

Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life

Being and not being there, that is the question:
ethnographic research in second life

Débora Krischke Leitão – Universidade Federal de Santa Maria – UFSM

Laura Graziela Gomes – Universidade Federal Fluminense – UFF

RESUMO

Partindo de nossas experiências de pesquisa no Second Life, discutimos nesse artigo algumas particularidades da etnografia em ambientes digitais imersivos online. Nossas reflexões versam sobre a noção de ambiente e sua importância no trabalho de campo, sobre os desafios gerados pelo processo de dividualização característico dos mundos virtuais 3D e sobre os engajamentos recíprocos entre o pesquisador e seu avatar.

Palavras-chave: Etnografia. Mundos virtuais. Second Life. Internet.

ABSTRACT

Departing from our research experience in Second Life, we discuss in this article a few particularities of ethnography in digital immersive online environments. Our reflections concern the notion of environment and its importance to fieldwork, the challenges generated by the process of dividualization characteristic of 3D virtual worlds and the reciprocal engagements between the researcher and his avatar.

Keywords: Ethnography. Virtual worlds. Second Life. Internet.

No primeiro número da *Journal of Virtual Worlds Research*, Mark Bell (2008) define um mundo virtual como uma rede mediada por computadores, sincrônica e persistente de pessoas representadas por meio de avatares. Dentre os mundos virtuais existentes atualmente, o Second Life certamente é o mais conhecido e mais populoso. A plataforma foi aberta ao público em 2003 pela empresa norte-americana *Linden Labs* e possui cerca de um milhão de usuários ativos.

Muitos outros mundos virtuais, como os jogos conhecidos como MMORPG¹, também são dotados das características mencionadas por Bell (2008). Ao contrário de tais jogos, entretanto,

¹ Jogo de interpretação de personagens online e em massa para múltiplos jogadores (Massively multiplayer online role-playing game), sendo o *World of Warcraft* (WoW) o mais popular deles, com cerca de 10 milhões de contas ativas até 2011.

no Second Life não há objetivos específicos a serem alcançados ou missões a serem cumpridas. Podemos dizer que no SL² os usuários determinam suas próprias atividades no mundo, sem que haja uma linha narrativa prévia ou um plano de jogo compartilhado, anterior às vivências no mundo.

Outra característica importante dos mundos virtuais, especialmente para os propósitos desse artigo, é o fato de serem uma rede sociotécnica de avatares, conforme Mário Guimarães Jr. (2004). O corpo do avatar é parte ativa do processo de existir e interagir com e no ambiente. Assim, realizar pesquisa num mundo virtual, como abordaremos de modo mais detalhado a seguir, pressupõe a criação de um avatar e isso implica a construção de sua aparência, sem dúvida, mas também sua socialização na plataforma a partir de uma identidade própria.

Unindo todas essas características, acreditamos ser a imersão o principal diferencial dos mundos virtuais, demarcando inclusive suas fronteiras com relação a outras plataformas digitais *online*. A imersão poderia ser relacionada com a produção de presença e, no caso dos mundos virtuais, teríamos um tipo de presença no qual não apenas temos a sensação de que o outro está presente, mas no qual sentimos que estamos lá, noutro ambiente, nesse caso um ambiente digital e virtual.

Especialmente por seu caráter imersivo, os mundos virtuais 3D impõem desafios metodológicos e epistemológicos bastante específicos. Antes de iniciarmos nossas pesquisas de campo no SL tivemos outras experiências de pesquisa de campo na Internet³, sem que todavia os problemas metodológicos que se colocavam fossem os mesmos.

Nosso objetivo nesse artigo é discutir algumas dessas problematizações geradas a partir de nossa experiência enquanto antropólogas realizando etnografia em mundos virtuais tridimensionais. Não se trata de um roteiro ou manual descrevendo nossas rotinas de pesquisa e sim de uma reflexão sobre os desafios metodológicos – e existenciais – que enfrentamos durante nossas pesquisas de campo no mundo virtual *Second Life*⁴.

Para tanto, iniciamos com uma discussão sobre a importância do ambiente na pesquisa de campo, especialmente quando estamos falando num ambiente digital, e sobre os fluxos de pessoas e informações entre diferentes plataformas. Trazemos a seguir reflexões sobre o processo de dividualização que se instaura com o ingresso e participação em mundos virtuais, processo esse também vivido pelos que se dedicam a pesquisá-los. Por fim, abordamos a “avatarização”⁵ e os engajamentos recíprocos entre usuários e seus avatares, sugerindo que nas etnografias produzidas a partir de contextos online essa dimensão mais existencial da pesquisa não pode ser negligenciada.

² Os residentes do *Second Life* costumam se referir a esse mundo virtual como SL, em oposição ao uso que fazem do termo RL, *Real Life*. Quando aqui utilizados tais termos conservam seu sentido coloquial, “nativo”, não sendo por nós aqui utilizados enquanto categorias analíticas ou conceitos.

³ Para um detalhamento dessas experiências anteriores de pesquisa, cf. Laura Gomes (2007) e Débora Leitão (2011).

⁴ Laura Graziela Gomes iniciou sua pesquisa no *Second Life* em julho de 2007, data de criação de sua avatar Colete Jacobus. Débora Krischke Leitão, por sua vez, criou a avatar Ruth Latour e iniciou sua etnografia em julho de 2010.

⁵ Utilizamos o termo “avatarização” e/ou “ser avatarizado” no sentido equivalente ao termo “humanização” e “humanizar” quando atribuímos qualidades humanas a animais, fenômenos naturais, objetos, coisas, etc.

MAS AFINAL, ONDE É O “ESTAR LÁ” DO TRABALHO DE CAMPO EM MUNDOS VIRTUAIS?

A partir do ingresso no *Second Life* vários desafios de ordem prática, técnica, corporal e psicológica se colocam. De repente nos vemos diante da impossibilidade de garantir um “estar lá” nos mesmos termos do trabalho de campo analógico, aquele que é narrado em prosa e verso e que se inicia tão somente quando o/a antropólogo/a empreende um tipo de deslocamento no tempo e/ou no espaço.

Na maioria das vezes esse deslocamento, na antropologia tradicional, segundo Akhil Gupta e James Ferguson (1997) pressupõe uma separação física entre o local onde será realizada a pesquisa e o local onde se vive, o campo e a casa, lá e aqui, marcando essencialmente a diferença entre o local onde dados são coletados e o local onde esses mesmos dados serão analisados e interpretados. A partir dessa polarização espacial produz-se uma hierarquia de lugares passíveis de ser entendidos enquanto campo. Como sugere James Clifford (1997, p. 54),

[...] a própria palavra campo conjura imagens mentais de espaço aberto, cultivo, trabalho, solo. Quando alguém fala de trabalho de campo ou ir a campo, desenhamos imagens mentais de um lugar distinto, com um lado de dentro e um lado de fora, atingido por práticas de movimento físico. Essas imagens mentais focam e constroem definições. Por exemplo, elas tornam estranho dizer que um antropólogo/a falando ao telefone em seu escritório esteja fazendo trabalho de campo – mesmo se o que tiver acontecendo for uma interativa e disciplinada coleta de dados etnográficos.

Em um ensaio intitulado *Estar lá*, Clifford Geertz (2005) discutiu como as relações presenciais entre antropólogo/a e nativos/as inevitavelmente influenciam não apenas o trabalho de campo, mas muito particularmente a escrita antropológica, tornando-se um critério decisivo para a validação do trabalho como um todo, tanto de sua qualidade teórica quanto literária. Para o autor, o/a antropólogo/a encarnaria paradigmaticamente uma forma de encontro com o desconhecido e com os “outros”. Menos importância, no entanto, é dada ao lugar, ao ambiente físico no qual acontece o encontro.

No final das contas, é como se a experiência de “estar lá” se realizasse única e exclusivamente através das relações recíprocas unicamente entre pessoas, sejam elas habitantes de cidades, florestas tropicais ou ilhas. Como podemos depreender do ensaio de Geertz (2005), essa abordagem eminentemente cultural não confere ao meio-ambiente *per se* muito poder de agenciamento. Topografia, materialidade, as relações com a física ou ainda com essa categoria igualmente abrangente chamada de meio-ambiente, é relativamente pouco explorada.

Para o autor o ambiente parece ser muito mais o resultado das ações de um grupo humano *sui generis* que se instala nele e acaba imprimindo-lhe suas características, estas por sua vez entendidas como parte de uma singularidade humana pré-existente e que passa a ser transferida para o ambiente, e não o contrário. Em boa medida a antropologia analógica é tributária do preconceito ocidental e cristão de que apenas os grupos humanos possuem o poder de afetarem o meio-ambiente, para o bem ou para o mal, ao moldá-lo às suas vontades e necessidades e nunca o contrário, ou seja, nunca se parte do pressuposto de que a singularidade desses grupos deve-se também ao fato

de viverem em um determinado território, lugar e terem sido profundamente afetados por todas as suas características físico-espaciais ao longo do tempo. Diante do exposto, se concordamos que a segunda condição é tão real e possível quanto a primeira, somos levados a perguntar: de que maneira um determinado espaço, sua física e materialidade, independentemente das concepções nativas de natureza, interferem ou não, impõem-se à observação e ao trabalho de campo?

É possível que esta questão pareça menos pertinente quando se trata de trabalho de campo presencial ou analógico, mas ela passa a ser fundamental no momento em que a investigação antropológica deixa de ser praticada nessas condições, e no qual as relações com os grupos humanos estudados não são mais estabelecidas diretamente, face a face, mas via avatares, em ambientes artificiais, promovidas (e não somente mediadas) pela interferência direta de máquinas, sistemas e outros objetos técnicos.

Numa antropologia analógica, na qual a centralidade humana se exerce ainda pela presencialidade baseada na unidade ou integridade corpo/mente, reflexões sobre o “estar lá” podem não considerar o ambiente, o lugar, podendo até tomá-lo como um “efeito” secundário dessa mesma presencialidade. Mas isso não ocorre numa antropologia digital onde a centralidade dos humanos se encontra profundamente desestabilizada, ou seja, a presença humana não é mais direta, mas materializada ou visível apenas por outras formas, e completamente fundida a outras formas de presença igualmente postas em evidência: máquinas, objetos técnicos e tecnologia que, para pesquisar, precisaremos aprender a manipular.

Para começar, é fundamental dizer que para chegarmos àquele mundo, primeiramente teremos de acreditar na sua existência, concordando com o fato de que um computador e alguns softwares possuem o poder de nos levar até ele, e que este lugar para onde iremos se encontra em parte dentro do computador e em parte em nossa imaginação.

Clifford (1997) sugere que na maioria dos textos etnográficos os meios de transporte que executam a viagem do aqui ao lá, da casa ao campo, tenham desaparecido. Tecnologias ou artefatos como o barco, o jipe, o avião seriam pouco enfatizadas nas narrativas etnográficas porque remetem a trânsitos contínuos entre dois horizontes de alteridade, trânsitos que não se acabam com o trajeto inicial de deslocamento rumo ao campo. O discurso etnográfico separa o estar lá da viagem em si, do chegar lá. E, em se tratado de uma antropologia da e na Internet, a tecnologia digital é tanto o meio de transporte que executa a viagem quanto o ambiente no qual o campo acontece.

Mas onde começa e onde termina o campo? Uma ampliação dos limites da plataforma que percebemos ser frequente é a participação de alguns usuários do *Second Life* em outros mundos virtuais 3D. Em muitos casos, seus avatares em mundos distintos têm o mesmo nome, e inclusive aparência semelhante. É como se o sujeito-avatar, embora mantido no mundo virtual, ultrapassasse os limites do programa.

Temos identificado outras plataformas onde avatares se apresentam e interagem, muitas vezes referidas nos próprios perfis dos avatares *inworld*⁶. Muitos avatares tem perfil no *Facebook* ou *Orkut*, utilizados tanto para contatos com seus amigos do *Second Life* quanto para fazer novos contatos.

⁶No *Second Life* a expressão *inworld* é utilizada para indicar tudo aquilo que acontece dentro do mundo. É utilizada como uma única palavra, não hifenizada, e geralmente empregada em oposição a outros “lugares”/plataformas: listas de discussão, sites de fóruns, redes de blogs, etc.

Muitos avatares também possuem *Twitter*, *blog*, conta no *Youtube* para divulgar seus vídeos, conta no *Flickr* para divulgar suas imagens e MSN próprio para conversar com amigos-avatares do *Second Life*. Não estamos nos referindo aqui a contas e perfis da pessoa que criou o avatar *Second Life*, e sim a contas e perfis criadas para o próprio avatar e sua rede de relações.

Assim, ao perceber essa interação estendida para além da plataforma, resolvemos também ampliar nossa presença para além do mundo virtual 3D. O deslizamento da imersão etnográfica para além de fronteiras bem delimitadas e a pluralização de localidades de observação e interação não são, entretanto, uma exclusividade das pesquisas antropológicas do e no ciberespaço.

A distinção entre plataformas e ambientes, tal qual proposta por Guimarães Jr. (1999), parece-nos apropriada para discutir a importância, em termos metodológicos, de uma flexibilização dos limites do campo quando estamos realizando pesquisas na Internet. O autor apresenta o conceito de ambiente

[...] a partir de sua distinção com o de plataforma, consistindo estas nas configurações técnicas que dão suporte à sociabilidade online, os programas e suas conexões. Os 'ambientes', por sua vez, correspondem aos espaços simbólicos engendrados pelos grupos, dentro dos quais transcorrem as práticas societárias, podendo ser constituídos por mais de uma plataforma (GUIMARÃES JR., 1999, p.11).

No caso do *Second Life*, nossa participação noutras plataformas de sociabilidade, acompanhando o ambiente da rede sociotécnica de avatares, tem garantido não só a manutenção e intensificação de relações de pesquisa estabelecidas *inworld*, mas igualmente a criação de novas relações, que são, em muitos casos, posteriormente estendidas para a plataforma SL. Ao mesmo tempo, essa participação na rede de avatares para além do SL possibilita que consigamos manter as interações com o campo mesmo quando estamos impossibilitadas, por razões técnicas, por exemplo, de conectar e participar com nossos corpos digitais de avatares no mundo virtual.

Ainda quanto aos limites e fronteiras do campo, a questão da pesquisa se dar apenas no *online* ou englobar o *off-line* é merecedora de debate. Daniel Miller e Don Slater (2004; 2000) criticam a oposição entre *on* e *off-line* e argumentam que esta não deve ser tomada como um ponto de partida metodológico. Segundo os autores, é preciso balizar os fenômenos estudados *online* com seus contextos mais amplos, frequentemente fazendo uso de pesquisas *on* e *off-line* de maneira simultânea.

Tom Boellstorff (2008), por sua vez, concorda apenas parcialmente com os argumentos de Miller e Slater, discordando do pressuposto de que a pesquisa etnográfica na Internet precise incorporar necessariamente o encontro entre o pesquisador e os sujeitos estudados fora da web. Segundo o autor, o argumento de que é preciso estudar também o *off-line* para fornecer à pesquisa um contexto, presume que os ambientes *online* não sejam eles mesmo um contexto. Assim, o autor acredita que seja possível realizar etnografias apenas *online*, já que este universo teria sua própria autonomia.

Em nossas experiências prévias de pesquisa do e no ciberespaço temos procurado primeiramente analisar a relevância da distinção *on* / *off* para os próprios sujeitos, nossos interlocutores de pesquisa. Se as interações sociais *online* são por eles estendidas para o *off-line*, através de encontros fora do ambiente digital, seria relevante que o pesquisador seguisse esses fluxos e deslocamentos,

incluindo o *off-line* em sua pesquisa. No caso do *Second Life* temos observado a regra assumida por muitos residentes de manter separado o mundo de lá e o mundo de cá. Esse desejo tem sido respeitado e encontros *off-line* entre pesquisador e pesquisados tem acontecido apenas quando são propostos por nossos interlocutores de pesquisa, e não enquanto obrigação ou necessidade de verificação ou realização de nossas interações no mundo virtual.

Os limites e as relações entre o *on* e o *off* não podem ser apriorísticos, mas definidos pelo próprio campo. Estudar um mundo virtual como o *Second Life* em seus próprios termos, assim, não implica de antemão optar por realizar uma pesquisa no online, excluindo a interação presencial, analógica. Estudar um mundo virtual em seus próprios termos implica reconhecer que as definições e teorias nativas sobre a distinção *on* e *off* são muito mais relevantes do que nossas definições teóricas prévias à entrada em campo.

No *Second Life*, aliás, os limites entre *on* e *off* encontram-se particularmente bem demarcados. Uma máxima frequente entre os residentes, proferida tanto por novatos quanto por experientes, é “SL é SL, RL é RL”, remetendo a um desejo de anonimato e de independência da segunda vida com relação à primeira. Um fenômeno que pode ser lido e explicado a partir de separação entre *on* e *off* como um valor é a resistência, por parte de um grande número de residentes, em utilizar a ferramenta de conversa por voz, através de microfone.

Em 2007, quando da introdução dessa inovação técnica no *Second Life* houve, inclusive, uma série de protestos e passeatas de avatares contrários ao uso da voz no ambiente. Ao que parece, a introdução da voz humana na interação entre avatares desrealiza a ficção, a fantasia, ao mesmo tempo em que pode trair a própria imagem ou a reputação de seu avatar naquele contexto. A voz é problemática, porque introduz o dado realista, ele é uma infiltração brusca da *real life* na segunda vida. Assim, o uso da voz pode ser percebido pelos residentes como uma quebra da imersão.

A tensão entre RL e SL, por certo, varia de acordo com o tipo de experiência vivida pelo residente. A separação entre as duas dimensões não é absoluta e tampouco pode ser generalizada enquanto regra. Embora muito frequente, em alguns casos ela é atenuada. Percebemos, por exemplo, que entre alguns grupos de residentes brasileiros é mais comum esse deslizamento da RL para dentro da segunda vida, tanto pelo uso de *voice* quanto de *webcam*. Essa prática acontece inclusive em interações de cunho sexual, sendo chamadas pelos residentes de *hot voice*. Mas tais casos, como dissemos, são uma exceção, sobretudo no que diz respeito a interações sexuais entre os residentes.

Em nossas experiências de pesquisa algumas trocas de informações sobre a RL aconteceram, assim como encontros *offline*. Acreditamos que uma certa abertura nas conversas sobre a *real life* sejam mais frequentes conosco porque nossa própria identidade enquanto pesquisadoras foi construída deixando explícita nossa identidade fora do *Second Life*. Em nosso perfil do SL a informação de que somos pesquisadoras é visível, contando inclusive com links para nossos sites e currículos.

OS DOIS (OU MAIS) CORPOS DAS PESQUISADORAS

Em seu deslocamento do trabalho de campo analógico o/a pesquisador(a) segue carregando consigo todo seu equipamento corporal e mental/psíquico para realizar *in locu* suas observações

e usando diretamente seus sentidos. Sua visão, audição, tato, olfato, paladar serão instrumentos de pesquisa relevantes, mesmo que se faça acompanhar de outros equipamentos técnicos.

Como dissemos, no *Second Life* o rompimento com a presença humana, tal como a concebemos na antropologia presencial e analógica, torna-se o ponto de partida da experiência de estar lá. No ato inaugural de entrada em campo temos uma situação completamente diferente do cânone malinowskiano e realista da antropologia. Metáforas ou analogias à parte, ficamos cientes da impossibilidade de contarmos com o nosso equipamento corporal biológico e analógico desde o começo da viagem.

Não sabemos *a priori* quais as implicações disso em relação aos nossos sentidos, fato que, de saída, impõe muitos questionamentos: e o primeiro deles é perguntar se diante da impossibilidade radical de garantirmos nossa presença em termos de corpo e mente unidos, este lugar possuirá algum estatuto de realidade etnográfica ou mesmo de realidade. Dito de outro modo, como saber se do ponto de vista antropológico é crível afirmar que fez pesquisa de campo sem a participação de seu corpo biológico/analógico, ou sem a participação direta de seus sentidos, mas ainda usando outro corpo, no caso um corpo digital e tendo seus sentidos inteiramente mediados pelos equipamentos e sistemas técnicos?

Ao se tomar a premissa largamente disseminada na cultura ocidental de que a condição humana compreende um corpo e mente unidos de forma indissolúvel, até que a morte os separe, como fazer para assegurar e afirmar que se “esteve lá”, em um lugar feito de pixels e para o qual o seu acesso implicou a utilização de máquinas, softwares e avatares. Enfim, se pode parecer lógico para todos quando se afirma que esteve lá ao transportar-se com seu equipamento biológico, corpo/mente unidos, para pesquisar um grupo indígena amazônico, como afirmar o mesmo no caso da pesquisa em ambientes digitais imersivos?

Disso decorre outra questão importante, qual seja, quem é de fato o nativo a ser encontrado ou investigado nesses ambientes. Tal qual a própria antropóloga que estará ali imbricada à tecnologia, este nativo não pode ser entendido como um outro humano apenas, sendo tão híbrido quanto o/a pesquisador(a). Como o/a pesquisador(a), os demais usuários humanos só estarão presentes se conectados a avatares, misturados às máquinas e programas, portanto expostos às mesmas circunstâncias de dividualização e de desestabilização em relação à unidade de seus corpos/mentes.

Dito isso, pode parecer que o problema está solucionado, mas não é bem assim: sabemos que também continuamos do lado de cá da tela, como testemunha ocular do que se passa do lado de lá, pois sabemos que se chegamos a ir a algum lugar, não nos deslocamos por completo e algo nosso permaneceu do lado de cá unido ao nosso corpo biológico/mente e que, portanto, continuamos a participar da pesquisa como observadoras ativas.

A maioria dos trabalhos acadêmicos a respeito de tecnologias imersivas discorre sobre os aparelhos de realidade virtual (RV), e não sobre mundos virtuais como o *Second Life*. De acordo com Frank Biocca (1997), o tipo de imersão obtido pelos aparelhos de realidade virtual necessitaria em primeiro lugar de um bloqueio do mundo físico, externo, dos sentidos do corpo fisiológico. Nos aparelhos de realidade virtual faz-se uso de visores e luvas especiais, e controles de movimento que literalmente enclausuram o usuário na experiência de realidade virtual a ser vivenciada. De certo

modo, deixa-se de existir em um ambiente, o físico, para poder ingressar no outro. No caso dos mundos virtuais, no entanto, esses dispositivos não são utilizados, faz-se uso apenas de computadores convencionais, domésticos, seus monitores e periféricos.

Assim, mais do que um deslocamento do corpo físico para o corpo digital, nos mundos virtuais parece ser possível estar nos dois lugares ao mesmo tempo, embora em corpos distintos, isto é, sob a forma humana e sob a forma de um avatar. Como sugere Lucia Santaella (2003, p. 313), “em ambientes virtuais, o corpo está realmente dividido em duas mídias distintas”. É preciso, assim, ter e saber usar um corpo digital não apenas no lugar de, mas acrescido ao corpo biológico/analógico para poder passar a frequentar aquele novo ambiente.

Os mundos virtuais apresentam um paradoxo no que concerne a imersão e sua relação com o corpo físico/fisiológico. Suspeitamos que também neles seja necessário um bloqueio de certos sentidos e acionamento de outros para que os efeitos imersivos sejam alcançados, assim como nos aparelhos de realidade virtual. Todavia, tanto o bloqueio quanto o acionamento dos sentidos parecem ser provisórios e bastante frágeis, prontos a serem quebrados a qualquer minuto caso a conexão com a Internet falhe ou o telefone, no mundo físico, toque. Ao contrário dos aparelhos de realidade virtual, no uso de mundos virtuais a visão não está direcionada apenas para o que acontece “dentro”, e em certa medida estamos cientes do contato entre os dois mundos a cada deslizar dos dedos no teclado ou ato de manipular o mouse.

Uma forma de sair do impasse cognitivo que este fato pode promover seria considerar uma segunda premissa igualmente presente no pensamento ocidental, aquela de que humanos não são seres cujos corpos e mentes constituam uma unidade indissolúvel, mas que ambos podem ser separáveis, desde que se acredite tratar-se o corpo biológico como algo transitório e, assim sendo, apenas uma das moradas temporárias do humano. Uma vez liberada do fardo orgânico, seja através da morte, do transe místico ou religioso, ou através da imaginação ou fantasia e, por último através da associação destas com a técnica, a mente e/ou espírito estariam livres para se deslocarem de um corpo a outro e, dessa forma, estariam lá onde quer que fosse.

Não é preciso dizer que algumas heterotopias contemporâneas partem dessa premissa mística e transcendente em relação à tecnologia. Porém, mesmo tomando-se seriamente esta possibilidade, é preciso pensar sobre ela teoricamente e não naturalizá-la enquanto verdade, porque se trata de uma crença. Se a tecnologia e a física dos mundos virtuais acabam por fazer com que seus usuários abracem essas crenças, tal fato merece ser estudado como um problema sócio-antropológico.

Mas neste caso isso implica pensar que o estar lá dependerá em boa medida de suas próprias crenças a respeito dessa matéria e da forma como sua consciência será ou já se encontra afetada pelos usos da tecnologia para perceber a realidade em questão, como representa as relações corpo biológico/mente, ao mesmo tempo em que suas relações com o avatar. Enfim, dependerá de como lida com esse processo de dividação e de percepção de si, seja de modo mais ou menos realista (racionalista) ou não. Quanto menos racionalista e quanto mais se afastar das visões realistas do senso-comum acerca da realidade e adotar posições flexíveis sobre concepções de pessoa, *self*, relações corpo/mente, poderá afirmar que, a despeito do uso de avatares, esteve lá junto a um corpo digital.

De todo modo, temos aí uma situação inusitada se tomarmos como parâmetro a pesquisa de campo antropológica realista ou analógica como paradigma. Como dissemos, esta supõe que o/a antropólogo/a se perceba como uma unidade corpo/mente indissolúvel separada e independente do próprio ambiente no qual se encontra e que não esteja pensando o tempo todo em suas próprias relações corpo/mente, ou ainda sobre onde ele e outras partes de si estarão exatamente enquanto realiza suas observações. Sem dúvida, em alguns casos, isso poderá acontecer e vir a ser um tópico importante de sua etnografia, mas não é uma premissa que se imponha como uma condição de seu trabalho de campo, do seu modo de fazer trabalho de campo.

Já em uma antropologia na web, em especial em ambientes imersivos que supõem o uso de avatares, parece que a dúvida acerca da unidade da pessoa do se impõe como ponto de partida por conta de um processo de desestabilização e de dividualização que ocorre tecnicamente, o que o obriga a fazer considerações sistemáticas sobre sua situação ou perspectivas acerca de sua própria integridade física e enquanto pessoa, isto é, do estatuto de suas relações consigo mesmo e que estarão informando e orientando suas observações naquele ambiente virtual.

Na pesquisa de campo no *Second Life*, é bem verdade que esses questionamentos não são anteriores ao trabalho de campo. Eles só ocorrem quando percebemos, de fato, os impedimentos e restrições físicas à participação de um corpo biológico/mente no ambiente de pesquisa propriamente dito, no mundo virtual, sendo intensificadas diante das imposições que obrigam a ter – e saber usar – um corpo digital para poder passar a frequentar aquele novo ambiente. Eles ficam ainda mais evidentes quando percebemos que para estar lá é preciso continuar a realizar imersões e, ao chegar lá, além de permanecer em conexão com aquele corpo digital, é preciso construir uma forma de pertencimento naquele mundo, não como visitante apenas, mas como residente.

As implicações disso são completamente distintas do que costuma ocorrer na pesquisa antropológica analógica, já que na antropologia realizada em mundos virtuais, antes de estarmos lá com nossos nativos, precisamos primeiro se entender-nos com uma série de situações que colocam em questão nossa própria condição e identidade como pessoa dentro de uma perspectiva realista ou racionalista. Mais ainda, a partir dessas questões nos deparamos com uma cadeia sócio-técnica, pela ordem: 1) com a máquina e os programas que promovem e exigem esta dividualização; 2) com um avatar, construindo uma “relação de afinidade” com aquela criatura estranha com a qual passaremos a ter uma convivência obrigatória, já que não há forma de se “estar lá” em mundos virtuais sem possuir/ser um avatar.

Quando ingressamos no *Second Life* para pesquisar, como parte desse processo de avatarização, tivemos de fazer algumas escolhas quanto a nossa aparência e nosso corpo digital. Na pesquisa de campo analógica, por certo, a aparência do/a pesquisador(a) em campo também é uma questão a ser considerada. Essa não é uma reflexão pouco frequente na Antropologia. No caso de uma etnografia digital, no entanto, essas escolhas são deliberadas e abrangem um leque muito mais vasto de opções. Para fazer pesquisa no *Second Life* poderíamos, por exemplo, apresentarmo-nos com a aparência de Marilyn Monroe, ou de Marylin Manson, ou de um rinoceronte.

Nossas avatares passaram por mudanças importantes em suas aparências no ano de 2011, e essas mudanças geraram interessantes reações nos residentes, gerando novos dados de

pesquisa. Laura Graziela Gomes há algum tempo vinha procurando uma pele envelhecida, com rugas e marcas de expressão para Colete, sua avatar, atendendo em parte uma cobrança oriunda de seus interlocutores de pesquisa que desejavam vê-la com mais “cara de antropóloga” o que, nesse caso, significava “menos jovem”.

Débora Leitão, por sua vez, participando de uma rede de avatares no site de compartilhamento de fotos flickr, teve contato com a experiência de uma residente cuja avatar é gorda e transexual. De acordo com seu depoimento, teria sido muito mais radical no SL utilizar uma avatar gorda do que uma avatar trans. Provocada pelo depoimento, buscou aproximar a aparência de sua avatar, Ruth Latour, de sua aparência RL, fazendo-a engordar significativamente.

Conforme mostramos em outros trabalhos⁷, mais dedicados ao tema da construção do avatar, a aparência hegemônica dos avatares que povoam o SL é jovem e magra. Ambas, portanto, adotamos aparências pouco frequentes no SL. Stephane Malysse (2004) discorre sobre sua situação enquanto observador-observado, a representação de seu corpo e de sua identidade de estrangeiro durante sua pesquisa no Brasil. À semelhança do que diz Malysse, também percebemos que a aparência de nossas avatares funciona como estratégia de desestabilização do campo.

É preciso por fim dizer que essas escolhas quanto a aparência do avatar não são imperiosas ou definitivas. Não existe no *Second Life* nenhum tipo de obrigatoriedade moral de sermos sempre as mesmas ou apresentarmos-nos da mesma maneira. Avatares, tantos nossos/as quanto os de outros/as residentes, são metamorfoses ambulantes, transformam-se ao longo do tempo e ao longo da experiência de vida acumulada na plataforma, de modo que numa mesma segunda vida pode-se experimentar ter aparências diversas.

SOBRE AVATARES E AFETOS

Para pesquisar em mundos virtuais 3D é preciso, primeiramente, existir nesses ambientes: ter/ser um avatar com uma determinada aparência, mesmo que em constante transformação, e uma biografia própria. A criação de uma identidade digital de pesquisador(a) é essencial para realização de pesquisas etnográficas na/da Internet, gerando aquilo que Christine Hine (2001) chama de autoapresentação do/a pesquisador(a) numa etnografia online. Abertas à experiência de existir plenamente no mundo virtual, tornamo-nos também residentes, ou não conseguiríamos compreender esses ambientes e estabelecer laços com seus habitantes.

Seria equivocado, no entanto, pensar no avatar como simples ferramenta utilitária, objeto de pouco investimento, um simples meio para se “estar lá”. Um uso estritamente instrumental do avatar dificilmente permitiria o conhecimento mais aprofundado da realidade pesquisada, pois ele não chegaria a efetivar sua existência naquele lugar. A própria relação com os demais residentes seria comprometida caso não houvesse tal esforço de construção do avatar enquanto pessoa. Em nossa experiência de pesquisa no *Second Life* nos vimos diante de residentes muito envolvidos com o mundo virtual, interessados não apenas em nele viver, mas igualmente a refletir sobre ele, ávidos leitores,

⁷ Cf., por exemplo, Leitão (2012) e Gomes (2012).

inclusive, de artigos e pesquisas sobre mundos virtuais e sobre tecnologia, de modo geral. Um de nossos interlocutores de pesquisa, por exemplo, elenca e disponibiliza em seu blog, numa seção intitulada *They Write*, artigos e capítulos de livro que falam sobre ele e sobre suas atividades no SL.

Não apenas em se tratando do *Second Life*, o que na maioria das vezes nossos interlocutores de pesquisa esperam, com razão até mesmo por questões de reciprocidade, é que tenhamos também a oferecer de nós tanto quanto demandamos. Como já indicava Edward Evans-Pritchard (2005, p. 244),

[...] Pode-se dizer que, desde que nosso objeto de estudo são os seres humanos, tal estudo envolve toda a nossa personalidade – cabeça e coração; e que, assim, tudo aquilo que moldou essa personalidade está envolvido, não só a formação acadêmica: sexo, idade, classe social, nacionalidade, família, escola, igreja, amizades, e assim por diante. Sublinho com isso que o que se traz de um estudo de campo depende muito daquilo que se levou para ele. Essa, pelo menos, foi a minha experiência, tanto no que diz respeito às minhas próprias pesquisas, quanto no que pude concluir das de meus colegas.

Se no mundo analógico somos *também* antropólogas, além de uma série de outros pertencimentos, identidades, preferências, gostos e características pessoais, nos mundos virtuais é esperado que tenhamos a oferecer mais do que uma identidade achatada, não aberta a multiplicidades e idiosincrasias. Carolina Parreiras, realizando pesquisa sobre pornografia alternativa na plataforma *Twitter*, relata ter obtido muito menos sucesso em termos de entrada em campo quando fazia uso de um perfil específico, criado com o propósito de pesquisar, separado de seu perfil pessoal:

Minha impressão foi de que eles queriam seguir não apenas a pesquisadora, a pessoa que posta sobre pornografia, mas a que escreve o que está acontecendo em sua vida em um âmbito mais geral. Isto não difere muito do que eles mesmos fazem: grande parte posta fatos que não tem qualquer relação com pornografia, talvez para criar um maior senso de realidade ou mesmo de intimidade com os seguidores (PARREIRAS; CASTRO, 2011, p. 10).

Já que, como dissemos anteriormente, a separação entre SL e RL costuma ser preservada nesse mundo virtual, o equivalente a um perfil pessoal seria menos uma grande quantidade de informações sobre nossa vida fora do *Second Life*, e mais sobre nossas avatares. A construção da identidade de nossas avatares teve início com nossa socialização inicial nesse mundo virtual. Ela é um processo coletivo, na medida em que reflete as relações sociais e encontros que fomos travando com outros residentes em nossa trajetória no mundo. Trazemos igualmente conosco experiências anteriores em outros mundos virtuais e/ou jogos digitais, assim como nossos gostos e interesses de nossa *Real Life*.

Assim, nossas preferências musicais, nosso apreço por determinado diretor de cinema, nosso interesse por certo período histórico ou movimento artístico, ou ainda nossas posições políticas, não são elementos colocados em suspenso. Em nossa experiência de campo muitos desses elementos considerados “pessoais” surgiram como, por exemplo, quando em meados de 2012 levamos para o *Second Life* um pouco de nossa mobilização a favor do veto presidencial ao novo código florestal

brasileiro, gerando a participação de outros avatares e instaurando discussões entre residentes de diferentes nacionalidades.

Até aqui estamos tratando principalmente de trânsitos na direção da *Real Life* para o *Second Life*, mas a via é de mão dupla. A observação desse mundo requer primeiramente a construção de uma participação nele, o que supõe o estabelecimento de uma relação prévia com algo que fica no meio do caminho entre o antropólogo, o ambiente e os nativos, neste caso, os demais avatares e seus donos, incluindo as relações com a própria máquina, programas, conexão, cujas presenças e interferências se impõem de forma bastante contundente.

Nas interfaces 2D é possível afirmar que não existe um rompimento com a presença humana tal como a concebemos analogicamente. Esta presença, embora seja mediada pela máquina e softwares, não supõe “outra criatura” com um corpo digital próprio que irá representar o usuário ou que agirá e falará em seu nome naquele ambiente.

Se até um determinado momento avatares parecem estar sob controle, realizando tarefas ou fantasias de seus usuários, é importante enfatizar que nesse primeiro estágio essas fantasias correspondem às vidas analógicas dos usuários. Até aqui teríamos, por parte dos usuários, aquilo que chamamos há pouco de usos instrumentais dos avatares. O fato é que, com o passar do tempo, esses usuários sem perceber pouco a pouco deixam a perspectiva analógica de lado, quanto mais passam a ser afetados pela relação com seus avatares.

É nesse momento que muitos usuários podem dar-se conta de alguns riscos que estão envolvidos nesse processo, e decidem assumi-los ou não, dependendo de seus projetos e sua consciência sobre tais fatos. Alguns acabam por desistir de continuar a fazer as imersões, voltando a priorizar sua RL. Outros decidem continuar a frequentar e engajar-se cada vez mais com o ambiente, passando a habitar aquele mundo junto com seu avatar, o que pode significar, de fato, sua conversão subjetiva definitiva e radical a outro modo de vida. Nesse sentido, deixa-se avatarizar, isto é, passa a adotar novos regimes de convivência a partir de seus avatares.

Alguns residentes possuem mais de um avatar, sendo um o principal, oficial, e os outros avatares alternativos, também conhecidos como *alts*. O fato de estarem logados em um ou noutro de seus avatares faz com que estabeleçam relações diferentes com o mundo e com os demais residentes. Não se trata aqui de sugerir que apenas um avatar seria o “verdadeiro”, ou mais próximo da *Real Life*. Ao que parece, cada um desses *alts* pode ser vivido como um arranjo específico de gostos, interesses, sensibilidades que, embora seja informado pela vida offline do usuário, não é nunca uma transposição simples dela. Cada avatar, cada alt, cada corpo digital, modela uma experiência diversa no mundo virtual, mesmo que o usuário do outro lado da tela seja o mesmo.

O deslocamento em direção ao *Second Life* provoca também uma alteração profunda de seu regime de convivência com seu próprio *self*, seu próprio corpo biológico/mente, para dar lugar a uma espécie de processo de dividualização. As imersões no mundo virtual são suficientemente desestabilizadoras com relação às suas concepções anteriores de sujeito e de realidade. Esta é uma condição *sine qua non* da pesquisa de campo nesses ambientes. Em nossas experiências de pesquisa, as perguntas mais iniciais, até mesmo anteriores à entrada em campo propriamente dita, já desestabilizam e

afetam: como ou quem eu devo/quero ser/parecer para pesquisar? É tipo de questionamento nem sempre nos fazemos de modo tão consciente e objetivo, ao menos não assim de antemão. Ao longo da experiência de campo as vivências reforçam essa tensão, esse tênue equilíbrio entre o avatar digital e o avatar analógico.

Em outras palavras, o/a pesquisador(a) ficará bastante afetado/a, no sentido dado por Jeanne Favret-Saada (1990), antropóloga francesa que estudou a feitiçaria no meio rural francês e que para poder realizar sua pesquisa aceitou ser afetada pela feitiçaria. Gilles Deleuze (1978), em um de seus cursos sobre Spinoza define a afecção como o estado de um corpo que sofre ação de um outro corpo e é modificado por ela. Essa afecção no SL ocorre já durante o início das experiências de imersão e essa alteração não só se estende ao ambiente em questão, como se impõe, impregna e é constituinte das relações com toda a cadeia sócio-técnica que o conduz até seu avatar.

Mas não se trata de um estar afetado *a posteriori*, como resultado da relação com seus nativos. Tomadas pelas mesmas afecções que experimentam os outros residentes, é na condição de estarmos afetadas que construímos toda a nossa observação. Como sugere Márcio Goldman, as afecções de que fala Favret-Saada dizem respeito a experiências dificilmente reduzidas à representação

[...] basta que os etnógrafos se deixem afetar pelas mesmas forças que afetam os demais para que um certo tipo de relação possa se estabelecer, relação que envolve uma comunicação muito mais complexa que a simples troca verbal a que alguns imaginam poder reduzir a prática etnográfica (GOLDMAN, 2005, p. 50).

A verdade é que as teorias sobre avatares são todas analógicas, isto é, construídas a partir da perspectiva da vida analógica, ainda tomada como um paradigma de realidade. E, assim sendo, as teorias dizem muito pouco sobre os afetos provocados pelos avatares nos usuários humanos. Observamos, no entanto, esse processo de engajamento complexo entre o usuário e seu avatar, criador e criatura, acontecendo cotidianamente nas segundas vidas dos residentes. Estamos nós mesmas submetidas a ele e, algumas vezes até brincamos com ele, como no caso do vídeo *La Double Vie de Ruth Latour* (2010), no qual a pesquisadora aparece como duplo de sua avatar, e não o contrário.

O tema da disjunção entre o avatar e seu criador é frequente na produção de conteúdo ficcional imagético – vídeos e fotografias – por parte dos residentes do *Second Life*. Uma das primeiras produções desse tipo foi *My Second Life: The Video Diaries of Molotov Alva* (2007), que conta a história de um residente, Molotov Alva, que deixa sua forma de vida analógica e passa a viver exclusivamente dentro do *Second Life*. Em *A Journey Into The Metaverse* (2011), uma produção mais recente e mais amadora do que as aventuras de Molotov, temos um avatar abandonado por seu criador, questionando-se inclusive sobre a existência do mundo fora do *Second Life*.

Essa produção artística e amadora, empreendida pelos próprios residentes, parece ser dotada de uma perspectiva bastante rica e provocadora do que aquela que comumente encontramos nas produções mais acadêmicas e teóricas sobre os mundos virtuais. Se a produção imagética dos próprios residentes a respeito do tema da avatarização ou outros aspectos do *Second Life* é, a nosso ver, mais fascinante do que a produção acadêmica, é porque mobiliza dimensões da experiência que ultrapassam o racionalmente compreensível.

De certo modo, retornamos a questão da representação e da afecção: em parte afastada do tipo de racionalidade mobilizada no texto, focado na transmissão de informações e sempre tão caro às produções na área de Ciências Sociais, a imagem, como sugere Sylvia Caiuby Novaes (2008), é capaz de produzir efeitos, afetar, por tanto, assim como a magia. A imagem é menos fechada, mais sugestiva e menos impositiva, nela os significados não estão tão controlados quanto no texto, estando mais aberta à imaginação. Por isso nós mesmas, inspiradas no que fazem nossos interlocutores de pesquisa em seus canais dos sites de compartilhamento de vídeo www.youtube.com ou www.vimeo.com, temos tentado produzir imagens que deem conta de nossas experiências de pesquisa no *Second Life*

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na última década o número de pesquisas realizadas na Internet e/ou sobre a Internet cresceu enormemente nas Ciências Sociais. Nosso contato com a produção brasileira nessa área, sobretudo na Antropologia Social, tem mostrado a diversidade de temáticas e abordagens e, conseqüentemente, a variedade de novas questões teórico-metodológicas que surgem conforme o número de pesquisas nesse campo vai crescendo.

Aquilo que poderíamos chamar, seguindo a sugestão de Daniel Miller (2012), de uma antropologia do digital, abarca, assim, uma miríade de trabalhos muito diferentes. Algumas questões parecem ser de fundo comum a essa antropologia do digital, mas cada um desses “campos” articula-as de modo diverso: as tensões entre *on* e *offline*, as formas de participação, o lugar ocupado pela imagem, os diferentes graus de imersão e envolvimento demandados do usuário, os tipos de laços estabelecidos, etc.

A dimensão da alteridade também se apresenta diferentemente em cada um desses campos. Por nossa proximidade cotidiana com a tecnologia, podemos dizer que essa antropologia do digital é, em alguma medida, uma antropologia do familiar. No caso do *Second Life*, o nível de alteridade parece se ampliar, se compararmos com outras plataformas que, além de serem objeto de estudo, também são utilizadas por nós, em nossa vida pessoal, enquanto nativos, e que tem um público consumidor/usuário maior e mais diversificado.

Algumas discussões tem sido empreendidas a respeito das adaptações do método etnográfico às realidades digitais contemporâneas. Em sua crítica à chamada netnografia, por exemplo, Maria Elisa Máximo *et al.* (2012) indicam que estaríamos diante de um perigo de simplificação do método, utilizado instrumentalmente, quase enquanto técnica de pesquisa. Depurada de sua dimensão mais existencial/pessoal, aquela do encontro etnográfico, a etnografia seria objetivada enquanto técnica de coleta de dados já prontos. Procuramos aqui igualmente mostrar que essa dimensão existencial/pessoal não está afastada da pesquisa de campo simplesmente por tratar-se de um ambiente digital online.

Procuramos nesse artigo compartilhar algumas reflexões que surgiram a partir de nossa pesquisa de campo nesse mundo virtual. Embora tenhamos apontado uma série de continuidades entre a etnografia tradicional e aquela empreendida em realidades digitais, é importante destacar

esta diferença radical existente em relação à antropologia analógica: nela antropólogo e “nativo” se apresentam um diante do outro a partir de seus equipamentos corporais e mentais indissolivelmente unidos, podendo ambos se contraporem (ou não) também, através de modos de vida e visões de mundo, a partir de discursos próprios, construídos mediante categorias de pensamento igualmente particulares e específicas. Mas o que dizer de mundos virtuais no quais a integridade corpo/mente, seja das próprias antropólogas, seja de seus nativos por definição, se encontra irremediavelmente desestabilizada? Como, enfim, restabelecer nessa “nova ordem” de convivência entre humanos e não humanos, a clássica distinção entre nós e eles, se não conseguimos mesmo estabelecer distinções nítidas entre os diferentes “comigos de mim”, para usarmos uma expressão de Fernando Pessoa e que se encontram presentes e imbricados em novos arranjos e alianças com os sistemas e objetos técnicos utilizados?

As linhas iniciais da obra fundadora de Bronislaw Malinowski (1978) convidavam o leitor a imaginar-se naquele outro mundo, onde estivera outrora o antropólogo e seus nativos. Nos mundos digitais virtuais tridimensionais, por sua vez, são as próprias pesquisadoras que, para poder estar lá são convidadas – ou impelidas – a imaginarem-se a si mesmas.

REFERÊNCIAS

- BELL, Mark. Toward a Definition of Virtual Worlds. **Journal of Virtual Worlds Research**, v.1, n. 1, 2008. Disponível em: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283>. Acesso em: jul. 2010.
- BIOCCA, Frank. The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 3, n. 2, 1997. Disponível em: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html>. Acesso em: nov. 2012.
- BOELLSTORFF, Tom. **Coming of age in second life**. Princeton: Princeton University Press, 2008.
- NOVAES, Sylvia Caiuby. Imagem, magia e imaginação. **Mana**, v. 2, n. 14, p. 455-475, 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132008000200007. Acesso em: jan. 2013.
- CLIFFORD, James. **Routes: travel and translation in the late twentieth century**. Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- DELEUZE, Gilles. **Spinoza – Cours Vincennes**, 24 de janeiro de 1978. Disponível em: <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=194&groupe=Spinoza&langue=5>. Acesso em: jan. 2013.
- LA DOUBLE vie de Ruth Latour. 2010. Vídeo. Disponível em: <http://www.youtube.com/user/ruthlatour?feature=watch>. Acesso em: nov. 2012.
- EVANS-PRITCHARD, Edward. **Bruxaria, oráculos e magia entre os Azande**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- FAVRET-SAADA, Jeanne. Être affecté. **Gradhiva**, v. 8, p. 3-9, 1990.
- GEERTZ, Clifford. **Obras e vidas: o antropólogo como autor**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.
- GOLDMAN, Márcio. Jeanne Favret-Saada, os afetos, a etnografia. **Revista Cadernos de Campo**, n. 13, p.149-153, 2005.
- GOMES, Laura Graziela. Fansites ou o consumo da experiência na mídia contemporânea. **Revista Horizontes Antropológicos**, ano 13, n. 28, p. 313-344, 2007. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832007000200013-&script=sci_arttext. Acesso em: nov. 2012.

GOMES, Laura Graziela. Pequenos mundos gigantes: neotenia e transdução no Second Life. In: BARBOSA, Livia (Org.). **Juventude e gerações no Brasil contemporâneo**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2012. p. 121-155.

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

_____. Sociabilidade no ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes. In: REUNIÃO ANUAL DA SBPC, 51., 1999, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre, SBPC, 1999. Disponível em: http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html. Acesso em: jan. 2012.

GUPTA, Akhil; FERGUSON, James. Discipline and practice: "the field" as site, method, and location in anthropology. In: GUPTA, Akhil; FERGUSON, James (Ed.). **Anthropological locations: Boundaries and Grounds of a Field science**. Berkley: University of California Press, 1997. p. 1-46.

HINE, Christine. **Virtual ethnography**. Londres: Sage Publications, 2001.

A JOURNEY into the metaverse. Vídeo. 2011. Disponível em: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=iw5md8RpfWs. Acesso em: nov. 2012

LEITÃO, Débora Krischke. Mercado, coleções e interconexões: algumas pistas para compreender trocas comerciais via Internet. **Revista Século XXI**, v. 1, n. 1, p. 82-96, 2011. Disponível em: <http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/seculoxxi/article/view/3138>. Acesso em: nov. 2012.

_____. Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life. **Revista Horizontes Antropológicos**, ano 18, n. 38, 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832012000200011&script=sci_arttext. Acesso em: nov. 2012.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Os argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MALYSSE, Stephane. Le gringo et l'anthropologue: apparence physique, subjectivités et sensualités dans la recherche de terrain. **Revista Sociedade e Estado**, Brasília: UNB, v. 17, n. 2, p. 487-506, 2004.

MÁXIMO, M. Elisa *et al.* A etnografia como método: vigilância semântica e metodológica nas pesquisas no ciberespaço. In: MALDONADO, A. E. *et al* (Org.). **Epistemologia, investigação e formação científica em comunicação**. Rio do Sul: Editora UNIDAVI; Natal: EDUFRN, 2012. p. 293-319.

MILLER, Daniel. The digital and the human: a prospectus for digital anthropology. In: HORS, Heather A.; MILLER, Daniel (Ed.). **Digital Anthropology**. Berg: London, 2012.

MILLER, Daniel; SLATER, Don. Etnografia on e off line: cybercafés em Trinidad. **Revista Horizontes Antropológicos**, n. 21, 2004. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832004000100003&script=sci_arttext. Acesso em: nov. 2012.

MY SECOND Life: the video diaries of Molotov Alva. Escrito e dirigido por Douglas Gayeton. Produzido por Submarine Channel, c2008. Minimovies. Disponível em: <http://molotovalva.submarine.nl/>. Acesso em: nov. 2012.

PARREIRAS, Carolina; CASTRO, Bárbara. Tecnologia da informação e pornografia: um diálogo possível no mundo das @s. In: REUNIÃO DE ANTROPOLOGIA DO MERCOSUL, 9., 2011, Curitiba. **Anais...** Curitiba, UFPR, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Ed. Paulus, 2003.

Agradecimentos:

Agradecemos ao CNPq pelo financiamento dos projetos de pesquisa "Patrimônio, história e cultura no Second Life: o caráter mnemônico da internet 3D como uma ferramenta a serviço da Economia Cultural" (2007-2009) e "Processos sociotécnicos propiciadores de imersão em mundos digitais virtuais tridimensionais" (2012-2014).