

UNIVERSIDADE SALVADOR- UNIFACS

PLANO DE TRABALHO EM INICIAÇÃO CIENTÍFICA

**INTERATIVIDADE VERSUS
SEGURANÇA: SECOND LIFE**

**Juliana Bacelar Dias Rodrigues
Carlos Alberto da Costa Gomes**

**Salvador
05/2007**

I. IDENTIFICAÇÃO DO TRABALHO

Título

INTERATIVIDADE VERSUS SEGURANÇA: SECOND LIFE

Aluna

Juliana Bacelar Dias Rodrigues

Curso Publicidade e Propaganda - Departamento de Ciências Exatas e de Comunicação - DCEC

Orientador

Carlos Alberto da Costa Gomes

Áreas de Conhecimento

6.00.00.00-7	Ciências Sociais Aplicadas
6.09.00.00-8	Comunicação
6.05.00.00-0	Planejamento Urbano e Regional
6.05.03.00-9	Serviços Urbanos e Regionais

Integração

Com o Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Regional e Urbano – PPDRU, Mestrado em Análise Regional, Grupo de Pesquisa em Segurança Pública e Cidade, Observatório Interdisciplinar de segurança Pública (projeto inter-institucional UNIFACS-CRH-/UFBA-SSP/BA)

II. RESUMO DO TRABALHO

A Internet transformou e vem cada vez mais modificando toda uma geração, dando início à chamada “Era virtual”. A sociedade que tem como característica a evolução das relações sociais, passou a dinamizar a comunicação, tornando o processo de globalização uma realidade cada vez mais sólida e diversificada.

Esse meio de comunicação tem trazido uma revolução em nossos hábitos, universalizando culturas e formas de produção e consumo. Desde o início de 2005, uma novidade vem mudando o comportamento dos brasileiros na internet, principalmente dos jovens, trata-se do Second Life, um simulador da vida real um mundo virtual totalmente 3D. Um “novo

mundo” que pode ser entendido como uma miniatura de realidade virtual através do site de relacionamentos. O crescimento populacional nesse “mundo” paralelo é explosivo: mais de 5,4 milhões de habitantes dos quais aproximadamente 216 000 brasileiros, que constituem hoje a sétima maior população. O objetivo deste trabalho é identificar novos paradigmas no processo da comunicação baseadas no “Second Life”, e analisar os riscos para a segurança dos jovens baianos, decorrentes da interatividade e acesso universal a internet. O conhecimento adquirido sobre estas novas formas de comunicação pode permitir a elaboração de mensagens específicas e eficazes para prevenir o risco, além de possibilitar, também, a sua utilização por provedores para controle sobre conteúdos e ações preventivas para evitar atos danosos aos usuários.

III. INTRODUÇÃO

Até abril de 2006 havia mais de 1 bilhão de usuários da Internet e quase a mesma quantidade de usuários de aparelhos celulares. Esses números assustam quando pensamos na quantidade de pessoas que têm acesso às informações da rede, o que nos causa uma grande insegurança ao pensar na possibilidade de um uso mal intencionado. O trabalho visa entender as formas de relações entre os usuários da internet, seu processo de interação assim como os riscos vinculados, além da inversão de valores – troca do convívio social real pelo virtual.

Para tanto, faremos um estudo de caso sobre o site Second Life que, como o próprio nome sugere, é um misto de site de relacionamentos com jogo onde é possível assumir uma “segunda vida”. O Second Life, a depender do interesse do “habitante” e de qual “ilha” esteja, pode exibir cenas de sexo (explícito) e objetos eróticos, assim como pode ser permitido (e encorajado) o uso de armas.

Atentos com os perigos, insegurança e outros riscos vinculados desencadeada pelo uso indevido da internet, uma quantidade relevante de livros relacionados a este tema estão sendo publicados, exemplos: Risco Digital de autoria do Leonardo Scudere, onde o especialista trata das principais questões relacionadas a risco digital, com uma abordagem voltada para o público leigo em geral, objetivando levar o leitor a perceber como o novo meio digital possibilita uma reconfiguração social e a identificar possíveis danos que esse meio pode causar, a fim de enfrentar com maior sabedoria os desafios que, em grande parte, transcorrerão nesses novos domínios digitais. Cultura Digital de Rogério da Costa, que discute o modo como estamos conduzindo e construindo nossas relações em meio aos mais variados artefatos tecnológicos, mostrando como as mudanças trazidas pelos meios digitais transformaram nossa cultura. O livro Sensações Digitais: Espaço, Identidade e Corporificações de Ken Hillis, que examina como o mundo vivo/real é afetado pelas formas representacionais geradas pelas tecnologias da comunicação, especialmente as tecnologias digitais.

O conhecimento adquirido a partir deste projeto pode vir a permitir que os provedores tenham controle sobre conteúdos e possam atuar para evitar atos danosos aos usuários, além de elaborar mensagens adequadas ao meio prevenindo e evitando riscos.

IV. JUSTIFICATIVA

A violência apresenta-se como a principal preocupação de grande parte da população brasileira. Porém, a criminalidade procura constantemente meios de se aproximar e obter informações para o assédio e a vitimização. Neste cenário entra a internet, com as possibilidades ilimitadas de comunicação que oferece, rompendo barreiras impostas para a proteção dos jovens e permitindo que de dentro da sua própria casa se forneça, inocentemente, informações preciosas para aqueles que podem fazer mal. Estudar os riscos mais comuns à que estão expostos os participantes de comunidades virtuais e jogos virtuais como o Second Life, é de grande importância visto a crescente interação dos jovens baianos e sua relação com a internet.

V. OBJETIVOS

Geral

- Identificar novos paradigmas no processo da comunicação baseadas no “Second Life” e sites de relacionamentos, e analisar os riscos para a segurança dos jovens baianos, decorrentes da interatividade e acesso universal a internet.

Específicos

- Identificar o Second Life, as possibilidades e regras desse “segundo mundo”.
- Verificar como se dá o processo de interação entre os participantes.
- Traçar um perfil do público.
- Identificar os riscos vinculados ao se “associar” a sites de relacionamentos.
- Identificar as formas e conteúdos adequados para elaborar mensagens prevenindo e evitando riscos.
- Observar a responsabilidade dos “moderadores” dos sites quanto ao controle de conteúdos e possíveis atos danosos a usuários.

VI. METODOLOGIA

A chegada da era da internet vem provocando várias transformações na sociedade e na relação dos indivíduos, principalmente dos jovens. O estudo sobre os riscos vinculados a interatividade é recente e necessita de novas abordagens. Neste trabalho buscaremos aplicar a metodologia do estudo de casos (Yin 2000) na pesquisa exploratória com base em métodos quantitativos e qualitativos.

Coleta de Dados

- Através de pesquisa quantitativa com uma amostra representativa de jovens soteropolitanos envolvidos no “Second Life”, verificar quais as informações mais veiculadas na internet.

- i. O que estes jovens esperam dos sites de relacionamento e jogos virtuais como o Second Life.
 - ii. Verificar o tempo que este jovem se “dedica” a navegação na internet e o que ele mais “busca”.
- Identificar casos no qual a internet facilitou o acesso entre as partes em fatos considerados perigosos ou criminosos.
 - i. Verificar nestes casos como foi usada a informação via internet
- Com entrevistas com especialistas em segurança verificar o risco apresentado
 - i. Para grupos definidos por formas de veiculação de informações, serão escolhidas amostras nas quais serão aplicadas e recolhidos questionários que possibilitem estudar cada grupo, e as características das informações disponíveis.

VII. CRONOGRAMA

MESES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Levantamento Bibliográfico	X	X										
Coleta de Dados			X	X	X							
Análise dos Dados						X	X					
Redação do Trabalho								X	X			
Revisão e Redação Final										X		
Entrega											X	
Defesa												X

VIII. RECURSOS NECESSÁRIOS

Para a realização do trabalho será utilizado os meios do Observatório Interdisciplinar de Segurança Pública e dos laboratórios do Curso de Publicidade e Propaganda, o acervo bibliográfico da biblioteca do prédio de aulas 5 e a central, acesso aos institutos de Opinião Pública e a internet.

IX. RESULTADOS ESPERADOS

A identificação dos novos paradigmas no processo da comunicação baseadas nos sites de relacionamento, como o second life, e da análise dos riscos para a segurança dos jovens baianos, além de permitir a elaboração de um artigo científico, poderá contribuir para a adoção de medidas pró-ativas de segurança – protetoras - por parte dos próprios jovens, suas famílias, escolas, provedores e “moderadores” dos sites de relacionamento, evitando

atos danosos aos usuários, e, ainda, pode possibilitar a elaboração de mensagens adequadas ao meio prevenindo e evitando riscos.

X. BIBLIOGRAFIA

- [1] COSTA, Rogério. A Cultura Digital. 1.ed. Publifolha, 2002.
- [2] DEBRAY, Régis, s/d – Curso de Midiologia Geral – Ed. Vozes – Petrópolis – Brasil.
- [3] DORNELLES, Beatriz – Mídia, Imprensa e as Novas Tecnologias – Ed. PUC, 2002.
- [4] HILLIS, Ken. Sensações Digitais: Espaço, Identidade e Corporificações. 1 ed. Unisinos, 2004.
- [5] PINTO, Milton José. Produção e recepção dos sentidos midiáticos. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- [6] RIES, AL; TROUT, Jack. Posicionamento: como a mídia faz sua cabeça. 2. ed. – São Paulo: Pioneira, 1989. 171 p.
- [7] SCUDERE, Leonardo. Risco Digital. 1. ed. Campus, 2006.
- [8] ODALIA, Nilo. O que é violência. 6. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- [9] Revista Veja – 2007.
- [10] Revista Superinteressante – 2007.