



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

Jogo *Second Life*[®]: possibilidades investigativas em Ciências Sociais

ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A.; BAGNI, G.; BARBOSA, C.G.

Jogo *Second Life*[®]: possibilidades investigativas em Ciências Sociais

Marcelo Callegari Zanetti^{1,2}, Afonso Antonio Machado², Guilherme Bagni²,
Claudio Gomes Barbosa²

¹UNIP - São José do Rio Pardo - SP – Brasil, ²LEPESPE/I.B./UNESP – Rio Claro - SP – Brasil.

São José do Rio Pardo – SP - Brasil / e-mail: marceloczanetti@hotmail.com

RESUMO

(Introdução) Não há como negar a crescente inserção e imersão de pessoas nas redes sociais e mundos virtuais, seja para fins de diversão, trabalho, pesquisas, entre outros. Esse fato também parece levar a um aumento na exposição desses indivíduos, seja por meio da postagem de fotos, declarações e até mesmo de amizades e relacionamentos amorosos nesses ambientes. **(Objetivo)** Pensando nisso, o objetivo desse trabalho foi verificar a possibilidade de se utilizar um jogo virtual como recurso metodológico de investigação em ciências sociais. **(Metodologia)** Para que pudessemos atender aos objetivos propostos, realizamos uma pesquisa de caráter etnográfico, por meio da observação participante no jogo *Second Life*[®] durante o mês de agosto de 2012. Foram investigados 10 (dez) avatares (5 (cinco) representados por corpos femininos e 5 (cinco) masculinos), escolhidos de forma aleatória nos ambientes de maior circulação do jogo, cabendo apenas o aceite do entrevistado para participação na pesquisa. Como instrumentos, utilizamos uma entrevista semiestruturada por meio do *chatbox* do jogo, além do registro fotográfico de todos os participantes, obtidos por meio de um recurso disponível dentro do próprio ambiente. Na análise e interpretação dos dados empregamos 2 (duas) diferentes técnicas: (1) Análise de conteúdo das entrevistas e (2) Análise das imagens coletadas seguindo os pressupostos da sociologia visual. **(Resultados)** Como resultado, constatou-se que todos os sujeitos investigados apresentam avatares construídos de forma a atender padrões de beleza contemporâneos, tais como: grande volume muscular para os masculinos e curvilíneos para os femininos. Por meio das entrevistas também pode-se entender as motivações, dinâmicas adotadas no jogo e possíveis repercussões na vida real desses participantes. **(Conclusão)** A proposta metodológica aplicada parece ofertar boas possibilidades de investigação no campo das ciências sociais, além de ser uma temática à luz da contemporaneidade, já que, lança mão de recursos tecnológicos e sociais amplamente utilizados.

I. INTRODUÇÃO

Não há como negar a crescente e maciça utilização dos jogos eletrônicos e virtuais na atualidade, dentre tais jogos, um que vem chamando atenção de diversos estudiosos, principalmente das ciências sociais parece ser o jogo *Second Life*[®] (SL), que além de permitir uma comunicação de forma síncrona¹, utiliza-se da construção e uso de avatares para que se possa existir dentro do jogo. O termo avatar que segundo Fragoso e Rosário (2008), já apresenta seu significado e origem como de domínio comum, mas, que vem do sânscrito e significa encarnação ou incorporação de um espírito numa forma material. Entre as lendas que contam a estória do avatar está a que o coloca como o meio material de comunicação entre os deuses e os terrestres. Assim, o avatar poderia existir em diversos mundos, já que a palavra não denota um corpo material como o nosso, mas a representação que carrega características divinas, independentes das limitações de tempo e espaço com as quais nos confrontamos diariamente. Essa peculiaridade faz com que o conceito hindu seja particularmente apropriado para denominar elementos dos espaços digitais que funcionam como representações dos usuários humanos, tanto que a palavra se popularizou no mundo ocidental com esse significado.

Para estes mesmos autores, o termo avatar inclui desde as mais simples representações dos usuários, tais como a seta que aparece na tela de acordo com a movimentação do mouse, o apelido utilizado na interação por meio de texto e até nas representações mais complexas, como as imagens gráficas refinadas dos personagens em jogos de computador, como é o caso do SL. Este jogo que para Pereira (2007) apresenta como questões centrais as representações de corpo e de movimento, envoltas em promessas de vida plena e feliz ou alardes desrealizantes, mas, que a inserção no jogo depende da construção deste avatar, que é o primeiro traço identitário dos participantes e também condição para o “estar-no-mundo” do jogo. Os indivíduos se apresentam e interagem em cenários digitais a partir de representações digitais, sociotécnicas, de corpo e movimento, postas como condição para dialogar com o ciberespaço e com os demais participantes.

Esse corpo, mesmo que por meio de uma representação virtual, para Del Priore (2000) pode se portar como um produto cultural, histórico e social que se fragmentou e se recompôs ao longo do tempo e que também se posta como inspirador de modas como: vestir, calçar, pentear, colocando-o no centro das atenções. Bentolilla (2005) que acredita que o culto ao corpo está diretamente associado à imagem de poder, beleza e mobilidade social, mas, que vem sendo crescente a insatisfação das pessoas com a própria aparência. Já, os corpos virtuais segundo Lévy (2003) podem realizar astúcias inimagináveis, não sentindo dor, não temendo a morte, além de poder ser multiplicado pela telepresença e pelos meios de comunicação, e até ser preservado pelos sistemas de gravações em vídeo. Assim, os nossos corpos visíveis, audíveis e sensíveis ao serem virtualizados se dispersam no exterior emanando nossos simulacros.

Por tais apontamentos, podemos pensar nas possibilidades investigativas que o SL pode nos proporcionar, ao trazer um corpo virtual, que pode ser representativo do corpo real, mas também pode ser um corpo desejado/almejado/fantástico. Fantasia que pode ser expressa também no comportamento e nas possibilidades de criação

¹ Nome dado à forma de comunicação realizada em tempo real nos ambientes virtuais, no qual, o emissor envia uma mensagem para o receptor e este a recebe quase que instantaneamente, como numa conversa por telefone. São exemplos deste tipo de comunicação os *chats* e a videoconferência.

identitárias permitidas por meio desse jogo, onde o real pode ser virtual e o virtual pode passar a interferir no real. Pensando nisso, nosso objetivo foi criar procedimentos metodológicos que possibilitassem investigações em Ciências Sociais no SL e em outros jogos virtuais com as mesmas características.

II. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

a. Caráter da Pesquisa

A fim de atendermos aos objetivos propostos optamos pelo emprego de um estudo etnográfico, de cunho qualitativo, no mundo virtual. As pesquisas qualitativas segundo Howitt e Cramer (2011) são totalmente diferentes das pesquisas quantitativas, pois as qualitativas focam na descrição da qualidade ou característica de um dado. Para esses mesmos autores, as pesquisas qualitativas frequentemente se concentram nas conversas ou trocas similares entre pessoas em entrevistas, nos meios de comunicação, aconselhamento e assim por diante. Portanto, nos alicerçamos na Etnografia (2013) que é o método utilizado pela antropologia na coleta de dados, baseando-se no contato intersubjetivo entre o antropólogo e o seu objeto, seja ele uma tribo indígena ou qualquer outro grupo social sob o qual o recorte analítico seja feito. Spradley (1979) também aponta que a etnografia deve ser entendida como a descrição de uma cultura, que pode ser a de um pequeno grupo tribal, em uma terra exótica, ou a de uma turma de uma escola no subúrbio, sendo a tarefa do investigador etnográfico compreender a maneira de viver do ponto de vista dos nativos dessa cultura.

Essa técnica, já amplamente adotada no mundo *offline*, até então envolvendo seres humanos em suas RL, em diversas áreas: Educação (ALAOUI, 2002; LAPASSADE, 1992), Saúde (BONET, 1999; CAPRARA; LANDIM, 2008), Política (ALMEIDA, 1999; GONÇALVES, 2009), etc., passa a ganhar importância e ser empregada nos mundos virtuais, também envolvendo seres humanos, mas por meio de seus corpos virtuais (BOELLSTORFF, 2008; BOELLSTORFF et al., 2012; GUIMARÃES JR., 2000; HINE, 2004; PEREIRA; SILVA; PIRES, 2009; RECUERO, 2010; VASCONCELLOS; ARAÚJO, 2011).

Boellstorff et al. (2012) também apontam que a etnografia no mundo virtual vem crescendo de forma substancial, pois, parece que os seres humanos têm usado a tecnologia para mudar o mundo da escrita e para refletir sobre suas culturas e culturas dos outros, o que pode ser visto na recente onda de protestos que tomou conta do Brasil nos meses de junho e julho de 2013 e que possivelmente teve origem e organização nas redes e mundos virtuais (AGÊNCIA BRASIL, 2013; FOLHA DE SÃO PAULO, 2013; SENADO FEDERAL, 2013). Para Recuero (2010), esta técnica também deve analisar o uso de marcadores verbais e não-verbais na internet a fim de compreender as práticas culturais mediadas por ela, além de possuir um caráter qualitativo e requerer inserção na realidade em análise.

Boellstorff et al. (2012) salientam ainda que os etnógrafos podem contar com um amplo leque metodológico, que pode incluir: entrevistas individuais e de grupo, pesquisas históricas, pesquisas quantitativas e qualitativas envolvendo a análise da mídia de massa, apenas para citar algumas das abordagens mais comuns. Porém, para esses autores, qualquer dos métodos acima citados deve lançar mão da observação participante, que é a pedra angular da etnografia, e refere-se à colocação encarnada do pesquisador em campo como um ator social, e se a caixa de ferramentas metodológicas não incluir a observação participativa, a abordagem pode ser legítima e efetiva para explorar um grande número de tópicos, mas, não é etnografia. Bogdan e Taylor (1975) também definiram a observação participante como

uma investigação que se caracteriza por um período de interações sociais intensas entre o investigador e os sujeitos, durante o qual os dados são coletados de forma sistemática. Por este motivo, optamos pela adoção de uma pesquisa etnográfica realizada por meio da observação participante.

b. Sujeitos

Seguindo o desenho de pesquisa proposto por Boellstorff et al. (2012), e para que pudéssemos utilizar o estudo etnográfico na perspectiva da observação participante, criamos um avatar (que pode ser identificado nas figuras 1 a 10 e figura 12 de costas) no mês de outubro de 2010, somente para fins de pesquisa no jogo SL. A escolha deste jogo deu-se pelo grande número de usuários que fazem uso do mesmo (já apresentado na revisão de literatura), além de sua grande possibilidade de investigação em ciências humanas e sociais como apontado por Boellstorff (2008) que sugere que a cultura no SL não existe em um vácuo ciberespacial, já que este jogo pode desenhar uma emergente constelação de premissas e práticas sobre a vida humana em um tipo de “visão de mundo” por meio do virtual. Blascovich e Bailenson (2011) também caminham neste sentido ao apontar que as pessoas vêm passando mais tempo em mundos virtuais (como o SL) e por isso psicólogos, sociólogos, antropólogos e outros cientistas têm percebido uma notável oportunidade para estudar as relações e interações sociais nestes ambientes.

No primeiro momento buscamos a ambientação nesse mundo virtual, por nós, até então conhecido somente pelas notícias veiculadas em jornais, revistas e *sites*. Posteriormente, criamos um avatar padrão dentro do SL, que aos poucos foi ambientado-se e aperfeiçoando suas técnicas no jogo, seguindo as recomendações contidas no Guia Rápido do Second Life (2011) e também no livro: “*Créez-vous une nouvelle vie dans Second Life*” de Thomas Mailliet e Éric Tessier, publicado em 2008, já que, esse jogo permite escolher entre diversas opções de avatares, e que além de pessoas, pode contar com animais, robôs e até mesmos veículos. Porém, Au (2008) aponta que segundo estimativas informais, algo entre 70% e 80% da população de residentes no SL está registrada como humana. Não tomamos nenhum tipo de cuidado quanto à construção de um avatar diferente e/ou a adoção de outra forma que não fosse a humana, afim de não interferir no desenvolvimento das coletas². Por isso, escolhemos um avatar com características padrão dentro do jogo, apesar desse tipo de avatar já aparentar boa “forma física”, ou seja, cuidados relativos à estética corporal (bom volume de massa muscular e baixa quantidade de gordural corporal).

Atendendo às recomendações do guia nos aperfeiçoamos quanto às habilidades básicas do jogo (andar; voar; alterar a exibição; bater papo por texto; alterar o avatar – apesar de termos mantido o mesmo; interação com objetos; saber mais sobre pessoas próximas; controlar a mídia no mundo interno; fazer amizades dentro do jogo, ver pessoas próximas, e até teletransportar pelas ilhas do jogo). Ilha que para o Second Life (2013) significa área e/ou região específica por assunto ou tema, direcionada para públicos específicos ou em geral e que trata e permite diferentes ações e movimentos. Há ilhas de nudismo, sexo virtual, compras (estilo *shoppings centers*), discotecas, praias, Yoga, Lutas (existem os chamados “*clans*” dentro do SL, que travam lutas e guerreiam nestas ilhas em grupos ou isoladamente),

² A palavra coletas foi empregada no plural, já que, como forma de entendermos melhor o ambiente que investigaríamos neste trabalho realizamos 2 (dois) estudos pilotos neste ambiente antes do início desta tese (ZANETTI et al., 2011; ZANETTI; MACHADO, 2011), além de outras pesquisas desenvolvidas paralelamente.

entre outras, que faz desse universo segundo o próprio guia, um ambiente complexo, com vários desdobramentos, e muitas possibilidades de interação, cada uma para com o gosto específico do residente.

Já, no mês de julho de 2012, bem ambientados e dominando melhor as diversas ferramentas do jogo, demos início à nossa coleta que foi concluída no mês de agosto do mesmo ano, e contou com a investigação de 10 (dez) avatares, sendo 5 (cinco) representados por corpos femininos e 5 (cinco) masculinos, residentes no jogo SL e classificados no trabalho a fim de preservar suas identidades, como H1 a H5 os avatares masculinos (“H” em virtude da representação de “Homem” e “1 a 5” para diferenciá-los por uma sequência numérica) e de M1 a M5 (“M” em virtude da representação de “Mulher” e “1 a 5” para diferencia-las por uma sequência numérica, seguindo o mesmo padrão estabelecido para os homens). Optamos pela utilização da palavra “representados”, por não termos total garantia de que uma pessoa do sexo masculino ou feminino era realmente o proprietário do avatar com características de um corpo masculino ou feminino que representa seu gênero. Porém, para tentar minimizar a possibilidade de investigarmos um(a) avatar construído com características do sexo oposto do proprietário fizemos antes do início da entrevista uma varedura no perfil do usuário, atentando para outras formas de identificação do mesmo, como fotos no seu perfil e também em redes sociais, inclusive com o proprietário do perfil junto com outras pessoas em fotos diversas. Com esta estratégia acreditamos ter diminuído sensivelmente a possibilidade de construção inversa do sexo do avatar, porém, somos sabedores que no mundo virtual há diversos perfis *fakes*³, mas, mesmo que houvesse tal problema, ele pouco interferiria e/ou prejudicaria a coleta dos dados.

Sobre a mudança de sexo dos avatares Au (2008) aponta que quaisquer que sejam as motivações, criar uma identidade do sexo oposto parece ser parte substancial dessa cultura, pois, em meados de 2007, a *Global Market Insides* conduziu uma ampla pesquisa sobre os residentes do SL, e constatou que 23% dos entrevistados disseram participar do mundo virtual com sexo diferente do real. Porém, este autor acredita que se as motivações para a mudança de sexo são muitas, mas, também o são para aprender mais sobre quem você é de verdade, quando se torna o oposto do que sempre foi.

A opção por investigar este número de sujeitos se deu meramente pela conveniência do pesquisador, já que, pelas pesquisas anteriormente realizadas e já apontadas percebemos que o volume de informações coletadas seria bastante substancial e significativo, porém, acreditamos que a ampliação de sujeitos poderá proporcionar a obtenção de novas e importantes informações, como apresentaremos nas conclusões do trabalho.

Já, como critério de inclusão dos sujeitos no estudo, os mesmos foram escolhidos de maneira aleatória nos ambientes de maior circulação (identificados pelo painel de controle do jogo), cabendo apenas o aceite do avatar abordado para participação na pesquisa. O critério de exclusão foi não ter cumprido algum dos itens: (1) Recusar-se a participar; (2) Não responder toda a entrevista; (3) Não permitir o registro fotográfico de seu avatar; (4) Não enviar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) por e-mail.

c. Instrumentos

³ *Fakes* é um termo de origem inglesa e é comumente empregado no mundo virtual para designar um perfil falso.

Na coleta dos dados foram utilizados 2 (dois) diferentes instrumentos, com características complementares, seguindo os pressupostos da etnografia nos mundos virtuais (BOELLSTORFF et al., 2012), sendo:

- 1. Entrevista semi estruturada:** foi realizada uma entrevista semi estruturada (Apêndice A), que levou em conta os estudos de Zanetti et al. (2011) e Zanetti e Machado (2011), além dos apontamentos feitos pelos membros da banca de qualificação do projeto de doutorado, Profa. Dra. Eloisa Hilsdorf Rocha Gimenez, Prof. Dr. Daniel Presoto e Prof. Dr. Afonso Antonio Machado. Este tipo de entrevista no SL é viável e foi facilitada pela possibilidade de interação síncrona (em tempo real) proporcionada pela ferramenta de bate-papo do próprio jogo. Após a realização da entrevista, a conversa era toda selecionada e salva no editor de texto Microsoft Office Word (2007), para posterior análise. Este recurso (bate-papo por *chat*), em tese permite ao pesquisador direcionar os questionamentos ao investigado da mesma maneira como faria face a face, como propõe Braga (2008), sendo esta a relação estabelecida entre pesquisador-participante. Porém, para esta autora, a diferença é que este modelo de pesquisa adota o padrão CMC (Comunicação Mediada por Computador), não obstante ambas sejam reais, pois ocorrem de fato. Este instrumento também é sugerido nesses ambientes por Boellstorff et al. (2012), que apontam que as entrevistas ocupam um lugar importante, mas frequentemente são incompreendidas nos métodos etnográficos. Já, para esses autores, as entrevistas têm papel efetivo dentro deste tipo de estudo e não é possível imaginar um projeto que não as incluam, mas, as entrevistas isoladas são insuficientes para constituir uma pesquisa etnográfica, o que nos levou a utilização de outra ferramenta (registro fotográfico, que veremos a seguir). A opção pela entrevista semi estruturada, que para Mattos (2005) é uma forma especial de conversação, por proporcionar uma interação linguística, e não ignorar o efeito da presença e das situações criadas por uma das partes (o “entrevistador”) sobre a expressão da outra (o “entrevistado”), foi feita a fim de possibilitar, ainda segundo este autor, o entendimento do significado de ação para além do significado temático da conversação, no qual, os atores, principalmente o entrevistado, “faz” ali muita coisa — e o sinaliza — enquanto articulam-se perguntas, respostas ou interferem nelas. Já que, é falso interpretar o que alguém “disse” sem se perguntar também o que, na ocasião, “deu a entender”, o que sinalizava para além do que dizia, enfim, o que também fazia ao responder tais e tais perguntas;
- 2. Registro fotográfico:** também foi realizada a coleta da imagem de todos os avatares investigados, nos mesmos ambientes que estes se encontravam por meio de um recurso de fotografias disponível no próprio SL. Todas as imagens coletadas eram nomeadas e arquivadas em uma pasta criada para tal fim. A captação de imagens, além de servir como recurso complementar, como já explicitado, é para Boellstorff et al. (2012) um importante aspecto da coleta de dados, já que, a etnografia visual tem uma longa história, e dentro dos contextos de trabalho e construção de ambientes pode promover novas oportunidades para o uso e análise do visual. Grau e Veigl (2011) também apontam que nunca antes o mundo das imagens mudou tão rápido; nunca antes fomos tão expostos por meio de diferentes formas de imagens; e nunca antes a forma como as imagens são produzidas transforma-se tão drasticamente, já que elas vêm avançando dentro de novos domínios, tais

como: plataformas privadas como o Flickr⁴ com bilhões de fotos ou o Facebook com milhões de membros e que têm se tornado ferramentas poderosas, além de outros sistemas como: SL, cinemas, TVs com milhares de canais, vídeos publicados no Youtube, etc. Para estes autores, esta grande importância das imagens também tem levado ao desenvolvimento de novas estratégias de análise de imagens, que podem ser verificadas no livro: “*Imagery in the 21st Century*”.

Utilizamos ainda um diário de campo apenas como forma de apoio à análise e interpretação dos dados. Este instrumento segundo Gibbs (2009) serve para registrar as ideias, discussões sobre os membros de uma comunidade virtual, o próprio processo de pesquisa e informações pertinentes ao processo como um todo e à análise de dados, pois, o diário é um documento pessoal e reflete a própria “trajetória” ao longo da pesquisa, que inclui comentários cotidianos sobre os rumos da coleta de dados, percepções, ideias e inspirações sobre a análise.

d. Procedimentos éticos

Quanto à adoção dos procedimentos éticos, a pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos do Instituto de Biociências da UNESP, Campus de Rio Claro, na 12ª Reunião Extraordinária, realizada em 28.09.2011, decisão CEP nº 079/2011 de 28.09.2011, protocolo nº 5101 – Data de Registro CEP 08.07.2011, e obedeceu todos os padrões éticos, exigidos pela Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) sobre pesquisa com seres humanos.

Apesar da Resolução 196/96 do CNS (2012) até em sua versão mais recente, não citar ou ao menos apontar cuidados éticos no mundo virtual e na internet, nos apoiamos nas recomendações de Young (2013), Boellstorff (2008) e principalmente nas de Boellstorff et al. (2012), adotando os seguintes cuidados:

1. **Princípio do cuidar:** que é um valor fundamental a ser internalizado pelo compromisso do pesquisador em agir e ser vigilante quanto a todos os cuidados da pesquisa;
2. **Consentimento informado:** que é esclarecer os participantes sobre a pesquisa que será feita, além de mantê-los informados durante todo o seu desenvolvimento, e não acreditar que as obrigações terminam com a assinatura do termo de consentimento;
3. **Atenuar os riscos legais e institucionais:** que é buscar diminuir os riscos do investigado sofrer com sentimentos de raiva, medo, vergonha e/ou ser ridicularizado, etc., além de atentar-se para as leis nacionais e internacionais (que são poucas e dão ampla margem interpretativa) às quais estes ambientes

⁴ O Flickr (2013) é um site da web de hospedagem e partilha de imagens fotográficas (e eventualmente de outros tipos de documentos gráficos, como desenhos e ilustrações), além de permitir novas maneiras de organizar as fotos e vídeos. Caracterizado também como rede social, o Flickr permite a seus usuários criarem álbuns para armazenamento de suas fotografias e entrarem em contato com fotógrafos variados e de diferentes locais do mundo. No começo de 2005 o site foi adquirido pela *Yahoo! Inc.* O Flickr é considerado um dos componentes mais exemplares daquilo que ficou conhecido como Web 2.0, devido ao nível de interatividade permitido aos usuários. O site adota o popular sistema de categorização de arquivos por meio de *tags* (expressão em inglês que poderia ser traduzida como etiquetas). O Flickr também pode ser considerado um flog, que é um blog voltado para fotos.

devem seguir, para não correr risco de sofrer sanções e/ou ações jurídicas e penais;

4. **Anonimato:** que é a de não revelar inapropriadamente as identidades e informações confidenciais dos participantes;
5. **Fraude:** que é a apresentação dos dados sem nenhum tipo de manipulação fraudulenta, pois, para muitos estes ambientes podem possibilitar a ocorrência de fraudes, sem maiores danos;
6. **Sexo e intimidade:** que é o não envolvimento sexual do pesquisador personificado por meio do avatar com os investigados. Este cuidado deve ser tomado, já que, a observação participante implica certo nível de intimidade com os informantes, tanto quanto à proximidade como em relação à profundidade, o que pode aumentar o risco potencial de atividades sexuais entre o pesquisador e seus pesquisados, tanto no jogo, quanto no mundo *offline*;
7. **Fazer o bem e compensar:** que é buscar causar o menor impacto possível na comunidade e ambiente investigado, criando uma impressão favorável dos pesquisadores de maneira geral e dos etnógrafos em particular, abrindo caminho para novas pesquisas que por nós mesmos serão realizadas e por outros pesquisadores, além de retribuir àqueles que fizeram o nosso trabalho possível, ou seja, nossos investigados;
8. **Despedir-se:** que é despedir-se dos informantes assim que termina a pesquisa, já que, muitos pesquisadores simplesmente desaparecem sem deixar pistas, o que pode levar a serem mal vistos pelos usuários desses ambientes. Este cuidado também faz-se necessário, já que, muitos dos residentes nesses mundos despendem grande energia e comprometimento na construção de seus avatares e residências, o que os leva a permanecer no jogo durante muito tempo. Esta situação permite ainda a volta do pesquisador ao mesmo ambiente e até de retomada e resolução de dúvidas não sanadas anteriormente, etc;
9. **Retrato fiel:** que não implica concordar com todas as crenças e ações dos nossos informantes, mas, trabalhar para compreender suas próprias visões de seus mundos.

e. Análise e interpretação dos dados

Na análise e interpretação dos dados empregamos 2 (duas) diferentes técnicas:

1. **Análise de conteúdo:** esta técnica foi aplicada na interpretação das falas consideradas importantes das entrevistas semi estruturadas realizadas e também na compilação dos dados das entrevistas na forma de quadros (que serão posteriormente apresentados), pois, segundo Bardin (2011), a análise de conteúdo abrange as iniciativas de explicitação, sistematização e expressão do conteúdo de mensagens, com a finalidade de se efetuarem deduções lógicas e justificadas a respeito da origem dessas mensagens (quem as emitiu, em que contexto e/ou quais efeitos se pretende causar por meio delas), principalmente sob o enfoque qualitativo que volta sua atenção para a presença ou para a ausência de uma característica, ou conjunto de características, nas mensagens analisadas, na busca de ultrapassar o alcance meramente descritivo das técnicas quantitativas para atingir interpretações mais profundas com base na inferência. Outro cuidado tomado foi o apontado por Boellstorff et al. (2012), quanto a análise de dados etnográficos, no sentido de na hora de transformar os dados em textos, encontrar, criar, pensar e provocar ideias produtivas, sem é claro, fugir daquilo que foi constatado. Nesse sentido, adotamos esta técnica

em 2 (duas) diferentes perspectivas: **(1) Na análise de conteúdo das principais falas coletadas nas entrevistas**, optamos pela manutenção da escrita adotada pelos entrevistados, com seus respectivos códigos e usos adotados nos ambientes virtuais, com a aplicação dos conceitos de hermenêutica (compreensão) e dialética (crítica), a fim de obtermos adequada interpretação dos dados; **(2) Na compilação dos resultados das entrevistas**, também aplicamos os conceitos de hermenêutica e dialética, porém, não optamos pela manutenção da escrita adotada pelos entrevistados, além de empregarmos a terceira pessoa do singular na análise na intenção de possibilitar melhor compreensão do resultado. A técnica de análise de conteúdo de Bardin (2011) também nos permitiu melhor compreensão e posterior categorização dos dados pelo sistema de “milha”, ou seja, durante a trajetória de análise, que resultou no encontro das seguintes categorias:

- a. **Categoria I:** Principais motivos para participar do jogo SL (questões 4 e 5 da entrevista semi estruturada – Apêndice A);
- b. **Categoria II:** Dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo (questões 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17 e 18);
- c. **Categoria III:** Influências da utilização deste jogo na RL destes jogadores (questões 6, 7, 9 e 16).

Também foram coletados os dados sociodemográficos (questões 1 a 3) dos jogadores, afim de situarmos quanto à origem, nível educacional e estado civil dos mesmos, porém, estas informações não foram objeto de análise por não constar em nossos objetivos e se encontram apenas nos quadros das entrevistas compiladas;

2. Análise das imagens: esta técnica foi aplicada na interpretação das imagens coletadas, seguindo os pressupostos da sociologia visual, que para Martins (2008) é possível desenvolvermos interpretações sociológicas estruturais por meio da fotografia, ao expor, por meio da imagem, o que é próprio e explicativo de cada sociedade, já que, se o etnógrafo lançar mão da captação de imagens, segundo Boellstorff et al. (2012) ele deverá ficar atento a todos os detalhes destas imagens. Esta técnica também já foi utilizada em outros trabalhos (VASCONCELLOS; ARAÚJO, 2011; ZANETTI et al., 2012a; 2012b; 2012c; 2012d; 2013a; 2013b; 2013c; ZANETTI; MACHADO; SCHIAVON, 2013) como importante ferramenta de análise de imagens e interpretações relativas à Psicologia do Esporte e Psicologia Social. Nesta etapa também utilizamos o software de apoio à análise qualitativa WEBQDA 2.0.0 (2013), que nos permitiu marcar diferentes pontos nas imagens para que pudéssemos fazer minuciosa descrição e discussão das mesmas. Esta técnica foi inserida e também serviu de suporte na discussão da Dimensão II (Dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo) como importante meio de análise dos esteriótipos utilizados dentro do SL.

III. RESULTADOS

Como resultado, constatou-se que todos os sujeitos investigados apresentam avatares construídos de forma a atender padrões de beleza contemporâneos, tais como: grande volume muscular para os masculinos e curvilíneos para os femininos. Pudemos perceber ainda a preocupação que se tem com a forma do corpo do avatar, já que, a beleza parece ser um importante meio de aproximação das pessoas nesse mundo, que possibilita ainda a construção de “belos” corpos de maneira eficiente, com baixo custo, em busca de status e até quem sabe de uma nova relação.

Zanetti e Machado (2011) ao investigarem 105 imagens de diferentes avatares em ambientes de praia do jogo SL encontraram 3 diferentes categorias de

apresentação de corpos e emprego dos mesmos (“corpos e relações íntimas”; “corpos adornados e contemporâneos”; e “corpos sociais”). Ainda para estes autores os corpos e relações íntimas representam a exposição do corpo nu, que remete a um momento de prazer e troca íntima pautada pelo despojamento e enlace físico/emocional mais profundo se considerarmos o ambiente real como pano de fundo. Esta constatação também é feita por Baldanza (2006) que acredita que as novas tecnologias de comunicação transformam a experiência de corpo. Elas reinventam as relações sexuais, a forma do corpo, a experiência de identidade, de comunidade, etc. Zanetti et al. (2013a) também perceberam que nesses ambientes todos são “belos”, sendo a feiura desprezada e abandonada, em detrimento à construção de uma beleza ideal e almejada por nossa atual sociedade.

Já em relação aos corpos adornados e contemporâneos, Zanetti e Machado (2011) acreditam que o corpo parece ser projetado seguindo os padrões almejados por nossa atual sociedade, no qual, a mulher deve possuir um corpo rígido e bem dimensionado, atentando-se para adornos corporais como tatuagens e piercings, que podem ser valorizados por roupas que despertem os sentidos humanos por meio da exposição do corpo. Já, ao tratar dos corpos sociais eles acreditam que a exposição do corpo proporcionado pelo uso de vestimentas que valorizam a forma física ajuda os participantes a encontrar e pertencer a diferentes grupos e até a criar laços afetivo/sociais superficiais e até profundos e duradouros.

Mas, para Fragoso e Rosário (2008) apesar da variedade de nacionalidades que habitam estes ambientes, é perceptível o predomínio de determinadas características faciais e formas físicas entre os avatares, principalmente: cabelo liso, pele clara, olhos grandes, boca pequena, nariz fino, corpos altos e delgados, com proporções vitruvianas. A maioria das mulheres apresenta cintura fina, seios fartos, rosto delicado, nariz pequeno, lábios carnudos e cabelo longo. Entre os homens predominam o tórax grande, bíceps definido, quadris estreitos e cabelo curto. Estas características seguem o padrão caucasiano contemporâneo de beleza, continuamente reiterado pela mídia ocidental, e são elas as responsáveis pela similaridade dos avatares no SL. Quando comparados às fotografias de seus “donos”, estes autores constataram que a maioria dos avatares revelou similaridades. Enquanto isto poderia ser indicativo de uma tendência geral de os avatares se assemelharem à pessoa que representam, pode ser também de que os usuários do SL que optam por revelar suas fotografias são os que constroem seus avatares de acordo com sua própria aparência. De todo modo, a despeito da inclusão de peculiaridades dos sujeitos representados, os avatares eram muito similares entre si, uma vez que as características pessoais dos “donos” eram atenuadas ou enfatizadas de acordo com o padrão geral de beleza.

Ainda para esses autores as figuras mais bem proporcionadas do SL, são exemplos de uma perfeição também impossível para corpos de carne e osso. É interessante pensar, a partir deste dado, sobre o fato de que o Eu que está sendo representado por um corpo virtual perfeito continua inescapavelmente vinculado ao seu corpo físico. Em sua discussão de como a representação do corpo em ambientes virtuais afeta a psique, Biocca (1997) enfatiza o conflito entre o corpo objetivo e o fenomenológico. Já, Taylor (2002) afirma que os usuários estão sempre trabalhando pela reconciliação de seus corpos *online* e *offline*.

Heller (2011) ao falar sobre esse “Eu”, acredita que as necessidades humanas tornam-se conscientes, no indivíduo, sempre sob a forma de necessidades do Eu. O “Eu” tem fome, sente dores (físicas ou psíquicas); no “Eu” nascem os afetos e as paixões. Portanto, a dinâmica básica da particularidade individual é a satisfação dessas necessidades do “Eu”, o que faz com que não haja diferença no fato de um determinado “Eu” identificar-se em si ou conscientemente com a representação dada

do genericamente humano, além de serem indiferentes os conteúdos das necessidades do “Eu”.

Porém, para Mosé (2012), a harmonia, a ordenação, o equilíbrio que a epopéia instaura no mundo por meio da criação dos deuses olímpicos se fundamenta no culto à beleza, como um modo de vencer o sofrimento. Este belo é a aparência equilibrada que nos faz esquecer as dores da vida, seus desequilíbrios e excessos. A autora também aponta que mesmo na razão pura, na faculdade de conhecer, o estético é quem faz a ponte entre a natureza dos corpos, das sensações e os conceitos do entendimento, mas, ela faz uma ressalva, ao afirmar que o senso estético, o elemento que nos falta em nossa cultura teórica, é fundamental para fazer a ponte entre os instintos e a moral, pois, ele é o mais eficaz instrumento da formação do caráter, porque é capaz de, por meio da sensibilidade, vencer a ênfase no intelectualismo. Por isso, a formação das forças individuais não deve sacrificar a totalidade e a educação do sentimento é a necessidade mais urgente de nosso tempo.

Já, por meio das entrevistas também pode-se entender as motivações, dinâmicas adotadas no jogo e possíveis repercussões na vida real desses participantes.

Em relação aos motivos apontados para a participação no jogo, os mesmos parecem variar bastante (para conseguir ter coisas que não se tem na RL, conhecer pessoas, distrair, fazer amizades, jogar, ter relacionamentos, fazer sexo, simular e até fugir da realidade), porém, chama atenção os apontamentos do H1, H3 e M1 em relação à possibilidade de poder fazer e ter o que não se pode e tem na RL, ou seja, fantasiar, o que também foi relatado pelo H4, que vai mais fundo ao apontar que as pessoas que participam do jogo são traumatizadas e com “feridas na alma”. Este mesmo relato foi feito pela M2, que disse ter procurado o jogo devido a uma grande decepção e como forma de fugir da depressão e dor.

Porém, Rosen (2012) aponta haver discordâncias nos resultados de pesquisas em relação ao fato de se fazer amigos dentro do jogo, no qual, há pesquisas apontando que muitas vezes as pessoas buscam a internet para fazer amigos e para compensar a falta de amizades ou a insatisfação com amizades no mundo real. Por outro lado, há outros investigadores que afirmam que não é possível ser realmente amigo de alguém que você conhece apenas no mundo *online*. Porém, para este autor, as evidências encontradas no estudo: “Pew Internet & American Life Project” apontam que pessoas que estão nas redes sociais têm mais amigos próximos e obtêm mais apoio social que aquelas que não estão nestas redes.

Já, Suzuki et al. (2009) ao investigarem uma amostra de estudantes universitários constataram que os mesmos apresentam como principais motivos para jogar videogames e jogos *online*: possibilidade de relaxar, prazer no desafio de superar etapas, poder jogar com os amigos, observar a arte do jogo, assumir novos papéis, prazer no controle do mundo simulado, jogar com amigos virtuais e extravasar a raiva.

Em relação às dinâmicas do encontramos diversas possibilidades, tais como:

- Possibilidade de ser o que não se é vida real;
- Ter grande preocupação com a imagem do corpo virtual;
- Possibilidade de escolher o próprio corpo;
- Trabalhar para ser aceito dentro do jogo;
- Flertar com outros avatares;
- Brincar com a imortalidade;
- Ser criador/destruidor;
- Transgressões no mundo virtual;

Em relação às dinâmicas, nos chama atenção as diversas possibilidades de transgressão e crimes possibilitadas pelo mundo virtual, principalmente envolvendo crianças e adolescentes, que muitas vezes não tem estrutura e conhecimento suficientes para lidar com situações como pedofilia entre outros tipos de crime. Para Turkle (1995), os pais sempre tiveram muitos medos em relação a seus filhos, tais como vizinhança perigosa, drogas na rua, violência na escola, a dificuldade para passar mais tempo com elas do que gostariam, porém, essas são incógnitas que sentimos que podemos controlar. Mas, atualmente, quando as crianças correm para seus computadores pessoais de braços estendidos, enquanto seus pais assistem de forma passiva com suas mãos para trás, há muito mais coisas para se preocupar, tais como o vício e a hipnose causados pela internet, além do desconhecido, que pode se apresentar na identidade de um jogador que busca sexo virtual com crianças.

Porém, Mosé (2012) sugere que foi somente suspendendo provisoriamente a satisfação dos desejos imediatos que a humanidade conseguiu desenvolver o pensamento. Mas, ao mesmo tempo que o limite permite conter, organizar, definir, ele também nos lança para o ilimitado, nos faz perceber o excesso, o infinito. Se eu, como indivíduo, sou este contorno, este limite, então o que não sou eu, o que está fora de mim é a totalidade, o excesso, o infinito. Enquanto aprendia a se proibir, a se conter, o homem também desenvolveu uma atitude oposta à transgressão.

Em relação às possíveis repercussões na vida desses jogadores, pelos relatos constatamos que o H5 e M5 apontaram como maior significado fugir um pouco da realidade e se divertir, porém o H4 e a M2 apontam a necessidade de utilização do jogo como forma de diminuir a frustração de suas vidas e até de amenizar as dores por eles vividas. A dor que também pode ser a de uma pessoa com problemas físicos e/ou emocionais incapacitantes e que utiliza o jogo como forma de distração. Nesse sentido, Au (2008) aponta ser difícil quantificar o número de residentes incapacitados no SL, já que, muitos usam identidades alternativas a fim de se manterem separados de sua condição no mundo real. Porém, este autor estima que entre 5 e 15% da população ativa tenha uma insegurança que impediria sua participação completa no mundo material (*offline*), e por isso o mundo *online* se tornou a ponte para a comunidade dos fisicamente “capacitados”.

Mas, Becker (2007) faz importante apontamento ao afirmar que o homem é necessariamente louco, porque não ser louco resultaria em outra forma de loucura. Louco porque tudo o que o homem não faz no seu sentido simbólico é uma tentativa de negar e vencer o seu destino grotesco. O homem literalmente se entrega a um esquecimento cego utilizando-se de jogos sociais, truques psicológicos, preocupações pessoais tão distantes da realidade de sua situação que se constituem em formas de loucura – loucura admitida pelo consenso, loucura compartilhada, disfarçada e digna, mas ainda sim loucura. O autor vai ainda mais longe ao salientar que é fatídico e irônico o fato de que a mentira que precisamos para viver nos condena a uma vida que nunca é realmente nossa. Porém, para Gasset (s. d. apud Becker, 2007) o indivíduo está tentando cortar qualquer visão pessoal da realidade, de sua própria vida. Porque a vida é, no princípio, um caos onde a pessoa se acha perdida. O indivíduo suspeita que seja assim, mas tem medo de se ver face a face com essa terrível realidade, e tenta cobri-la com uma cortina de fantasia, onde tudo está claro. Não o preocupa o fato de suas “ideias” não serem verdadeiras; ele as usa como treinchiras para a defesa de sua existência.

Boa parte dos relatos também parece indicar que o SL de alguma forma influencia a RL dos entrevistados (H1, H5, M1, M2, M4), com relatos bastante curiosos, como o do H5 que apesar de ser casado descreve um envolvimento emocional bastante intenso com uma mulher casada e com filhos, sendo que a mesma até pensou em pedir a separação do marido para ficarem juntos. Este mesmo

indivíduo relata a presença de sentimentos reais como a saudade por uma “ex-esposa virtual”, se é assim que podemos chamar. Outro relato que chama atenção é o da M2 que demonstra grande preocupação ao se envolver sexualmente com outro homem e ter suas imagens gravadas e exibidas na internet, o que a faz ter bastante medo de se entregar. Ainda em relação à influência a M3 e M4 demonstraram o efeito do jogo e da internet sobre suas atividades diárias, seja na diminuição da quantidade de horas dormidas e até como prejuízo em relação aos estudos, ou seja, apresentam certo vício por tal hábito. Apesar do H1, H3 e M1 não admitirem tal influência, os mesmos demonstram que o SL pode lhes ajudar a aumentar a autoconfiança e até fugir um pouco da realidade, como apontado pelo H3 e M1, ainda admitem que às vezes deixam a família sem atenção para jogar, ou seja, também parecem de algum modo serem influenciados.

Para Boellstorff (2008), assim como muitos residentes do SL dizem que as amizades no mundo virtual podem ser mais reais do que a amizade na RL, muitos desses jogadores acham o sexo *online* profundamente significativo. Há inclusive dentro do jogo ilhas destinadas para tal prática, com classificação e conteúdo sexual, porém, muitos residentes acreditam viver um verdadeiro romance dentro do jogo constituindo família ou tendo um marido/esposa, namorado(a) ou um amor que pode render frutos como filhos. Sim! Filhos! Que podem ser gestados e gerados dentro desse ambiente, além de poderem contar com avatares para ajudar na hora do parto.

IV. CONCLUSÃO

A proposta metodológica aplicada parece ofertar boas possibilidades de investigação no campo das ciências sociais, além de ser uma temática à luz da contemporaneidade, já que, lança mão de recursos tecnológicos e sociais amplamente utilizados.

Outro despertar de nosso trabalho é em relação à proposta de pesquisas futuras. Nesse sentido, acreditamos ser relevante a busca por estratégias educacionais que permitam auxiliar, principalmente nossos jovens quanto à adoção de uma convivência harmônica e saudável junto às novas tecnologias, como já apontado por Zanetti (2012). Essas estratégias poderiam ser empregadas principalmente por professores, nos ensinamentos: fundamental e médio, como forma de tornar estes jovens mais críticos e conscientes em relação ao adequado uso destas ferramentas, já que, é cada vez mais notório o uso de celulares, *notebooks* e outros aparelhos com conexão à internet por estes alunos, mesmo dentro do ambiente escolar. Mas, para Santos, Pedro e Almeida (2010), na utilização educativa dos ambientes virtuais, deve-se evitar a replicação dos modelos de sala de aula formal, já que, as experiências em que os autores participaram e que seguiram essa abordagem revelaram-se claramente desmotivantes, esbatendo o potencial de participação, debate e interação possibilitada por esses ambientes.

Já, Rosen (2010) acredita que nossa geração de estudantes é radicalmente diferente das gerações anteriores, e por isso há uma grande variedade de tecnologias que podem ser utilizadas a fim de lhes engajar e excitar no processo de aprendizado. Este autor também sugere que o sistema educacional deve desenvolver novos modelos, apoiados em tecnologia para substituir a antiga sala de aula baseada em livro didático, pois, se vamos preparar nossos alunos para o futuro, cujas ondas de inovação tecnológicas continuam chegando cada vez mais rápido, então é hora de reescrevermos a educação apoiados nesta vertente.

Terapias em grupo e atendimentos psicológicos também já vêm sendo utilizados dentro do SL como apontado por Santos, Pedro e Almeida (2010) pela Universidade de Aveiro, permitindo a qualquer avatar visitar os espaços, interagir com

outras “pessoas” e, se necessário, agendar uma conversa privada com um dos psicólogos do centro. Para estes autores, a possibilidade de garantir o anonimato dos visitantes, com o uso da “máscara” de seus avatares, foi considerada uma das vantagens do SL para esse serviço de apoio. Mas, para Alcântara (2013), a ideia de regulamentar a terapia *online*, não diz respeito a uma nova modalidade de psicoterapia, mas de fazer uso de uma nova forma de realizá-la, como a apontada acima.

Ainda como proposta de pesquisas futuras, acreditamos ser necessária a investigação de meios de tratamento daqueles que avançam a tênue linha entre real/imaginário, e lá permanecem, fazendo de suas vidas um verdadeiro conto de fadas, pois, cedo ou tarde eles serão submetidos ao crivo da RL e por ela cobrados, ou seja, por suas necessidades, obrigações e papéis.

BIBLIOGRAFIA:

AGÊNCIA BRASIL. **Professor destaca papel das redes sociais na convocação de protestos.** 18 de junho de 2013. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/noticia/2013-06-18/professor-destaca-papel-das-redes-sociais-na-convocacao-de-protestos>>. Acesso em: 27 jun. 2013.

ALAOUI, D. A. Regard ethnographique sur la médiation scolaire. Revista Europeia de Etnografia da Educação. **Revue Européenne d’Ethnographie de l’Education**, Paris, v. 1, n. 2, p. 75-79, 2002.

ALCÂNTARA, C. **Cumplicidade virtu@l**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013.

ALMEIDA, M. V. Poderes, produtos, paixões: o movimento afro-cultural numa cidade baiana. **Etnográfica**, Lisboa, v. 3, n. 1, p. 131-156, 1999.

AU, W. J. **Os bastidores do second life**: notícias de um novo mundo. São Paulo: Idéia & Ação, 2008.

BALDANZA, R. F. A comunicação no ciberespaço: reflexões sobre a relação do corpo na interação e sociabilidade em espaço virtual. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 29., 2006, Brasília. **Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Brasília: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), 2006. p. 1-15.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BECKER, E. **A negação da morte**. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.

BENTOLILA, L. C. **Moldagens dos corpos e produção de subjetividade**: investimentos biopolíticos na sociedade moderna e contemporânea. 2005. 116 f. Dissertação (Mestrado em Psicossociologia e Ecologia Social) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

BIOCCA, F. The cyborg’s dilemma: progressive embodiment in virtual environments. **Journal of Computer-mediated Communication**, Indiana, v. 3, n. 2, p. 301-330, set. 1997.

BLASCOVICH, J.; BAILENSEN, J. **Infinite reality**: avatars, eternal life, new worlds, and the dawn of the virtual revolution. New York: HarperCollins books, 2011.

BOELLSTORFF, T. **Coming of age in second life**: an anthropologist explores the virtually human. Princenton: Princenton University Press, 2008.

BOELLSTORFF, T.; NARDI, B.; PEARCE, C.; TAYLOR, T. L. **Ethography and virtual worlds**: a handbook of method. Princenton: Princenton University Press, 2012.

BOGDAN, R.; TAYLOR, S. **Introduction to qualitative research methods**: a phenomenological approach to the social sciences. New York: J. Wiley, 1975.

BONET, O. Saber e sentir: uma etnografia da aprendizagem da biomedicina. **Revista de Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 123-150, 1999.

BRAGA, A. **Personas materno-eletrônicas**: feminilidade e interação no blog motherm. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008.

CAPRARA, A.; LANDIM, L. P. Etnografia: uso, potencialidades e limites na pesquisa em saúde. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, Botucatu, v. 12, n. 25, p. 363-376, abr./jun. 2008.

DEL PRIORE, M. **Corpo a corpo com a mulher**: pequena história das transformações do corpo feminino no Brasil. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.

ETNOGRAFIA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Etnografia&oldid=34488039>>. Acesso em: 3 jul. 2013.

FLICKR. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Flickr&oldid=35370015>>. Acesso em: 8 jul. 2013.

FOLHA DE SÃO PAULO. **V de Viral**: protestos organizados pelas redes sociais já derrubaram ditadores. 23 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/2013/06/1299240-v-de-viral-protestos-organizados-pelas-redes-sociais-ja-derrubaram-ditadores.shtml>>. Acesso em: 29 jun. 2013.

FRAGOSO, S.; ROSÁRIO, N. M. Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário *online* de caráter multicultural. **Revista Interin**, Curitiba, v. 6, n. 2, p. 2-21, 2008.

GIBBS, G. **Análise de dados qualitativos**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2009.

GONÇALVES, A. F. Políticas Públicas, etnografia e a construção de indicadores socioculturais. **Revista Avaliação de Políticas Públicas**, Fortaleza, v.1, n. 3, p. 1-17, 2009.

GRAU, O.; VEIGL, T. **Imagery in the 21st century**. (Org.). Cambridge: MIT Press, 2011.

GUIA RÁPIDO DO SECOND LIFE. 22 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://community.secondlife.com/t5/Base-de-conhecimento/Guia-r%C3%A1pido-do-Second-Life/ta-p/1246331>>. Acesso em: 01 dez. 2011.

GUIMARÃES Jr., M. J. L. **Vivendo no palace**: etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço. 2000. 148 p. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

HELLER, A. **O cotidiano e a história**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

HINE, C. Etnografia Virtual. **Colección nuevas tecnologías y sociedad**. Barcelona: Editorial UOC, 2004.

HOWITT, D.; CRAMER, D. **Introduction to research methods in psychology**. 3. ed. London: Pearson Education Limited, 2011.

LAPASSADE, G. **La méthode ethnographique**. 1992. Disponível em: <<http://www.vadeker.net/corpus/lapassade/ethngr1.htm#1>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

LÉVY, P. **O que é virtual?**. São Paulo: Editora 34, 2003.

MAILLET, T.; TESSIER, E. **Créez-vous une nouvelle vie dans second life**. Montreal: Les Éditions Quebecor, 2008.

MATTOS, P. L. C. L. A entrevista não-estruturada como forma de conversação: razões e sugestões para a sua análise. **Revista de Administração Pública**, Rio de Janeiro, v. 39, n. 4, p. 823-847, jul./ago. 2005.

MICROSOFT office word 2007. [S. l.]: Microsoft Corporation, 2007.

MOSÉ, V. **O homem que sabe**: do homo *sapiens* à crise da razão. 4. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

PEREIRA, R. S. Second life: o lazer em um ambiente de sociabilidade na internet. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15.; CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 2., Recife. **Anais do XV Conbrace e II Conice**. Recife: CONBRACE, 2007. p. 1-12.

PEREIRA, R. S.; SILVA, M. R.; PIRES, G. L. Representações de corpo e movimento no ciberespaço: notas de um estudo etnográfico no jogo second life. **Licere**, Belo Horizonte, v. 12, n. 2, p. 1-23, jun. 2009.

RECUERO, R. C. **O lugar no espaço virtual**: um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no second life. 2010. 263 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Centro de Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2010.

ROSEN, L. D. **iDisorder**: understanding our obsession with technology and overcoming its hold on us. New York: Palgrave Macmillan, 2012.

ROSEN, L. D. **Rewired**: understanding the ieneration and the way they learn. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

SANTOS, C.; PEDRO, L. F.; ALMEIDA, P. Espaços de interação virtual em contextos educativos e institucionais: projetos de intervenção no Second Life® da Universidade de Aveiro. In: PASSARELLI, B.; AZEVEDO, J. (Org.). **Atores em rede: olhares luso-brasileiros**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2010. p. 221-249.

SECOND LIFE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Second_Life&oldid=36251628>. Acesso em: 1 jul. 2013.

SENADO FEDERAL. **Manifestações e protestos populares articulados pelas redes sociais, na internet, preocupam a segurança nacional**. 2013. Disponível em: <<http://www.senado.gov.br/noticias/Jornal/emdiscussao/defesa-nacional/razoes-para-a-implementacao-da-estrategia-nacional-de-defesa/manifestacoes-e-protestos-populares-articulados-pelas-redes-sociais-na-internet-preocupam-a-segurana-nacional.aspx>>. Acesso em: 30 jun. 2013.

SPRADLEY, J. **The ethnographic interview**. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1979.

SUZUKI, F. T. I.; MATIAS, M. V.; SILVA, M. T. A.; OLIVEIRA, M. P. M. T. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, Rio de Janeiro, v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009.

TAYLOR, T. L. Living Digitally: embodiment in virtual worlds. In: SCHROEDER, R. (Org.) **The Social Life of Avatars: presence and interaction in shared virtual environments**. London: Springer-Verlag, 2002. p. 40-62.

TURKLE, S. **Life on the screen: identity in the age of the internet**. New York: Simon & Schuster Paperbacks, 1995.

VASCONCELLOS, M. S.; ARAÚJO, I. S. Usos da Etnografia em mundos virtuais baseados na imagem. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 75-85, jun. 2011.

VASCONCELLOS, M. S.; ARAÚJO, I. S. Usos da Etnografia em mundos virtuais baseados na imagem. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 75-85, jun. 2011.

WEBQDA. Software de Apoio à Análise Qualitativa Versão 2.0.0: Esfera crítica e Centro de Investigação Didática e Tecnologia na Formação de Formadores do Departamento de Educação da Universidade de Aveiro, 2013.

YOUNG, G. **Ethics in the virtual world: the morality and psychology of gaming**. Bristol: Acumen Publishing Limited, 2013.

ZANETTI, M. C. Mundos virtuais e educação de “corpo e alma”. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOLOGIA APLICADA AO ESPORTE E À MOTRICIDADE HUMANA, 3., 2012, São José do Rio Preto. **Revista Brasileira de Psicologia Aplicada ao Esporte e à Motricidade Humana**. São José do Rio Preto: RBPEMH, 2012. p. 22-23.

ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A. O corpo comunicativo: um passeio pelas praias do second life. In: CONGRESSO DA FEDERAÇÃO LUSÓFONA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 9., 2011, São Paulo. **Anais do IX LUSOCOM**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), 2011. p. 1-15.

ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A.; MOIOLI, A.; BALBINOTTI, M. A. A. Second life: o jogo da beleza! In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA, 8.; SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 14., 2013, Rio Claro. **Resumos do VIII Congresso Internacional de Educação Física e Motricidade Humana e XIV Simpósio Paulista de Educação Física (VIII CIEFMH e XIV SPEF)**. Rio Claro: Motriz (Supl.), 2013(a). p. S371-S371.

ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A.; MOIOLI, A.; BALBINOTTI, M. A. A. ; CASTILLO, R. A. . Imortalidade e culto ao corpo em um mundo virtual. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ISMAI, 2., Maia. **Anais do II Congresso Internacional de Educação Física do ISMAI**. Maia: ISMAI, 2013(c). p. 1-1.

ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A.; SCHIAVON, M. K. Cyberbodies: ilusão, projeção ou extensão?. In: CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFSCAR, 20.; CONGRESSO DE INICIAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO E INOVAÇÃO DA UFSCAR, 5., 2013, São Carlos. **Anais de Eventos da UFSCar**. São Carlos: UFSCar, 2013. p. 1-1.

ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; BALBINOTTI, M. A. A.; MACHADO, A. A. Cyberbodies: research opportunities in sport psychology. In: WORLD CONGRESS OF SPORT PSYCHOLOGY, 13., 2013, Beijing. **Abstracts of the ISSP 13th World Congress of Sport Psychology**. Beijing: International Society of Sport Psychology (ISSP), 2013(b). p. 121-121.

ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; MACHADO, A. A. Construção identitária e relações sociais no second life. In: CONGRESO ARGENTINO DE SALUD MENTAL, 7.; ENCONTRO INTERNACIONAL DE SAÚDE MENTAL, 4.; ENCONTRO LATINO-AMERICANO DE POLÍTICAS E ESTRATÉGIAS EM SAÚDE MENTAL, 4., 2012, Buenos Aires. **Diagnostico o estigma? encrucijadas éticas**. Buenos Aires: Asociación Argentina de Salud Mental (AASM), 2012. p. 1-1.

ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; SCHIAVON, M. K.; MACHADO, A. A. Que corpo vou vestir hoje? Um passeio no second life. In: CONGRESO ARGENTINO DE SALUD MENTAL, 7.; ENCONTRO INTERNACIONAL DE SAÚDE MENTAL, 4.; ENCONTRO LATINO-AMERICANO DE POLÍTICAS E ESTRATÉGIAS EM SAÚDE MENTAL, 4., 2012, Buenos Aires. **Diagnostico o estigma? encrucijadas éticas**. Buenos Aires: Asociación Argentina de Salud Mental (AASM), 2012(c). p. 1-1.

ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; SCHIAVON, M. K.; REBUSTINI, F.; MACHADO, A. A. Corpos belos nos ambientes virtuais: estudo por meio da sociologia visual. **Revista da Educação Física/UEM**, v. 23, n. 3, p. 411-420, jul./set. 2012(b).

ZANETTI, M. C.; REBUSTINI, F.; MOIOLI, A.; SCHIAVON, M. K.; MACHADO, A. A. Corpos virtuais: análise por meio da sociologia visual. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Jundiaí, v. 11, n. 4, p. 69-78, 2012(a).

ZANETTI, M. C.; SCHIAVON, M. K.; MOIOLI, A.; REBUSTINI, F.; MACHADO, A. A. Belo e eterno: constatações no second life. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOLOGIA APLICADA AO ESPORTE E À MOTRICIDADE HUMANA, 3., 2012, São

José do Rio Preto. **Revista Brasileira de Psicologia Aplicada ao Esporte e à Motricidade Humana**. São José do Rio Preto: RBPEMH, 2012(d). p. 153-153.

ZANETTI, M. C; REBUSTINI, F.; MOIOLI, A.; MACHADO, A. A. Avatar e relacionamento interpessoal no jogo second life: um estudo de caso. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Jundiaí, v. 10, n. 6, p. 65-72, 2011.