

MERLEAU-PONTY E O CORPO NO METAVERSO: UMA ABORDAGEM FENOMENOLÓGICA PARA EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS COM SURDOS

Antonio Costa Gomes Filho^{1,2}, Tarcisio Vanzin², Luciane Maria Fadel²

¹Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO/PR, Guarapuava, Brasil
(acgfilho@unicentro.br)

²Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC/SC – PPGECC, Florianópolis, Brasil

Resumo: O objetivo do artigo é propor uma abordagem fenomenológica para pesquisas baseadas na experiência do corpo físico e sua interação com o corpo virtual no ambiente de metaverso utilizando a Fenomenologia da Percepção proposta por Maurice Merleau-Ponty. O resultado da análise da fenomenologia de Merleau-Ponty, o avatar como manifestação do Corpo Próprio do interlocutor, pressupõem que é possível explorar a ausência do sentido audição na experiência imersiva no metaverso para comunidade surda.

Palavras-chave: Fenomenologia; Mídia do Conhecimento; Metaverso; Realidade Virtual; Corpo Próprio; Avatar;

INTRODUÇÃO

Nas palavras de Cunha (2015) ao rever as ideias de Husserl (1907) este constatou que a ciência, no início do século XX, era definida segundo os acontecimentos naturais. O critério geral, adotado pela ciência para proceder com todos os acontecimentos humanos e não humanos, era o procedimento dos acontecimentos naturais, o conhecimento do senso comum. Era assim que se fazia ciência, com postura pouco crítica.

Era necessário, através da reflexão e através do aprofundamento das implicações de uma dada definição, chegar a perceber o seu sentido e o seu alcance. Surgiu então a expressão “Redução Fenomenológica”, cunhada por Husserl (1907) que significa trazer à luz o que está implícito no senso comum, mas que necessita de um afastamento para se chegar ao último termo possível de definição (Cunha, 2015).

Avançando no tempo, surgiu um outro importante estudioso da fenomenologia, Merleau-Ponty (1945). Diferente de Husserl (1907), para Merleau-Ponty (1945) a Redução Fenomenológica (ou *epochê*) orienta as pessoas a suspenderem preconceitos científicos e teorias para redescobrir o mundo tal como ele é vivido. Nessa abordagem, Merleau-Ponty (1945) revela o corpo próprio (*corps propre*) ou corpo vivido (*corps vécu*) como o ponto de vista a partir do qual percebemos e habitamos o mundo.

Neste artigo, elencou-se a fenomenologia como base da construção das estruturas sociais contemporâneas.

Se de um lado as estruturas sociais são compostas por pessoas, por outro lado há que se falar das técnicas, e das tecnologias que compõem as estruturas sociais.

Ainda, no final do século XX surgiu uma nova concepção tecnológica, o Metaverso, e como acontece com todos os tipos de tecnologia, passou a impactar o ser humano e a incrementar a sua relação com uma nova realidade no mundo contemporâneo, a Realidade Virtual. Campos et al (2024) identificaram dois artigos publicados no ano de 1995 sobre o tema Metaverso.

A definição de metaverso é a de que: o Metaverso é um ecossistema digital **tridimensional** complexo que transcende os videogames para se tornar uma plataforma de interação social e econômica (Longo; Tavares; 2022; Park; Kim, 2022).

Trata-se de um mundo virtual, onde existem as personagens, que são chamadas de avatares, bem como existem cidades e criptomoedas. Nesse mundo virtual o corpo físico opera/manipula um corpo virtual, que é projetado nessa realidade virtual tridimensional.

O resultado da análise usando a Fenomenologia da Percepção de Merleau-Ponty considerando o avatar como manifestação do Corpo Próprio do interlocutor somado com a inexistência do tato e do olfato na experiência da imersão no ambiente do metaverso, que fazem ligação com a ontologia do visível/invisível, permitem pressupor que é possível explorar a ausência do sentido audição (no corpo



físico) na experiência imersiva no metaverso focando o **conhecimento cultural** e dentro desse escopo a cultura surda.

Dentre os pioneiros, o metaverso mais conhecido no Brasil foi o Second Life, tendo se popularizado no ano de 2006, o qual foi acessado, na época, por aproximadamente um milhão de brasileiros. Segundo Silva (2008) não há espaço para pensar o corpo desvinculado do imaginário cibercultural. Nessa linha, o autor faz uma análise de um concurso de beleza realizado no Second Life, concluindo que nesse metaverso, mesmo com inúmeras possibilidades apresentadas, a presença do caráter emotivo foi imprescindível para a escolha do **avatar mais humano** (Silva, 2008).

O objetivo deste artigo, neste contexto, é propor uma abordagem fenomenológica para pesquisas baseadas na experiência do corpo físico e na sua interação com o corpo virtual em ambientes de metaverso utilizando o conhecimento organizado na obra “A Fenomenologia da Percepção” proposta por Maurice Merleau-Ponty”.

O trabalho contém: Resumo, Palavras-chave, Introdução, Material e Métodos, Resultados e Discussão, Conclusão e Referências.

MATERIAL E MÉTODOS

A fenomenologia quando definida como um dos pressupostos metodológicos da pesquisa qualitativa, preocupa-se com a essência do fenômeno investigado, ou seja, com aquilo que se mostra por si mesmo, que não poderia ser de outra forma (Chizzotti, 2006; Coutinho, 2015, Alves et al 2023).

Em todas as etapas da pesquisa fenomenológica é exigido uma postura rigorosa e interrogativa por parte do pesquisador(a). Por ser, a fenomenologia, uma ciência do rigor, a busca pela essência se dá a partir do relato extensivo e detalhado do próprio fenômeno como ele se mostra aos sentidos, sem preconceitos, crenças, valores ou conclusões apressadas (Husserl, 2000).

Para Moreira (2023, p. 8) tanto a fenomenologia quanto a análise de discurso podem se constituir como uma abordagem e não apenas como um referencial para a análise de dados. A Análise de Discurso (AD) é utilizada, em especial nas pesquisas qualitativas, nas ciências humanas e sociais como um robusto referencial teórico-metodológico para análise de dados.

O material utilizado para construção do artigo foi composto por: conhecimento disponível em diversas mídias do conhecimento, tais como podcasts, videoaulas disponibilizadas por professores no youtube, em sites de universidades, grupos de pesquisa e estudos sobre fenomenologia, metaverso

e temas correlatos tais como realidade virtual, avatar, realidade ampliada, consulta direta a buscadores tais como yahoo e google, textos disponíveis em bases de dados e repositórios de conhecimento de universidades, revistas científicas, audiolivros, livros disponíveis gratuitamente na rede internet.

No estudo ao fenômeno de pesquisa, buscou-se seguir o caminho da Redução Fenomenológica proposta por Husserl (1907) e por Merleau-Ponty (1945). O método busca o sentido das coisas a partir de uma redescoberta vivenciada pelo pensamento, pela sensação, pelo contato visual com a tela do computador, pela interação do corpo com o mundo virtual do ambiente de pesquisa por meio da visão, da audição, do tato e do odor sentido tanto nas páginas dos livros impressos quanto dos circuitos quentes de um celular, laptop ou desktop ligado por horas nas atividades de pesquisa.

Na análise dos dados utilizou-se a abordagem da Análise do Discurso, agregadas da percepção sensorial sobre o sentido das palavras, evitando replicar discursos, mas sim buscar a sua essência, o sentido nas palavras, muito mais do que foi dito, buscou-se o sentido do que **não foi dito**.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A fenomenologia como base da construção das estruturas sociais contemporâneas se originou no ano de 1966, numa perspectiva da sociologia do conhecimento, em estudos dos sociólogos Peter Berger e Thomas Luckmann, ao postularem que a realidade não é uma entidade objetiva que existe independentemente, mas sim um produto de experiências e ações humanas compartilhadas (Stingl, 2021). Essas interações humanas alimentam a intersubjetividade, que resgata a abordagem fenomenológica ao reconhecer que os outros também percebem e constroem suas realidades, criando um contexto social compartilhado. Para tanto, exclui verdades fixas e sugere a ideia de que a realidade é dinâmica e sujeita a mudanças, na evolução das práticas sociais.

Merleau-Ponty (1999) explica a relação entre o corpo e o mundo por meio da superação do dualismo cartesiano, defendendo que o corpo e a mente não são entidades separadas, mas sim uma unidade na qual o homem percebe e experimenta a vida, os pontos centrais dessa explicação são descritos em Veiga (2025):

- **O conceito de Corpo Vivido ou Corpo Próprio:** Para o filósofo, o corpo não é um simples objeto ou ferramenta, mas um **corpo vivido** (corpo-sujeito). Ele é definido como um **objeto-sujeito** capaz de ver e sofrer, sendo o meio pelo qual o sujeito se constitui e se



relaciona com o outro e com o ambiente (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).

- **Interdependência entre Corpo e Mundo:** Merleau-Ponty (1945) propõe que o corpo e o mundo estão em uma relação de **interdependência absoluta**. A experiência humana é inseparável do mundo, e o corpo atua como a ferramenta mediadora dessa percepção. O corpo está **intencionalmente direcionado para o mundo**, o que significa que existe uma relação mútua onde o sujeito é ativo e engajado, criando significados a partir da sua experiência sensorial (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).
- **A Percepção como Experiência Encarnada:** A percepção não é vista apenas como um processo cognitivo ou cerebral, mas como uma **experiência corporal e ativa**. Ela é descrita como o fundo sobre o qual todos os atos se destacam; não é um ato deliberado da consciência, mas a base que pressupõe toda a nossa inserção no mundo (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).
- **Espaço e Tempo como Fenômenos Vividos:** Diferente das noções científicas tradicionais, Merleau-Ponty (1945) argumenta que o **espaço e o tempo não são conceitos abstratos**, mas sim fenômenos vividos pelos sujeitos através da sua corporeidade. A espacialidade não é geométrica, mas sim a forma como o corpo se situa e se movimenta no mundo (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).
- **Linguagem e Expressão:** A relação com o mundo também se dá pela **gestualidade**. A fala é compreendida como um gesto corporal dotado de sentido, anterior à linguagem estruturada, sendo o corpo a base expressiva pela qual o sujeito se insere no campo cultural e social (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).
- **Subjetividade e Alteridade:** A constituição do **eu** ocorre na interação entre o corpo e a **intersubjetividade**. A percepção do **outro** é fundamental no processo de constituição do sujeito, pois o outro é visto como parte do processo que descentraliza o eu e enriquece a experiência subjetiva no mundo (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).

Em resumo, Merleau-Ponty (1945) coloca o corpo como o protagonista da experiência humana, onde a **subjetividade se concretiza através da percepção e da vivência corporal** em constante diálogo com o mundo ao seu redor.

Neste momento cabe questionar como a ideia de **corpo vivido** se aplica aos **avatars**, que são corpos virtuais criados no ambiente do metaverso. O uso de

tecnologia como extensão do corpo não é novo, Merleau-Ponty (1999) já citava o uso da bengala como um exemplo para compreensão da extensão do corpo com apoio da tecnologia.

O uso do avatar no ambiente do metaverso é mais uma extensão tecnológica do corpo vivido. Essa aplicação da ideia de corpo vivido de Merleau-Ponty aos avatares no Metaverso revela que a experiência virtual não é uma **desencarnação**, mas sim uma reinvenção e multiplicação da corporeidade. De acordo com os princípios da fenomenologia, o corpo não é um objeto físico separado da mente, mas o meio pelo qual o sujeito percebe e existe no mundo.

Nos estudos de Silva (2008) é feita uma análise do corpo no ambiente virtual e interativo (metaverso) Second Life. No contexto do Second Life, o corpo vivido, reiventado, vivenciado torna-se um meio pelo qual o sujeito percebe e existe no mundo, fisicamente e virtualmente no corpo do avatar.

Os pontos destacados por Silva (2008) são:

- **O Avatar como Objeto-Sujeito:** O avatar funciona como uma representação do corpo em ambientes 3D, atuando como o próprio participante **encarnado** no espaço virtual. Ele não é apenas uma ferramenta, mas um **corpo virtualizado** que permite ao sujeito **sair de si**, conquistar novos espaços e reverter a exterioridade técnica em subjetividade concreta (Silva, 2008).
- **Técnicas Corporais e Presença:** Mesmo sendo um ambiente digital, as **técnicas corporais** (como o modo de andar ou gestos) estão presentes. A distinção entre usuários novatos (*newbies*) e veteranos muitas vezes se dá pelo controle desses movimentos. Portanto, o fato de haver um humano executando comandos atrás da tela faz com que o avatar carregue os usos e técnicas do **corpo vivido** real para o ambiente virtual (Silva, 2008).
- **Humanização e Expressão de Sentidos:** Merleau-Ponty define o corpo como um **conjunto de significações vividas**. No Metaverso, isso se reflete na busca incessante dos usuários por **humanizar** seus avatares. Curiosamente, a **humanidade** de um avatar em concursos de beleza virtual não é medida pela perfeição estética, mas pela sua **capacidade de expressar emoções** como fragilidade, dor e esperança, o que valida a ideia de que o corpo (mesmo o virtual) é o lugar da manifestação do sentimento (Silva, 2008).
- **Hibridismo e Condição Pós-Humana:** A virtualização permite que o corpo se transforme em uma tecnologia ou tela, criando o que estudiosos chamam de **bit-corpo** ou **biomaquinal**. Essa simbiose entre humano e técnica não torna o corpo obsoleto, mas exige que ele seja pensado de forma



integrada ao imaginário da cibercultura, superando a separação cartesiana entre mente e matéria (Silva, 2008).

Em suma, a fenomenologia de Merleau-Ponty sugere que, no Metaverso, o avatar torna-se o **protagonista da experiência humana virtual**, onde a percepção e a subjetividade se entrelaçam através de uma nova forma de existência corporal.

O artigo científico de Santos e Sabattini (2024) investiga como os **jogos digitais acessíveis** podem atuar como ferramentas fundamentais para o **fortalecimento da identidade surda** e a promoção da inclusão na cultura digital. Os autores estruturam o texto explorando a interseção entre os conceitos de **comunidade surda**, a evolução histórica da **Libras** e as diretrizes técnicas de **acessibilidade no design de jogos**.

O mesmo estudo destaca que, embora a natureza visual dos videogames se alinhe naturalmente à experiência sensorial surda, o mercado ainda apresenta lacunas críticas na oferta de recursos como **legendas detalhadas** e integração de **tecnologias assistivas**. Em última análise, o texto defende que a criação de espaços de lazer inclusivos permite que indivíduos surdos desenvolvam um maior **sentido de pertença** e visibilidade social (Santos; Sabattini, 2024).

A abordagem fenomenológica de Merleau-Ponty (1945) permite estudar o fenômeno da cultura surda e suas interações em ambientes de metaverso pois propõem a interdependência entre **corpo e mundo** e explica que essa relação também se dá pela linguagem, pela expressão, e pela **gestualidade** (que também é uma forma de expressão). A fala é compreendida como um gesto corporal dotado de sentido, que é anterior à fala estruturada, e o corpo é a base expressiva utilizada pelo sujeito para se inserir no campo cultural e social (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).

Merleau-Ponty (1945) define a linguagem como uma **gestualidade do sujeito**, sendo a fala compreendida especificamente como um **gesto corporal dotado de sentido**. Esta perspectiva rompe com a visão tradicional de que a linguagem seria apenas um instrumento técnico ou uma tradução de pensamentos abstratos, propondo os seguintes pontos fundamentais:

- **Anterioridade à Estrutura:** A fala, enquanto gesto, é considerada **anterior à própria linguagem estruturada**. O corpo funciona como a **base expressiva primordial** através da qual o sujeito se insere e participa no campo cultural e linguístico (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).
- **A Linguagem como Constructo de Sentido:** Em vez de ser uma simples transmissão de ideias

pré-concebidas, a linguagem é vista como um **constructo de sentido**. O gesto linguístico comunica o significado de maneira direta, da mesma forma que um movimento corporal exprime uma intenção (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).

- **Expressão Original e Não Complementar:** A gestualidade — que engloba posturas, movimentos e o uso do corpo — não é um mero acessório ou complemento da fala. Pelo contrário, os gestos são, por si só, **expressões importantes e originais** que carregam significado e intenção (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).
- **Manifestação da Experiência Vivida:** A linguagem e os gestos são **manifestações diretas da experiência vivida**. Como o filósofo recusa o dualismo mente-corpo, a fala é entendida como uma **experiência corporal encarnada**, onde o sentido não está **dentro** da mente, mas na própria ação de se expressar no mundo (Merleau-Ponty 1999; Veiga, 2025).

A linguagem dos gestos pode ser experienciada no metaverso, antes do som. Os gestos dos avatares podem ser utilizados na comunicação com a comunidade surda, visto que existem avatares que interpretam a linguagem de Libras e que podem ser utilizados como auxílio na comunicação com surdos (SOFTWARE...2024).

A evolução do Metaverso, desde a sua origem conceitual no romance de ficção científica **Snow Crash** (1992) de Neal Stephenson até ao seu auge de visibilidade em 2022, foi marcada pelo desenvolvimento de tecnologias imersivas, economias digitais e uma crescente integração social (Campos et al 2024).

Antes e logo após a cunhagem do termo em *Snow Crash*, várias tecnologias prepararam o terreno, detalhando os marcos principais da evolução do Metaverso:

1. Antecedentes e Primeiros Passos (Anos 60 - 90)

- **Sensorama (1962):** Desenvolvimento de equipamentos com tecnologia multissensorial imersiva (Campos et al 2024).
- **Maze War (1974) e Multi-user Dungeon (1976):** Introdução de experiências 3D e jogos *multiplayer* em tempo real (Campos et al 2024).
- **Habitat (1987) e Neverwinter Nights (1990):** Surgimento dos primeiros MMORPGs (jogos de interpretação em massa online), inicialmente limitados mas que introduziram a ideia de mundos persistentes (Campos et al 2024).

2. A Era da Simulação Social (Anos 2000)



Nesta fase, o foco mudou para a interação social e a criação de conteúdo pelos utilizadores:

- **Animal Crossing (2000):** Simulação de interações sociais e imersividade (Campos et al 2024).
- **Second Life (2003):** Um marco fundamental que permitiu aos jogadores criar os seus próprios mundos, interagir como avatares e movimentar uma economia própria com o *Linden Dólar*.

3. Pilares Tecnológicos e Realidade Aumentada (2009 - 2016)

A evolução técnica permitiu que o Metaverso deixasse de ser apenas um "jogo" para se tornar um ecossistema financeiro e híbrido:

- **Criptoativos:** A criação do **Bitcoin (2009)** e, posteriormente, das **NFTs (2012)** e da **Blockchain**, forneceu a segurança e a infraestrutura necessária para economias digitais descentralizadas no Metaverso (Campos et al 2024).
- **Pokemon Go (2016):** Utilizou o GPS para sobrepor o mundo virtual ao real, popularizando a **Realidade Aumentada (AR)** (Campos et al 2024).

4. A Explosão e Consolidação (2017 - 2022)

O período mais recente viu a entrada de grandes corporações e um aumento massivo no interesse acadêmico e comercial:

- **Fortnite (2017):** Aproximou os utilizadores da experiência do Metaverso através de parcerias com grandes marcas e eventos multiplataforma (Campos et al 2024).
- **Investimentos Massivos:** A visibilidade atingiu o seu pico com o anúncio de investimentos de gigantes como a **Meta (Facebook)** e a **Microsoft**, além da entrada de marcas globais como Adidas, Nike e Gucci no espaço digital 3D (Campos et al 2024).
- **Auge Acadêmico:** Em **2022**, a investigação científica sobre o tema atingiu um pico de 348 publicações, consolidando o Metaverso como um campo de estudo sério em áreas como educação, saúde e marketing (Campos et al 2024).

Alguns fatores foram determinantes para a Evolução do Metaverso. Para que ele se tornasse uma realidade em larga escala em 2022, foram necessários três componentes críticos:

- **Melhoria de Hardware:** Avanços em unidades de processamento gráfico (GPU) e a chegada da internet **5G** (Campos et al 2024).

- **Modelos de Reconhecimento:** Desenvolvimento de formas mais sofisticadas de expressão dos avatares para imitar a vida real (Campos et al 2024).
- **Disponibilidade de Conteúdo:** Um ecossistema onde as pessoas podem realmente imergir e participar de atividades quotidianas (Campos et al 2024).

Atualmente, o ponto crítico para o futuro é a **interoperabilidade**, ou seja, a capacidade de transitar de forma fluida entre diferentes mundos virtuais (Campos et al 2024).

O resultado da análise da Fenomenologia de Merleau-Ponty, o avatar como manifestação do Corpo Próprio do interlocutor, a discussão entre a inexistência do tato e do cheiro no corpo do avatar, na experiência da imersão, que fazem ligação com a ontologia do visível/invisível (Merleau-Ponty, 1999) permitem pressupor que é possível explorar a ausência do sentido audição na experiência imersiva no metaverso focando estudos na comunidade surda.

CONCLUSÃO

Merleau-Ponty e o corpo no metaverso, uma abordagem fenomenológica para experiências imersivas com surdos foi um tema de pesquisa desafiador. A amplitude do tema, que busca fazer conexões entre várias áreas do conhecimento não é tarefa trivial.

A abordagem fenomenológica adotada na pesquisa é uma escolha que desafia as abordagens científicas, trazendo em seu bojo todas as críticas atribuídas à fenomenologia e toda a polêmica gerada em torno da Fenomenologia da Percepção, de Merleau-Ponty.

No entanto, a busca da verdade, em sua essência é o que permeia todo cientista que adota abordagem multi, inter e transdisciplinar, visto que ele necessita chegar à essência das coisas, ao real sentido, valendo-se, muitas vezes, de métodos não ortodoxos.

Assim é a Fenomenologia da Percepção, de Merleau-Ponty, um método que desafia o sentido da ciência, operando com conhecimento do senso comum para se chegar na essência dos fenômenos estudados.

Para estudos da comunidade surda, esse método pareceu bastante adequado, pois que a linguagem gestual é predominante àqueles que não podem ouvir, mas que podem falar através de gestos, comunicando-se pela essência da linguagem, aquela que vem antes da fala, segundo Merleau-Ponty.

No ambiente de metaverso o sentido de corpo virtual é agregado ao corpo físico, semelhante a uma bengala. O corpo virtual é, além do corpo físico,



uma outra forma de possibilidade para experienciar um outro mundo, o mundo virtual.

Tendo em vista ao objetivo do artigo, que era o de propor uma abordagem fenomenológica para pesquisas baseadas na experiência do corpo físico e sua interação com o corpo virtual no ambiente de metaverso utilizando a Fenomenologia da Percepção proposta por Maurice Merleau-Ponty, o entendimento dos autores deste artigo é o de satisfação.

Merleau-Ponty considera o corpo como o protagonista da experiência humana, onde a subjetividade é concretizada por meio da percepção e da vivência corporal, que está em constante diálogo com o mundo ao seu redor.

O avatar é o corpo virtual do Metaverso, mesmo com a diferença de tempo entre a obra de Merleau-Ponty (1945) e a propagação do Metaverso no Brasil, Second Life (2003), pode ser considerado uma forma de corpo vivido, pois ele não é apenas um objeto gráfico, mas um meio, uma técnica pela qual o usuário encarna e experimenta a realidade virtual.

Merleau-Ponty (1945) também define a linguagem como uma gestualidade do sujeito, sendo a fala compreendida especificamente como um gesto corporal dotado de sentido. Esta perspectiva rompe com a visão tradicional de que a linguagem seria apenas um instrumento técnico ou uma tradução de pensamentos abstratos.

A comunidade surda se comunica por gestos, e muitos surdos sequer conhecem a Linguagem Brasileira de Sinais. Isso comprova a proposição de Merleau-Ponty ao afirmar que o gesto vem antes da palavra e a comunicação entre humanos é, antes de tudo, corporal e gestual.

A relação entre o homem e a técnica é a base das estruturas sociais contemporâneas, e impacta o processo de desenvolvimento e de aperfeiçoamento tecnológico, que avança de forma acelerada impactando também o processo de evolução humana.

REFERÊNCIAS

ALVES, Marcos; BUFFON, Alessandra; NEVES, Marcos. A fenomenologia como uma abordagem metodológica. In: MAGALHÃES, C. A. de O.; BATISTA, M. C. (Org.) **Metodologia da pesquisa em educação e ensino de ciências**. 2ª. Edição, Ponta Grossa, Atena, 2023. p. 165-177.

CAMPOS, A. F. D.; et al. Metaverso: uma análise de mapeamento científico. **Informação e Informação**, v. 29, n. 2, p.24-55, abr./jun. 2024.

CHIZZOTI, A. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. Campinas: Alinea, 2003.

COUTINHO, C. M. G. F. P. **Metodologia de investigação em Ciências Sociais e Humanas**: teoria e prática. Coimbra: Edições Almedina S.A., 2015.

CUNHA, F. N. A ideia da fenomenologia – Edmund Husserl (1907). **Pensamento Extemporâneo**, Mariana MG, p. 39-66, nov. 2015. Resenha de: A ideia da fenomenologia, por Edmund Husserl, tradução Artur Morão. Lisboa: Ed. 70, 2000. Disponível em: <https://pensamentoextemporaneo.com.br/?p=2630> Acesso em: 17/03/26

HUSSERL, E. **A ideia da Fenomenologia**. Trad. Artur Mourão Lisboa: Edições 70, 2000.

LONGO, W.; TAVARES, F. **Metaverso**: onde você vai trabalhar em breve. Rio de Janeiro/São Paulo: Editora Alta Books, 2022.

MOREIRA, M. A. Apresentação. In: MAGALHÃES JÚNIOR, C. A. de O.; BATISTA, M. C. **Metodologia da pesquisa em educação e ensino de ciências**. Ponta Grossa-Pr: Atena, 2023 p. 7-11

MERLEU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PARK, S.-M.; KIM, Y.-G. A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges. **IEEE Access**, [S.l.], v. 10, p. 4209–4251, 2022. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=9667507>. Acesso em: 3/12/2025.

SANTOS, P. A. P.dos; SABBATINI, M. Jogos digitais, acessibilidade e identidade surda: desafios e oportunidades para a inclusão da comunidade surda na cultura digital. **Humanae: questões controversas do mundo contemporâneo**. v. 18, n.2, p.1-20, 2024.

SILVA, R. C. da. Humano também na Segunda Vida: uma análise dos avatares no Second Life. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Natal, RN, 2 a 6 de setembro de 2008.

STINGL, A. **Construção Social da Realidade**. Disponível em: <https://www.ebsco.com/research-starters/religion-and-philosophy/social-construction-reality> Acesso em: 18/03/2026.

SOFTWARE PÚBLICO BRASILEIRO. **VLibras – Suite VLibras**. Disponível em < <https://softwarepublico.gov.br/social/suite-vlibras>>. Acesso em: 18/11/2024.



VEIGA, N. P. C. da. O legado de Merleau-Ponty na Psicologia Brasileira: uma revisão da literatura.

Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação. Vitória da Conquista ano 9, v. 19, n. 34 p. 255-271 jul./dez. 2025.