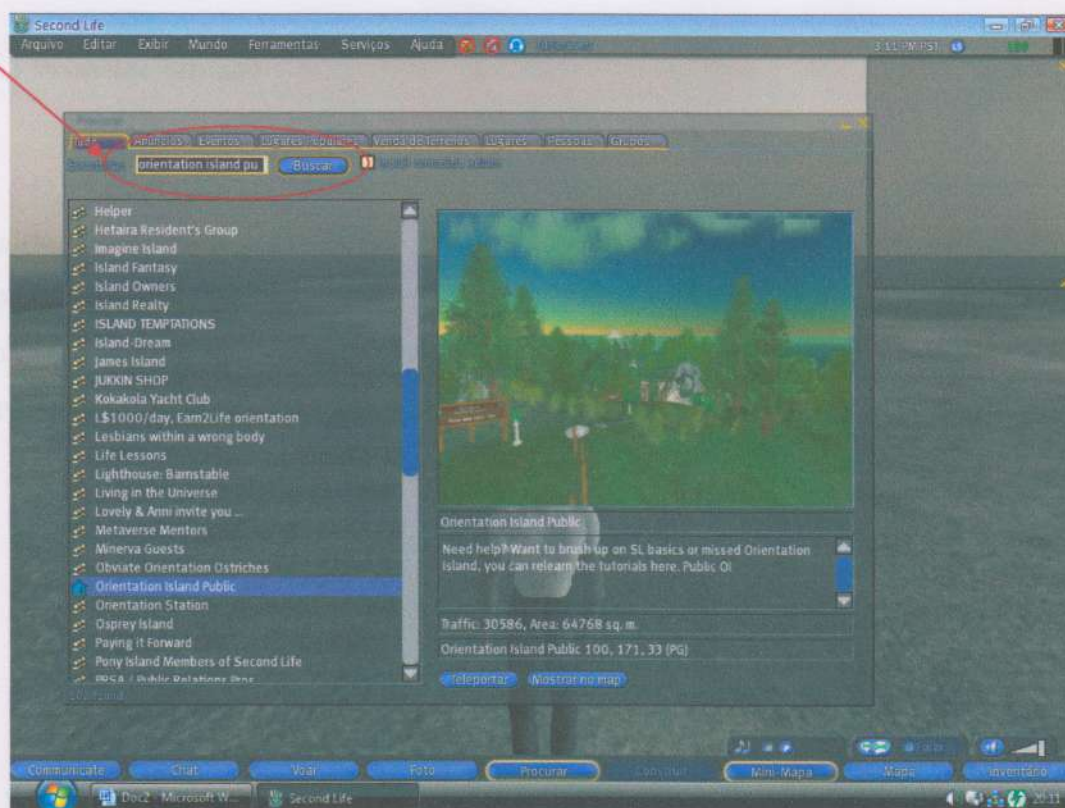


Figura 2 - Tela usada para procurar regiões
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Em *Orientation Island*, há também uma placa de boas vindas (aparecerá na maioria dos lugares) e uma trilha de pedras com setas. Seguindo as setas chega-se às estações de tutoriais, que são marcadas com placas de madeira, indicando o que se vai aprender. Ao lado das placas, haverá um pedestal com uma mão verde girando, que é o logotipo do Second Life. Clicando na mão, aparece uma nota com as instruções daquele tutorial. Clicando em “guardar”, a nota será salva dentro do Inventário do *avatar*; Clicando em “descartar” (em “notas” do Inventário), a nota sumirá e não será mantida no Inventário.

Figura 3 - Primeiro tutorial de orientation island
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.2.4.1 Primeira estação

O primeiro tutorial ensina como modificar a aparência do *avatar*, como roupa, cabelo, forma do corpo etc. Os painéis que aparecem são como a imagem de um homem (com um conjunto de padrões de aparência masculina) e como a imagem de uma mulher (com um conjunto de padrões de aparência feminina), como mostra a Figura 3. Para adquirir, colocando no inventário, basta clicar em um deles.

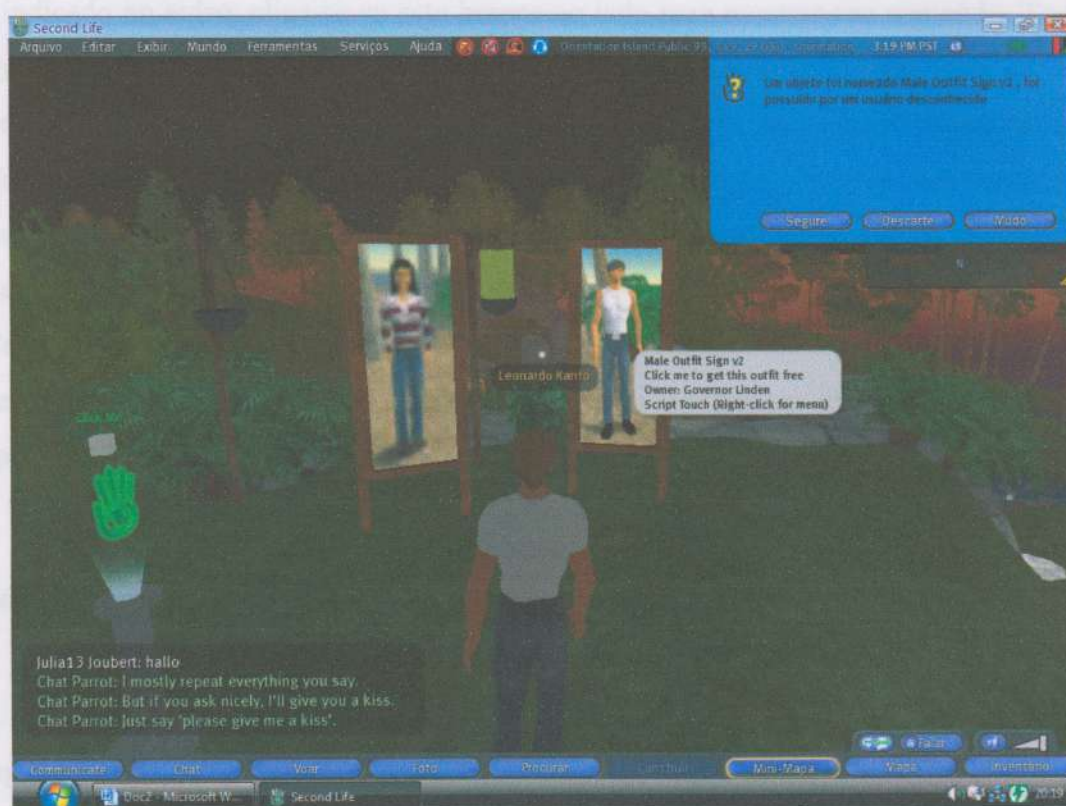


Figura 3 - Primeiro tutorial da *orientation Island*

Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Clicando em um dos painéis aparecerá uma caixa azul na tela, canto superior direito da figura 3, informando que um objeto foi dado a alguém. A tradução não é totalmente correta, aparecendo algumas palavras em inglês. Um painel aparecerá com algumas palavras em inglês e outras em português (não fazendo sentido), tentando informar que está criando uma pasta no Inventário e colocando um item lá dentro (essa caixa sempre aparecerá se alguém solicitar alguma ação restrita).

Clicando no botão “segure”, surgirá uma pasta no Inventário. Se não estiver aberto, tem que clicar no botão “inventário” na “barra de ferramentas” para mostrá-lo. Localizada a pasta com o nome, por exemplo: “*Male Outfit 3*” (se foi clicado o painel com a imagem do homem) indicado no aviso, clica-se na seta branca ao lado para mostrar seu conteúdo. Todas as configurações de aparência do *avatar* são guardadas como itens do Inventário.

Se quiser usar as configurações da pasta, basta clicar no nome da pasta e arrastar para cima do *avatar* (ele se modificará aos poucos, até que todos os itens estejam “vestidos”). Se quiser usar apenas um item, tem que clicar com o botão direito sobre o qual se deseja e escolher a opção “vestir”.

Caso quiser retirar algum item, clica-se com o botão direito sobre o qual se deseja retirar e escolher a opção “retirar”. Os itens que estão no *avatar* sempre aparecerão em negrito e com a palavra *worn* escrita após seus nomes.

4.2.4.2 Segunda estação

A próxima estação explica como fazer outras modificações no *avatar*. Para chegar até ela, tem que sair descendo seguindo outra trilha.

À esquerda há um menu dividido em “Partes do Corpo” e “Roupas”. Em “Partes do Corpo” há quatro opções: “forma”, “pele”, “cabelo” e “olhos”. A opção “forma” relaciona-se com formas do corpo, incluindo tamanho e largura, entre outras coisas, de boca, orelha, nariz etc; as opções “pele” e “olhos” relacionam-se com cores e texturas (algum tipo de marca no corpo); e a opção “cabelo” relaciona-se com cor, tamanho, entre outras características.

Em “roupas”, aparecem variados tipos de vestimentos agrupados por tipo de peça. É possível até fazer ajustes de tamanhos. Clicando no botão “criar visual”, existente nessa janela, são gravadas todas as configurações atuais do *avatar* em uma pasta dentro do Inventário, com um nome escolhido pelo usuário para um grupo.

Sempre que esta pasta for arrastada ao *avatar*, ele será vestido com todas as informações de aparência salvas naquele momento.

O botão “salvar” grava o que está aberto no momento, o botão “salvar tudo” grava todas as modificações.

4.2.4.3 Terceira estação

A estação seguinte é chamada *chatting* (Figura 4) e é usada para aprender a conversar. Para começar a “bater-papo” pressiona-se “Enter” (aparece então um campo); digita-se algo e pressiona-se “Enter” novamente. O que foi digitado irá aparecer na tela para todos que estiverem em 30 metros de distância. Há também, nesta estação, um papagaio à direita da placa (Figura 5), que fala sem parar e às vezes repete o que o *avatar* diz.



Figura 4 - *chatting*

Fonte: Dados da Pesquisa (2007)



Figura 5 - Papagaio falante (Chat Parrot whispers)

Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Se o usuário quiser que todos dentro da grade escutem o que ele diz, tem que clicar no botão “gritar”.

O botão “histórico” mostra tudo o que foi conversado ao redor do *avatar*, desde o momento em que o usuário fez *login*.

4.2.4.4 Quarta estação

Após o riacho encontra-se uma estação que é usada para ensinar como controlar corretamente a câmera.

O padrão da câmera acompanha o movimento do *avatar*. É possível aproximar ou afastar usando a rolagem do *mouse Wheel*. Aproximando demais a câmera, ela entra automaticamente no “modo visão em primeira pessoa”.

No “modo visão em primeira pessoa” (Figura 6) o ângulo da câmera é controlado com o mouse. Para voltar à “visão em terceira pessoa”, basta pressionar “Esc” ou rolar o *mouse wheel* para trás.

Quando se tecla “Alt” e clica em um objeto, o cursor do mouse se transforma em uma lupa, que é usada para focalizar o próprio, em vez do *avatar* (isso inclui também outros avatares).



Figura 6 - Visão em Primeira pessoa
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Mantendo pressionada a tecla “Alt”, clicando sobre um objeto e arrastando o mouse para a esquerda ou direita sem soltar o botão, a câmera irá girar em torno do objeto clicado. E, se pressionada a tecla “Alt”, clicando sobre um objeto e arrastando o mouse para cima e para baixo, a câmera se aproxima e se afasta do objeto focalizado.

Essas configurações dos ângulos de focalização de objetos também são usadas em outros avatares, incluindo o do próprio usuário. No caso do *avatar* do usuário, são mudados os ângulos de visão.

Somente pressionando o “Alt” o zoom gira e é alterado; Para subir e descer a câmera, além de manter pressionada a tecla “Alt”, também pressionar a tecla “Ctrl” e arrastar o *mouse* para onde desejar: para cima ou para baixo.

4.2.4.5 Quinta estação

A estação seguinte propõe um desafio: Pede para o usuário focalizar uma placa (como as que usadas por oftalmologistas quando fazem exames de vista - Figura 7) que se encontra à direita. É para chegar o mais próximo da placa usando os comandos de câmera e ler a última linha; Está escrito: “*read the back*” (leia atrás). Ainda focalizando a placa, girando em torno da tela, encontram-se os dizeres: “*release Alt and touch me*” (solte o Alt e toque-me); Ao tocar, uma mensagem aparecerá parabenizando por ter sido superado o desafio.

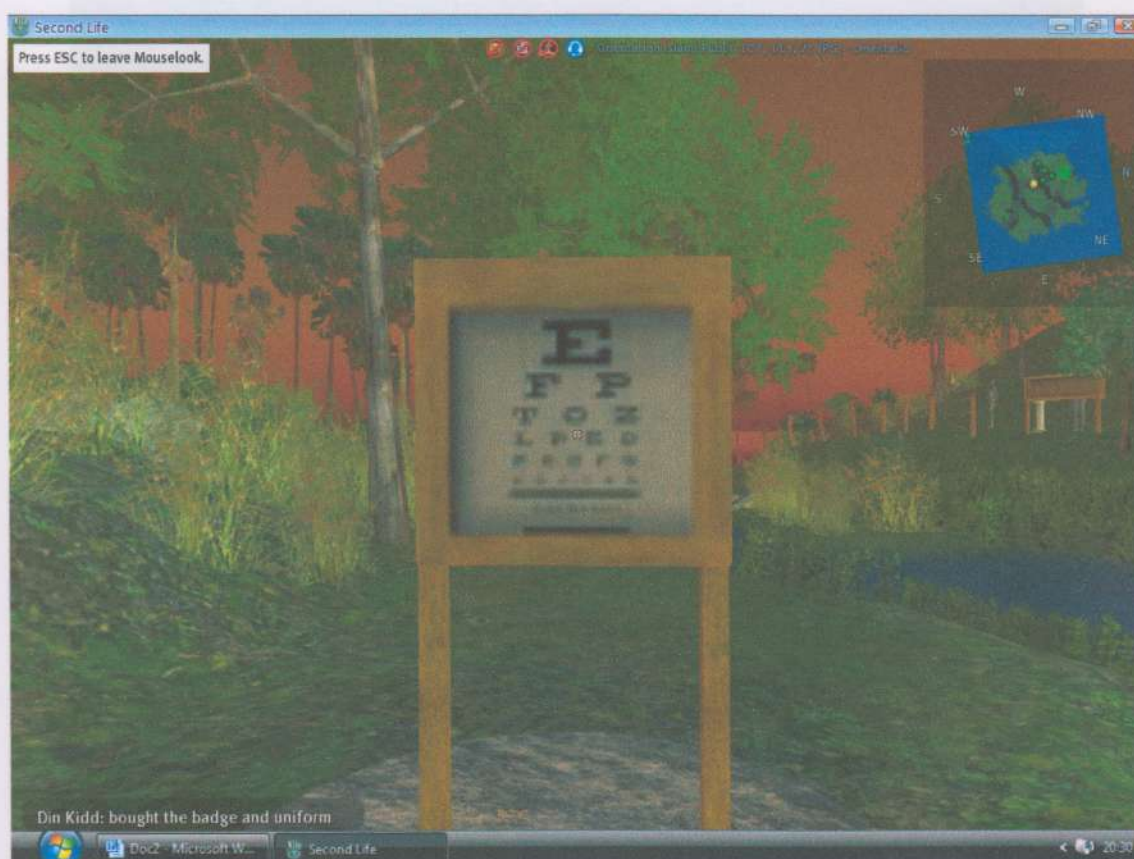


Figura 7 - Desafio da quinta estação
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.2.4.6 Sexta estação

Esta estação ensina como manipular objetos. A maior parte deles não será possível mover, pois não dão permissão para isso.

Para movimentar um objeto, é preciso manter pressionada a tecla “Ctrl”. Na estação, existe uma bola próxima a uma mesa, que será o melhor objeto para fazer os testes (Figura 8).

O desafio dessa vez será colocar a bola em cima da mesa. Se conseguir fazer isso, o usuário recebe as congratulações e segue para a última estação.



Figura 8 - Movimentando objetos
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.2.4.7 Sétima estação

Nessa estação, os *avatares* aprendem a voar. Ao contrário do que se pensa, é uma das coisas mais simples nesse mundo virtual. Para voar, basta clicar no botão “voar”, localizado na Barra de Ferramentas.

Para subir, pressiona-se “E” e para descer pressiona-se “C” (As teclas “Page Up” e “Page Down” também funcionam para subir e para descer, respectivamente). Para ir para cima, baixo; esquerda, direita: funcionam os mesmos comandos usados para andar. Para parar de voar, clica-se no botão “Parar de voar” (que aparece no lugar do “Voar”, quando se está voando - Figura 9).



Figura 9 - Voando
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Para sair da estação, tem que voar até o outro lado do desfiladeiro para alcançar o pórtico de saída e concluir a sessão de tutoriais (Figura 10).

Dentro do pórtico existem duas placas: ambas levarão a localizações distintas dentro do *Mainland* (Figura 11).

Escolhendo a placa da esquerda, aparecerá uma placa, que ao ser clicada, surgirá uma *landmark* com o ponto de referência da “*Help Island*”. Esse ponto de referência ficará gravado na pasta “*landmarks*” do inventário do *avatar* (sempre poderá ser acessada e voltar ao local marcado).



Figura 10 - Desfiladeiro da saída
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)



Figura 11 - Pórtico de saída
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Clicando em “teleporte” o *avatar* é teleportado para a “*Help Island*”.

4.2.5 *Help Island*

Essa ilha, como o nome sugere, ajuda *avatares* novos. No mapa são mostradas cinco áreas.

4.2.5.1 Explore *help island*

Mostra um pouco de várias atividades possíveis no Second Life.

4.2.5.2 Demo area

Aparece uma casa que está toda decorada. Se o usuário quiser uma cópia da casa, é preciso clicar na placa verde com a inscrição “free house”; surgirá um item chamado “BSD Archer House (box)” na pasta “Objects” do inventário (Figura 12).

Arrastando para algum lugar no chão, aparecerá uma caixa. Clicando com o botão direito, o usuário terá acesso a todos os objetos que fazem parte da caixa (box).



Figura 12 - Visão aérea da Demo Área

Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.2.5.3 Tutorials

Há variados tipos de tutoriais, mas diferentes dos que existem na *Orientation Island*. Tratam de assuntos mais avançados.

4.2.5.4 Sandbox

São áreas liberadas para a construção de objetos. A tradução, em português é: caixas de areia.

4.2.5.5 Freebie Store

É uma loja onde se pode encontrar uma infinidade de itens gratuitos: roupas, acessórios, móveis, meios de transporte etc. Para adquirir, tem que clicar nas imagens expostas na parede e responder “comprar” ou “segurar”, de acordo com a resposta mostrada (a resposta depende do objeto escolhido); o item será adicionado ao inventário (Figura 13).

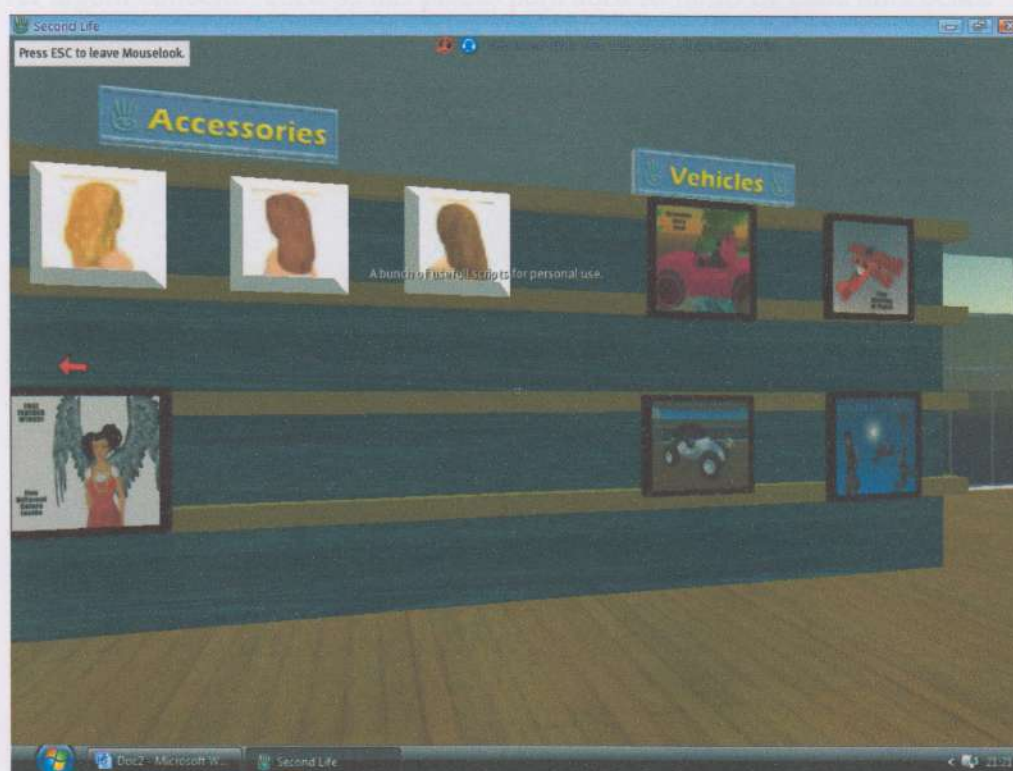


Figura 13 - itens da Freebie Store

Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Na “*Help Island*”, o usuário terá auxílio (se quiser) de mentores, que são *avatars* que ajudam os novatos em todas as dúvidas que eles tenham. Eles são pacientes e com disposição para responder todo tipo de pergunta que um *avatar* novo faça.

4.2.6 KGBR03

Acabada a visitação à “*Help Island*” o novato tem que retornar ao ponto inicial para explorar o restante da *Mainland*. Para voltar ao início, clica-se no botão “mapa” e na janela do “mapa-mundi” pesquisar uma região chamada KGBR03 e clicar em “teleporte”.

O *avatar* aparecerá perto de um tabuleiro de xadrez (Figura 14). Andando em direção à placa de boas-vindas e seguindo o caminho à esquerda (que tem pegadas no chão), aparecerá a tenda dos tutoriais (número 2 do mapa). São os mesmos da *Orientation Island*. Para rever algum conceito, clica-se nas placas para abrir as notas de cada uma delas.

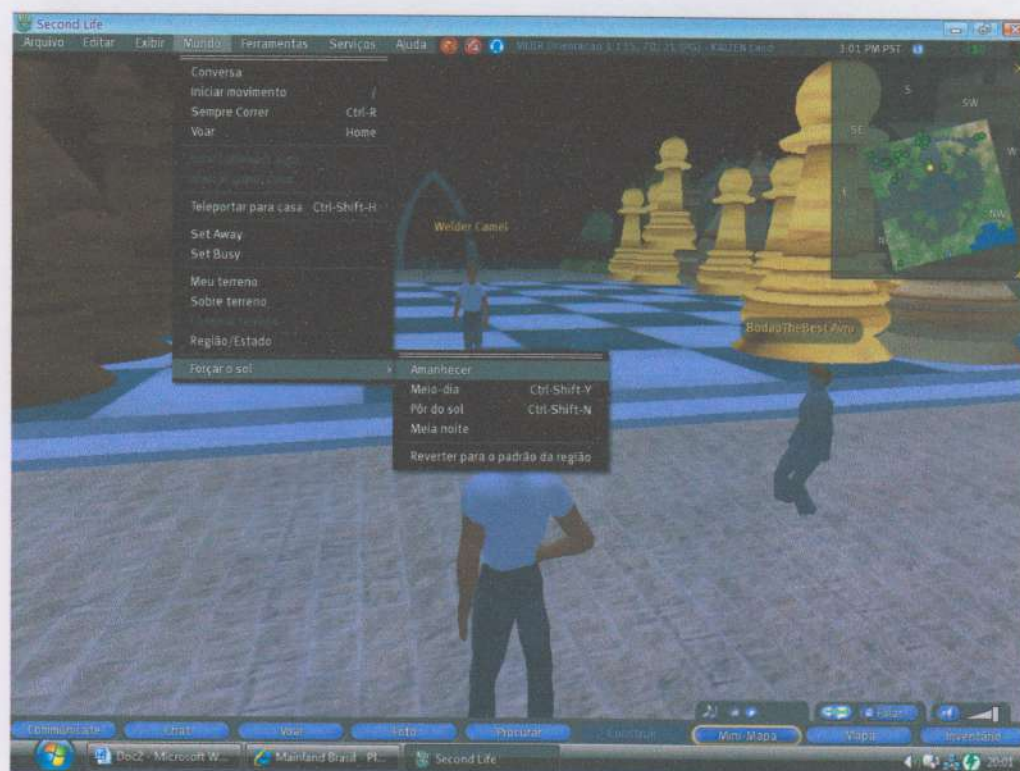


Figura 14 - Voltando à região inicial
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Dirigindo-se ao ponto 3, aparecerão os painéis com *landmarks* para regiões interessantes, como por exemplo: Copacabana.

No ponto 4, são explicados alguns conceitos sobre “dólares linden”, trabalho etc.

E, no ponto 5, cada painel dará um conjunto de freebies, como os da loja na *Help Island* (Figura 15).

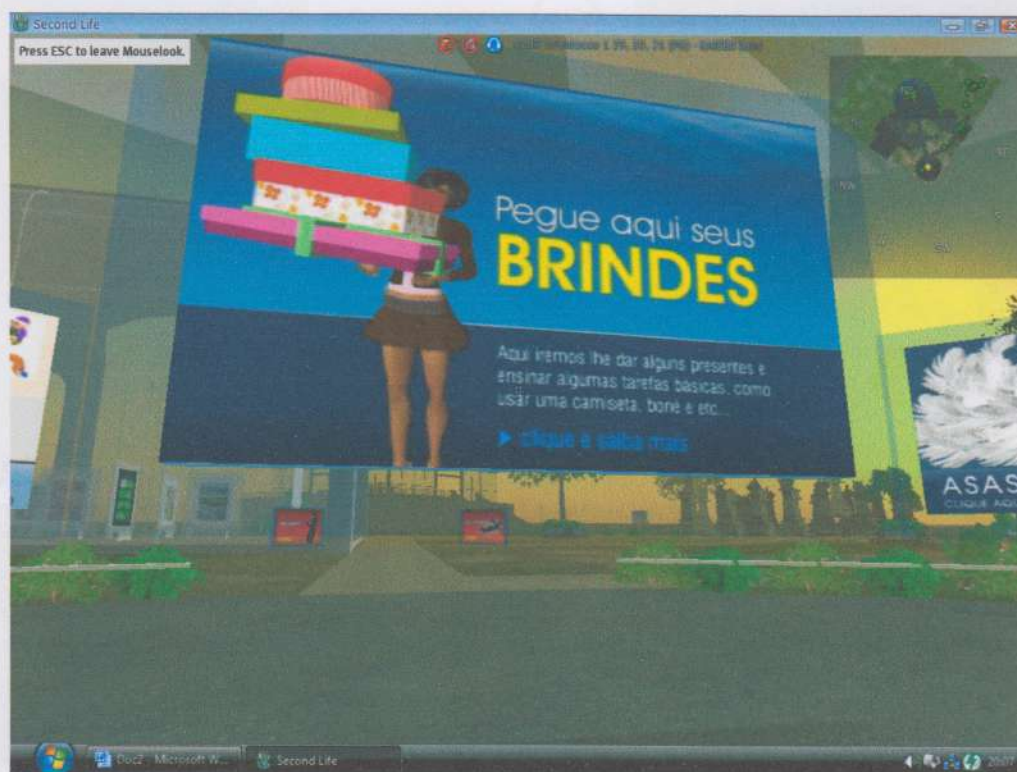


Figura 15 - Freebies da KGBR03

Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Ainda nesta ilha, existem trabalhos que podem ser vistas em determinadas datas: no Prédio Central há um calendário de eventos que costumam ocorrer, como exposições (Figura 16).

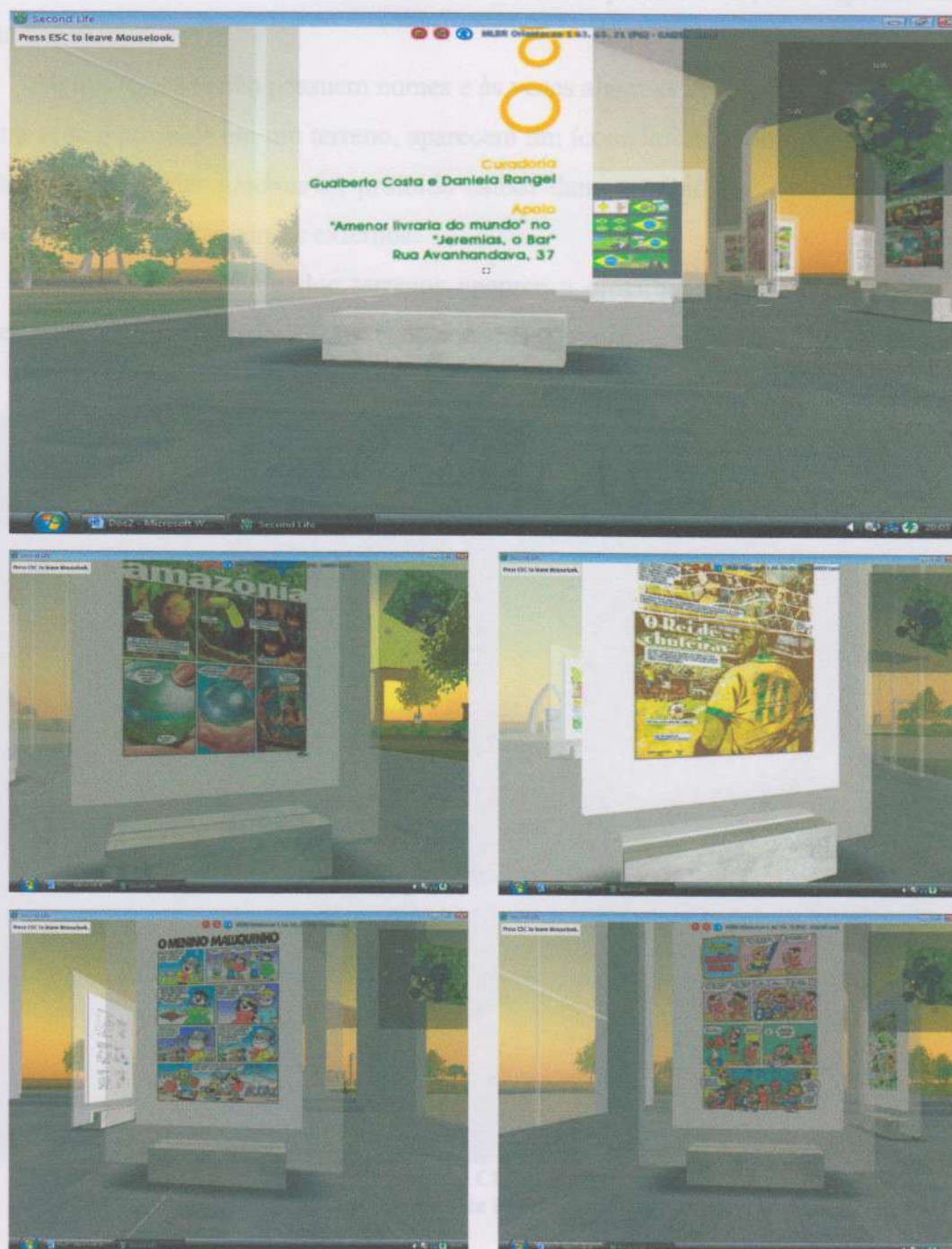


Figura 16 - Exposições

Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.2.7 Regiões

As regiões do Second Life são loteadas por um ou mais proprietários. Chamadas de *lands* (ou terrenos, em português), esses lotes recebem nomes, usados para identificar o lugar onde o *avatar* está localizado. Os nomes dos terrenos aparecem na parte superior da tela, à direita dos menus.

Alguns terrenos não possuem nomes e às vezes algumas ações serão proibidas (quando alguma ação é proibida em um terreno, aparecerá um ícone informando): proibido criar/editar objetos, proibido criar *landmarks*, proibido causar dano, proibido editar o terreno, proibido voar e proibido executar scripts externos.

À esquerda do nome dos terrenos aparece a classificação das regiões. As regiões podem ser classificadas de dois tipos (relacionados com censuras): *Mature* ou PG (Figura 17).

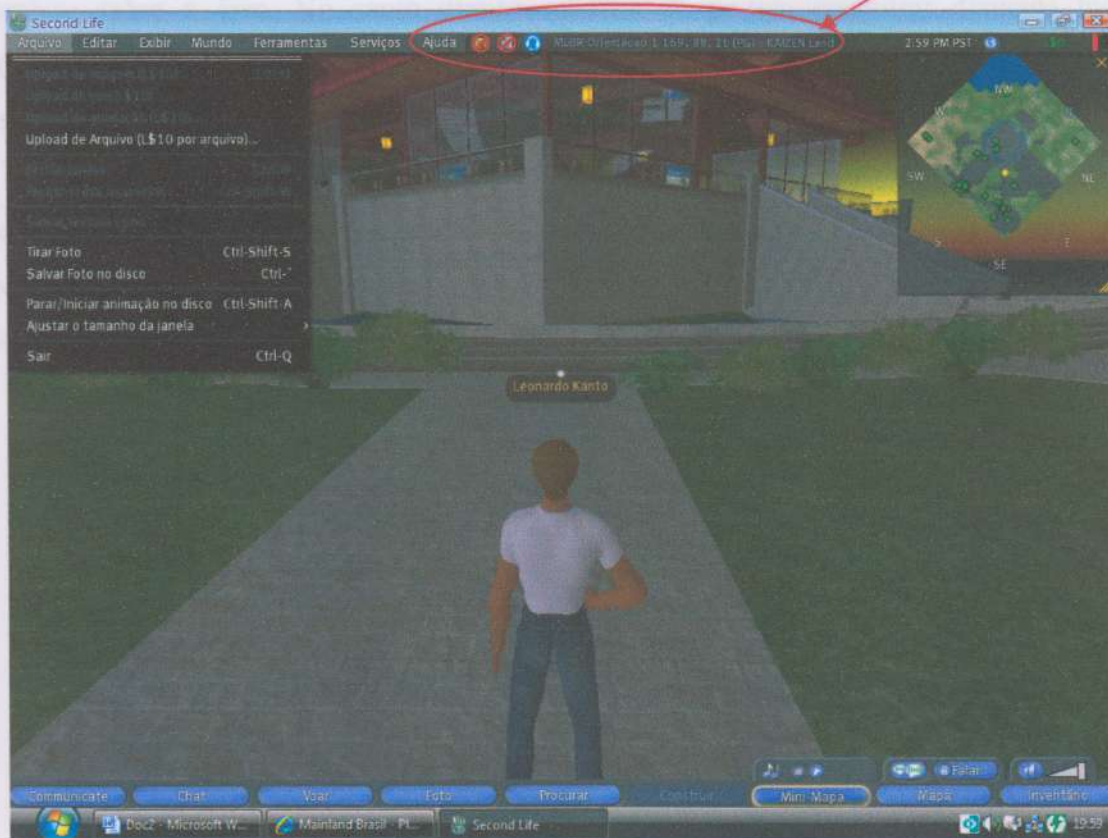


Figura 17 - Classificações
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

A PG (*Parental Guidance*) indica um conteúdo brando, mas que pode confundir ou desorientar crianças muito novas, exigindo a orientação dos pais. Todas as regiões da *teen grid* são classificadas como PG (no caso da grade adulta, regiões PG sempre têm conteúdos livres.).

Conteúdos classificados como *Mature* tende a ter um impacto moderno, sendo recomendado para públicos adultos (somente acessível por maiores de dezoito anos).

4.2.7.1 Pesquisando regiões

Para pesquisar regiões dentro do mapa: Clicar no segundo botão da Barra de Ferramentas (da direita para a esquerda). O nome de cada região aparece em seu canto inferior esquerdo. Para movimentar o mapa, clica-se com o botão esquerdo do *mouse* e arrasta-se sobre a área. No canto direito superior se podem encontrar diversos lugares marcados pelo usuário, além de lugares populares; localização de outros *avatares* entre outros.

Há duas listas abaixo da pesquisa: uma de amigos e outra de *landmarks*. Basta escolher em qual lista quiser e a opção será centralizada no mapa. Abaixo das listas, há uma opção que permite procurar elementos dentro de uma região usando coordenadas (X, Y, Z), mostrada na Figura 18.

Figura 18 - Mapa
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.2.8 Modo Objetos/Terrenos

Ainda no mapa, no canto superior da tela, existem duas abas: a aba “objetos” mostra regiões com os objetos posicionados sobre elas (construções); a segunda, “terrenos”, mostra as mesmas regiões sem os objetos (Figura 18).

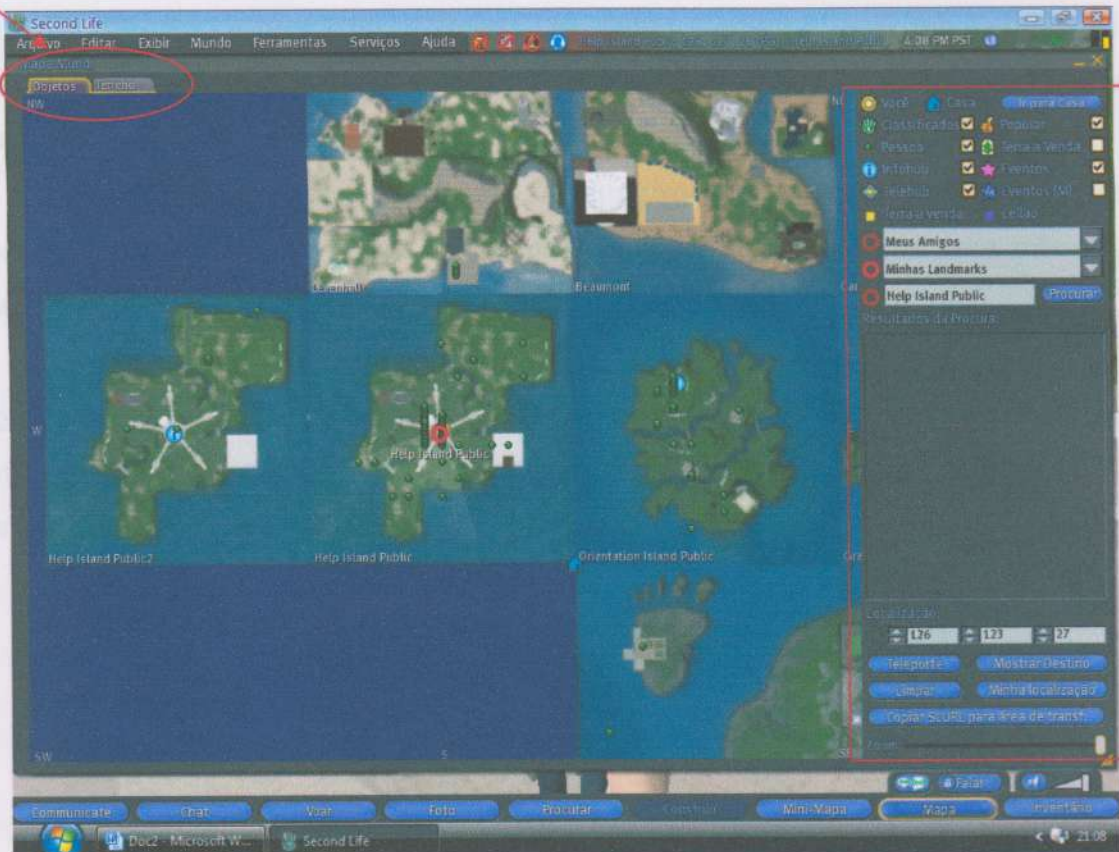


Figura 18 - Mapa

Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.2.9 SLURL

Usando um protocolo específico, um SLURL (*Second Life Uniforme Locator*) é um endereço para uma região do *Second Life*. É usado para vincular o *Second Life* a uma página de *Internet* (exemplo: `secondlife://Brasil/x/y/z`. Onde “x”, “y” e “z” são as coordenadas da região).

Se o usuário estiver com o *Second Life* aberto e quiser acessar um *link* SLURL, o mapa abrirá e mostrará a região na posição marcada no *link*. Se o *Second Life* estiver fechado, ele abrirá e teleportará o *avatar* para um *telehub* próximo ao local digitado no *link*.

Se o usuário quiser, pode vincular o site <http://slurl.com>. Essa forma de vinculação do *Second Life* com a *Internet* tem a vantagem de criar uma página inicial com informações pessoais (a critério do usuário).

Existe um *site* que fala sobre a criação dessa “página inicial”: <http://slurl.com/build.php>; e outro que cria um *link* para o *Second Life*, bastando preencher os campos pedidos (após preencher os campos, clicar no botão “Generate SLurl” o endereço aparecerá no campo abaixo de “Your SLurl”). Ambos os *sites* estão em inglês (Figura 19).

Figura 19 - Site <http://slurl.com/buld.php>

Fonte: SLurl (2007)

4.2.10 Fotos

Para tirar fotos no *Second Life*, tem que colocar a câmera no modo “visão em primeira pessoa” (teclando “M”) para mostrar o cenário visto do ponto do *avatar*.

Posicionando o ângulo ideal ao qual se deseja, clicando no botão “foto” (localizado na Barra de Ferramentas), uma janela abre para que o usuário escolha o que quer fazer com a imagem.

4.2.11 Menus

4.2.11.1 Menus

Os *menus* do *Second Life* aparecem de duas formas: o *pie menu*, que surge quando se clica com o botão direito do *mouse* sobre um *avatar* ou um objeto 3D (através desse *menu* é possível saber o que cada objeto faz observando as opções que irão aparecer); e o *menu* de contexto, que surge quando se clica com o botão direito do *mouse* sobre algum item do inventário.

4.2.11.2 Pie menu

4.2.11.1 Pie menu

Aparece de forma circular e é composto de oito divisórias (como se fossem pedaços de pizza). Caso haja mais de oito opções, aparece em uma das divisórias a opção “mais”, que abre opções restantes.

4.2.11.2 Menu de contexto

É composto por opções relacionadas com o item selecionado. Irão variar de quantidades de opções de acordo com o que foi clicado, aparecendo todas em uma mesma janela.

4.2.12 Mudando o Perfil do *Avatar*

Para mudar o perfil do *avatar* (o próprio ou o dos outros), clica-se com o botão direito sobre ele e escolhe-se a opção “mudar perfil” ou usa-se o “*menu* editar” e escolhe-se “Perfil”. Surgirá então uma janela com sete abas: “2nd Life”; “Web”; “Interesses”; “Seletor”; “1st Life” e “Minhas Anotações”.

4.2.12.1 2nd life

Aparecem campos para serem preenchidos de forma a identificar o *avatar*, como: “Nome”; “Foto”; campo que mostra se o *avatar* está *on-line* ou *off-line* (quando estiver sendo observado outro *avatar*); “Nascido” (corresponde à data quando o *avatar* fez seu cadastro); campo que mostra as informações sobre tipo de conta; “Parceiro” (indica se o *avatar* tem um parceiro de relacionamento); entre outros.

4.2.12.2 Web

Insere um site da *Internet* relacionado ao usuário.

4.2.12.3 Interesses

Lista os endereços do usuário dentro do *Second Life*.

4.2.12.4 Seletor

Lista os locais que o usuário julga interessante. Há um botão chamado “New”, que ao ser clicado, mostra uma foto (que poderá ser trocada); o nome (que poderá ser alterado); uma descrição (que também poderá ser mudada); o nome do terreno, da região e das coordenadas do lugar que o *avatar* estiver. Há também três botões: um para teleporte; um para mostrar o lugar no mapa e um que é usado para atualizar a região, o local e as coordenadas para as que o *avatar* estiver no momento.

4.2.12.5 Classificados

Se o usuário quiser publicar classificados, eles ficarão na seção classificados da janela pesquisa, e aparecerão listados nessa aba (nessa aba também é possível, além de criar, apagar classificados já existentes).

4.2.12.6 1st life

Esta aba é um espaço para o usuário falar um pouco sobre si mesmo em sua primeira vida: na vida real.

4.2.12.7 Minhas anotações

O que foi escrito nesta área só poderá ser visto pelo usuário. É um espaço reservado para fazer comentários ou algo parecido (podem ser feitas anotações sobre objetos, lugares ou outros *avatares*). No caso de anotações sobre outros *avatares*: elas poderão ficar no perfil deles próprios (anotando lá) sem que eles as vejam.

4.2.13 Comprando Objetos

Para comprar um objeto é preciso clicar sobre ele com o botão direito do *mouse* e aguardar que apareça uma janela mostrando os itens que o compõem; assim que apareça, clicar em “comprar”.

No Inventário irá aparecer uma caixa (com o nome do objeto) que tem que ser arrastada para algum lugar livre no chão. Dando um clique sobre ela, o conteúdo da mesma irá aparecer (pode-se também dar um clique com o botão direito sobre a mesma e escolher a opção “Abrir”).

Ainda nessa janela, irá aparecer dois botões: “Copiar Para o Inventário”, que cria uma pasta no inventário e “Copiar e Vestir”, que além de criar a pasta no inventário, já veste os itens no *avatar*.

4.2.14 Lugares Para se Conseguir *Freebies*

Um dos lugares mais populares para se conseguir itens gratuitos é o *Platinum Plus* (185, 11, 21). Os *freebies* estão guardados em caixas juntos com outros de classificação parecida.

Outro lugar, que não é tão grande como o *Platinum Plus*, mas tem uma boa variedade de *freebies* fica localizado no Brasil: é o Brasil 1 (31, 31, 28).

Os itens pegos pelos *avatares* vão para “My Inventory”, que é o local para onde vai o que é adquirido pelo *avatar*. “Library” é uma biblioteca comum a todos, contendo itens básicos e padrões.

4.2.15 Menus do Inventário

Se o *avatar* acumular uma grande quantidade de objetos, eles ficam muito misturados, gerando uma necessidade de agrupá-los. Para criar uma regra de organização, é necessário saber manipular os *menus* do Inventário.

São quatro *menus* existentes no Inventário: “Arquivo”; “Criar”; “Organizar” e “Filtros”.

4.2.15.1 Menu arquivo

Nesse *menu* aparecem as opções: “Abrir”; “Nova Pasta”; “Mostrar Filtros”; “Mostrar Todas as Pastas” e “Limpar Lixeira” (esvazia a pasta “Trash”).

4.2.15.2 Menu criar

Com exceção de “Nova Pasta”, todos os itens (“Novo Script”; “Nova Nota”; “Novo Gesto”; “Nova Roupa” e “Parte do Corpo”) podem ser criados a partir de um padrão e modificados (dando um clique duplo sobre o novo objeto e escolhendo a opção “Editar” do “Menu de Contexto”).

4.2.15.3 Menu organizar

Usado para ordenar os itens, tendo como opções: “Por Nome” (ordena de forma alfabética) e a opção “Por Data” (ordena pela data em que os itens foram inseridos no inventário). Há também a “Pastas Sempre por Nome”, que faz a ordenação das pastas.

4.2.15.4 Menu filtros

Nesse *menu* há duas opções: “Modificar Conteúdo”, que abre a janela de filtros (da mesma forma como “Mostar Filtros” do “Menu Arquivo”) e “Reiniciar Atual”, que retorna as opções da “janela de filtros” aos seus valores padrões.

A janela de filtros tem o título “All Itens” e é usada para estabelecer os critérios para filtrar a janela de inventário. Há várias caixas de marcação para serem escolhidas de acordo com a preferência. Há a opção “Desde o Logoff”, que se escolhida, mostrará todos os itens adquiridos desde a inicialização. As opções “Horas Atrás” e “Dias Atrás” servem para mostrar na lista apenas os itens que permaneceram no máximo “x dias” ou “y horas” no inventário.

4.2.15.5 Além dos *menus*

Além dos *menus* existentes, há uma opção usada para pesquisar itens pelo nome: “Type here to search”; uma aba que mostra todos os itens do inventário; uma aba que mostra os itens recentes; e uma área de listagem dos itens e pastas (é semelhante ao *Windows Explorer*, podendo arrastar itens e pastas para dentro de outra pasta). Os itens são renomeados pressionando a tecla “F2” e apagados com a tecla “Delete”. Clicando com o botão direito do *mouse* sobre um item, aparecem as opções “renomear”, “copiar”, “apagar”, entre outras.

4.2.16 Vestindo o *Avatar*

Para vestir um item é preciso clicar com o botão direito do *mouse* sobre ele, no Inventário, e escolher a opção “Vestir” ou: selecionar o item, ir ao “Menu Arquivo” da janela “Inventário” e escolher “Abrir”.

4.2.17 Anexando ao *Avatar*

A opção de anexar (“Anexo a”) é semelhante à “Vestir”. Tudo que há na janela “Aparência” pode ser vestido, mas também pode ser anexado não mudando a forma nem a textura do *avatar* (geralmente são objetos 3D). Para desanexar um item, clica-se sobre sua representação 3D que está anexada ao *avatar*.

4.2.18 Conversando

Para iniciar uma conversa com outro *avatar*, é preciso preferencialmente abrir o perfil dele, clicando com o botão direito sobre ele e escolher a opção “Perfil”. Dessa forma será possível conhecer um pouco sobre ele antes de iniciar um *Chat*. Depois de saber um pouco mais sobre ele, conhecendo suas preferências, inicia-se a conversa clicando no botão “Chat”.

Tudo que é conversado fica salvo no histórico. Se o usuário quiser rever o que foi conversado, basta clicar no botão “Histórico”.

4.2.19 Fazendo Amizade

Se a conversa que o usuário está tendo com outro é legal, e quiser conversar com ele outras vezes é preferível que o convide para ser seu amigo, clicando com o botão direito sobre seu *avatar* e escolher a opção “Adicione Amigo”. Se ele aceitar, uma entrada será adicionada à janela “Amigos” do “Menu Editar”, opção “Amigos”.

Além de ficar fácil localizá-lo da próxima vez, será possível enviar a ele, mensagens instantâneas (elas serão enviadas e recebidas em qualquer lugar que ambos estejam).

4.2.20 Mensagens Instantâneas

Ao clicar no botão “MI”, aparecerá uma lista de amigos e grupos aos quais o *avatar* é filiado. Quando os usuários estão *on-line*, os nomes aparecerão em negrito (os grupos sempre aparecerão em negrito). As mensagens instantâneas são mensagens reservadas, mas se forem enviadas a um grupo, todos os membros a receberão.

As conferências ocorrem da seguinte maneira: Seleccionam-se os amigos que se desejam que participem da conversa e clica-se no botão “MI” da janela.

Para fazer gestos, são usados gatilhos. Digita-se o gatilho no campo de texto do *Chat* (pode-se também seleccioná-lo na lista, à direita do campo).

Para criar novos gestos usa-se o “Menu Editar”, opção “Movimentos” (ou “Ctrl” + G). Surgirá uma janela com uma lista de todos os gestos disponíveis e ativos (Para ativar ou desativar gestos, clica-se com o botão direito sobre ele, localizado na pasta “Gesture” do inventário, e escolher “Ativar” ou “Desativar”). Ao clicar em “Novo” ou “Editar”, abrirá uma janela de edição de gestos.

4.3 CRIANDO UM OBJETO

Para quem tem interesse em fazer construção de objetos dentro do Second Life, é interessante que faça uma visita a um lugar chamado ivory tower. Esse lugar foi criado por um *avatar* especialista em construção chamado Lumiere Noir (Luz Noturna). Na torre encontram-se vários Tutoriais ensinando passo a passo como fazer para criar objetos (Figura 20).



Figura 20 - ivory tower
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Na construção de objetos, o Second Life dispõe de objetos básicos chamados de *prims*, derivado de *primitive*. Para fazer a construção utilizando essas *prims*, clica-se com o botão direito do mouse em um ponto qualquer do chão e escolhe-se a opção “Criar” do *pie menu* ou através da barra de ferramentas clicando no botão “Construir”.

É treze a quantidade de *prims*. Para criar uma, basta selecioná-la e clicar com a varinha mágica em algum lugar do chão (Figura 21).

Para editar, clica-se no botão “Edit” e depois selecionar qual quer modificar. Para apagar uma *prim* que não queira mais, é só escolhê-la e teclar “Delete”.



Figura 21 - As *prims*

Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.3.1 Construindo um Carro Primitivo

Para construir esse carro foram usadas duas *prims*, inicialmente: um cubo e um cilindro.

Antes de alterar o tamanho do cubo, foi criada uma cópia dele para ser usada posteriormente. A cópia é fácil de ser feita: basta selecionar o objeto, abrir a janela “Criar” e marcar a opção “Copiar Seleção”. O cilindro também foi copiado três vezes, pois seria necessário quatro dele (como seriam várias cópias, ele foi duplicado de outra forma: sendo selecionado e teclando Ctrl+D).

As dimensões dos cubos foram modificadas para que ficasse parecida com a base da “carroceria” (Figura 22).



Figura 22 - Redimensionando *prims*
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Para modificar o tamanho do objeto, é preciso selecionar a opção “Esticar” do *menu* “Edit”. Aparecem vários quadrados no objeto. Eles são de três cores e cada cor se refere a uma dimensão. Para aumentar ou diminuir, clica-se e segura em um dos quadrados da dimensão que se quer alterar e arrasta para onde desejar.

Depois de redimensionar os cubos, foi necessário colocar o menor em cima do maior para dar a aparência do carro. Para movimentar o objeto, é necessário selecioná-lo e depois clicar em um dos eixos que aparecem como na mudança de tamanho, um de cada cor relacionado com as dimensões (Figura 23).



Figura 23 - Reposicionando *prims*
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Os cilindros também foram redimensionados e reposicionados da mesma forma como nos cubos. Além disso, também foi preciso rotacioná-los, selecionando a opção “Rotacionar” do menu “Edit”. Ao invés de quadrados ou eixos, vão aparecer anéis das cores azul, vermelho e verde, as mesmas cores de antes que são relacionadas com as três dimensões. Também como nos outros dois casos, para fazer a rotação, clica-se em um dos eixos e arrasta (Figura 24).

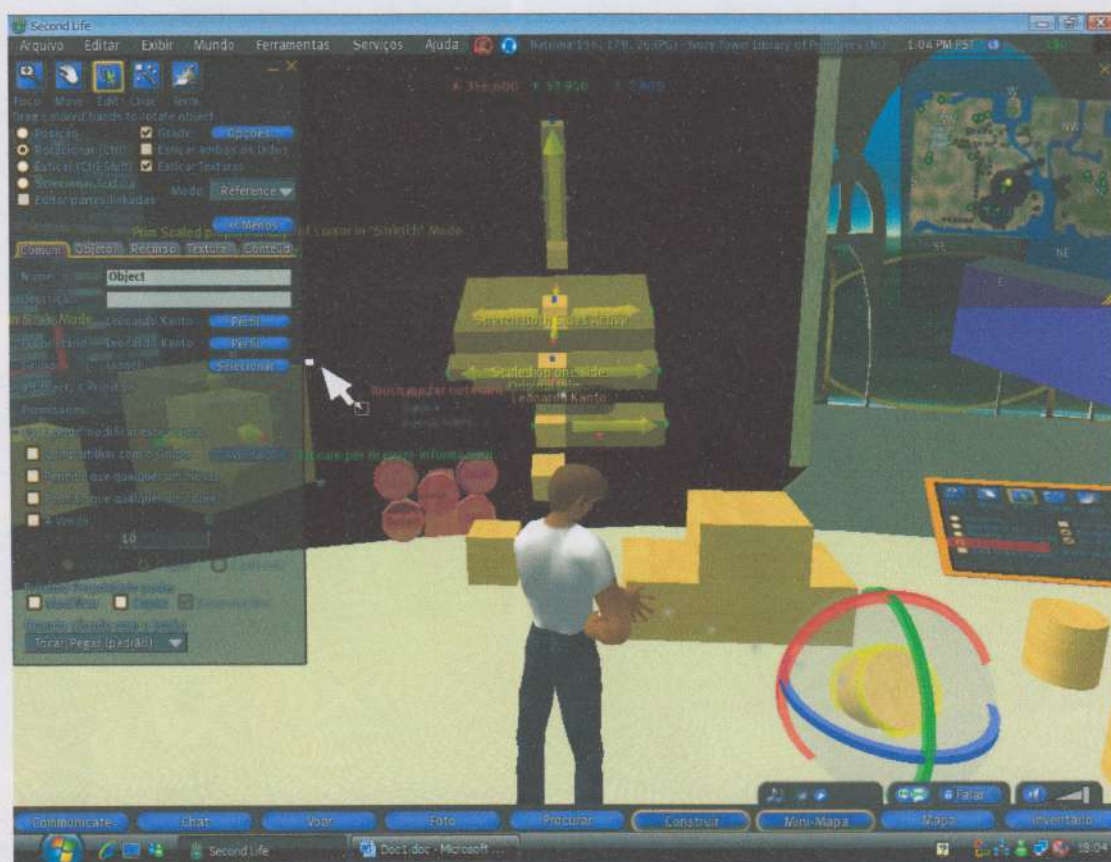


Figura 24 - Rotacionando *prims*
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Depois que todos os objetos estiverem posicionados de forma correta, é preciso selecionar todos e clicar Ctrl +L para fazer um vínculo entre eles. Com o vínculo será mais fácil manipular o objeto final, pois juntando todas as *prims* iniciais será formado um grupo que será tratado como se fosse um único objeto (Figura 25).



Figura 25 -Vinculando *prims*
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

Depois que vinculado, foi necessário fazer edição das partes do “carro”, então, em “Edit”, foi marcado a caixa “Editar partes linkadas”.

Selecionando os cubos, foi escolhido o material “Metal” em “Objeto” do botão “Edit”, e a cor vermelha em “Textura” do botão “Edit”. Para os cilindros, o material Rubber (borracha) e a cor preta (Figura 26).



Figura 26 - Editando *prims* vinculadas
Fonte: Dados da Pesquisa (2007)

4.4 INSTITUIÇÕES NO *SECOND LIFE*

Muitas empresas, tanto nacionais como internacionais estão investindo no *Second Life*, já possuindo inclusive endereço próprio. O SL tem uma economia própria que movimenta milhões de dólares por mês através da moeda Linden Dollar, que pode ser convertida em dólares ou reais através de cartões de crédito (não muito distante será possível através de outros meios, chegando a ser cogitado até casas de câmbio). Apesar de estarem em fase de observação, essas instituições acreditam em um futuro promissor.

Entre as empresas conhecidas no mundo real encontramos algumas que estão funcionando, basicamente, ainda de forma virtual:

- Itaú



Figura 27 - Itaú
Fonte: O ITAÚ (2007)

As novidades do Itaú no *Second Life* sempre estarão em destaque no portal, que é a entrada da ilha. Na ilha há um auditório onde ocorrem eventos, palestras, mostras de filmes e um centro de convivência para que *avatares* interajam entre si.

- Cisco Systems 1 (6, 8, 22)

Apresenta produtos e faz treinamentos.

- IBM (106, 6, 23)

Está focada em pesquisas e treinamentos com a intenção de fazer com que as pessoas observem o mundo tridimensional, olhando para o *Second_Life* como um formato de futuro. Busca uma forma de transformar o *e-business* (*eletronic business*) em *v-business* (*virtual business*), porém acreditando que o SL não veio para concorrer com a Internet e sim para complementá-la (se integrando a ela). A IBM possui um “Centro de Negócios”, com funcionários nas Américas e Europa, para fornecer serviços de vendas e suporte para clientes e visitantes.

- Banco do Espírito Santo (BES)



Figura 28 - BES
Fonte: BES (2007)

É um banco que pertence a portugueses e que está investindo no SL com a expectativa de atender a mais de 40 mil clientes cadastrados, só em Portugal. Com esse ponto de vista em relação à inovação, esse banco é o primeiro de seu país a obter um espaço no *Second Life* para dispor a seus clientes mais um canal de comunicação, promovendo seus produtos, mas ainda sem transações reais.

- Sony BMG (166, 80, 46)

Vendem discos e outros produtos da marca.

- Mercedes Bens Island (128, 128, 0)

Vende automóveis Mercedes virtuais. Traz também informações sobre carros e possibilita fazer *test drive* nos carros virtuais.

Com relação à área acadêmica, há um site que reúne várias informações: <http://secodlife.com/educationwiki>. Há também um grupo de discussão de educadores: <http://lists.secondlife.com/cgi.bin/mailman/listinfo/educators>.

Como o *Second Life* é em 3D, é cada vez mais fácil encontrar treinamentos em áreas comuns às artes relacionadas com designs, mas com o crescimento de adeptos, estão surgindo cursos variados (inclusive dinâmicas em grupo). Um exemplo é a Cidade do Conhecimento: parceria entre várias instituições de ensino (USP, a PUC-SP, o Mackenzie, ESPM, varias escolas) para promover a cultura e a educação.



Figura 29 - Cidade do Conhecimento
Fonte: USP (2007)

“A linguagem dos games tem como objetivo tornar o estudo mais divertido. Acho que o mais importante é para quem não está na universidade. A universidade se abre, dá acesso por outros meios que não apenas o vestibular”, disse Gilson Schwartz, coordenador da Cidade do Conhecimento.

Com a criação desse espaço, muitos acreditam que será possível reproduzir no ambiente virtual, algo parecido com o Vale do Silício norte-americano, de onde vieram empresas como Apple, Google, Microsoft e Yahoo. Podem surgir projetos que virem grandes negócios (os primeiros serão oficinas voltadas à própria utilização do Second Life). Qualquer pessoa pode inscrever suas idéias para serem desenvolvidas (se houver interesse de empresários, o direito de vendê-las pertence somente ao autor).

A Universidade Mackenzie também aparece no Brasil SP Alphaville (36, 237, 26). O SENAC, localizado na agência VM2: Brasil Corporativo (75, 67, 21), é outra instituição de ensino brasileira que já começou a explorar o universo do SL.

Há uma região dentro do *Second Life*, a “Academy of Second Learning” (Eson 32, 162, 0), que fala sobre comércio e ensina como fazer construções, animações e outras coisas. Somente é cobrado um valor pelo material didático, que é opcional.

Há terrenos, localizados no Campus: Second Life (155, 141, 28) que são reservados para pessoas que tenham graduação universitária e queiram ministrar aulas. A princípio, são dados cursos virtuais práticos de design, arquitetura, programação de jogos e tudo que seja voltado para o desenvolvimento de um ambiente virtual. A página <http://secondlife.com/csl> traz informações sobre este programa.

Pelo planeta, renomadas universidades já se lançaram nesses vôos: existem mais de 100 escolas no mundo explorando novas possibilidades de ensino com cerca de oito milhões de estudantes virtuais.

5 CONCLUSÕES

Esta monografia mostrou as principais ferramentas existentes do ambiente virtual do Second Life e algumas formas de como utilizar esse novo sistema para o fim que for escolhido.

Por ser um ambiente ainda em ascensão e novo, não foi possível fazer algum tipo de construção dinâmica fazendo scripts, usando a linguagem de programação específica do *Second Life* (LSL), mas foi criado um objeto 3D (com configurações de cor e tipo de material), da mesma forma como são feitos os *freebies*.

A monografia apresentou três fases: a primeira mostrou o *Second Life* em si, com algumas das coisas que se podem encontrar por lá; a segunda, a construção de um objeto, que pode ser um início para o usuário despertar sua criação e se fixar no SL como um designer de algo que seja cultural e lucrativo, já que a economia de lá é própria e cresce a cada dia; a terceira fase listou algumas instituições que já estão, aos poucos, aderindo a essa nova tecnologia que promete transformar o *e-business* (*eletronic business*) em *v-business* (*virtual business*).

O programa que faz rodar o *Second Life* necessita de algumas configurações de hardware e software para funcionar corretamente. O ideal é que sejam seguidas à risca as instruções que estão no site www.secondlifebrasil.com.br, já que o sistema funciona on-line e qualquer empecilho pode prejudicar.

Assim sendo, foi chegada à conclusão de que as tecnologias avançam sem parar e que o risco de se investir em algo novo pode ser compensável, por se tratar de diminuição de barreiras para as trocas de informações. Os sistemas de informação estão cada vez mais ligados às empresas com o intuito de facilitar a comunicação, aumentando assim seus lucros (que sempre estão de alguma forma relacionados com ela).

REFERÊNCIAS

BARCELLOS, Gianfrancesca Cutini; BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. **Uma Análise de Metáforas em Interfaces para Comunicação Eletrônica**. Disponível em:

< <http://www.c5.cl/tise99/memoriatise99/html/papers/metaforas/index.html>>. Acesso em: 12 nov. 2007.

BES chega ao Second Life em plena recessão virtual. Disponível em:

<http://dn.sapo.pt/2007/08/30/economia/bes_chega_second_life_plena_recessao.html>. Acesso em: 12 nov. 2007.

CONHECIMENTO na rede. Disponível em:

<<http://jornalhoje.globo.com/JHoje/0,19125,VJS0-3076-20070828-298495,00.html>>. Acesso em: 16 out. 2007.

DAMIANI, Edgard B. **Second Life**: Guia de viagem. São Paulo: Novatec, 2007.

FERRAZ, Paulo. **Second Life para Empreendedores**: São Paulo: Novatec, 2007.

IBM aposta no «Second Life». Disponível em:

<http://sol.sapo.pt/PaginaInicial/Tecnologia/Interior.aspx?content_id=52582>. Acesso em: 30 set. 2007.

MAINLAND.BRASIL: Second Life Grid. Disponível em:

< <http://www.mainlandbrasil.com.br/>>. Acesso em: 17 out. 2007.

MATTAR, João; VALENTE, Carlos. **Second Life e Web 2.0 na Educação**: São Paulo: Novatec, 2007.

O ITAÚ no Second Life. Disponível em:

< <http://www.italy.com.br/>>. Acesso em: 26 nov. 2007.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Multimíá**: Conceitos e aplicações: Rio de Janeiro: LTC, 2000.

RYMASZEWSKI, Michael; WALLACE, Mark; WINTERS, Catherine. **Second Life**: o guia oficial. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

SECOND Life. Disponível em:

< http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_life>. Acesso em: 20 nov. 2007.

SECOND Life: o nascimento do futuro. Disponível em:

<http://wnews.uol.com.br/site/colunas/materia.php?id_secao=4&id_conteudo=378>. Acesso em: 28 nov. 2007.

SLurl: location-based liking in Second Life. Disponível em:

<<http://slurl.com/buld.php>>. Acesso em: 20 nov. 2007.

UNIVERSIDADES ganham espaço no Second Life. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL95073-6174,00.html>>. Acesso em: 16 out. 2007.

USP chega ao Second Life e pode mudar a história do jogo. Disponível em:

<http://www.estadao.com.br/tecnologia/not_tec37827,0.htm>. Acesso em: 16 out. 2007.

USP inaugura incubadora no Second Life. Disponível em:

<http://www.estadao.com.br/tecnologia/not_tec42577,0.htm>. Acesso em: 16 out. 2007.

USUÁRIOS mudam sua vida no Second Life. Disponível em:

<<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1822430-EI4802,00.html>>. Acesso em: 12 nov. 2007.