

ISBN-13: 978-987-27772-2-5

Título: Actas del I Encuentro Latinoamericano de Investigadores sobre Cuerpos y Corporalidades en las Culturas

Editorial: Investigaciones en Artes Escénicas y Performáticas

Edición: 1a Ed.

Fecha publicación: 8/2012



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

SUBJETIVIDADE E REPRESENTAÇÃO VIRTUAL DO CORPO: UMA ANÁLISE DE AVATARES DO SECOND LIFE¹

SANTOS, Flávia Martins dos²;
GOMES, Suely Henrique de Aquino³

1. Introdução

No ato de tornar o corpo mais competitivo no mercado das aparências e mais coerente com a subjetividade dos indivíduos, o desejo de superação da realidade corporal por meio dos processos de digitalização do corpo, exemplificados pelos diversos avatares que circulam em mundos virtuais de terceira dimensão como o *Second Life*⁴, torna-se uma tendência na contemporaneidade.

O presente trabalho buscou identificar a projeção das subjetividades contemporâneas na construção de corpos virtuais, impulsionadas por um suposto imaginário pós-humano, bem como refletir sobre a natureza do avatar, identificar os investimentos na construção e melhoramento de corpos virtuais, e analisar as vivências corporais e comunicacionais cotidianas do ciberespaço.

Por meio da técnica de pesquisa etnográfica virtual, estabeleceu-se a tese de que o avatar no *Second Life* revela-se muito além de uma mera representação corporal, mas um lócus de livre experimentação, um marcador de presença e status, que mostra-se intimamente ligado ao indivíduo que o controla por vias subjetivas. Observou-se que, apesar das inúmeras possibilidades de reconfiguração oferecidas pelo metaverso, existe uma tendência a reproduzir as estruturas sociais e os padrões corporais presentes na “primeira vida”. Contudo, essa reprodução apresenta uma socialidade e um corpo

¹ Trabalho apresentado ao GT 1 - Imagem e representação do corpo através da história e das culturas, no 1er Encuentro Latinoamericano de Investigadores sobre Cuerpos y Corporalidades en las Culturas.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás, na linha de Mídia e Cultura. Professora assistente da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da UFG e professora horista do Centro Universitário Uni-Anhanguera. E-mail: flaviamartins21@gmail.com.

³ Doutora em Ciências da Informação pela Universidade de Brasília (1999). Professora associada da Universidade Federal de Goiás. Professora integrante do mestrado em Comunicação, Cidadania e Cultura, da Universidade Federal de Goiás. Email: suelyhenriquegomes@gmail.com.

⁴ Mundo virtual em terceira dimensão. Pode ser visto tanto como um jogo – apesar de não ter objetivos específicos – como um simulador, comércio virtual ou uma rede social. Um personagem virtual é criado – avatar – e passa a transitar pelo mundo digital, podendo exercer várias atividades humanas.

assépticos, que buscam extirpar os traços considerados negativos, principalmente no que diz respeito à corporeidade, revelando certa influência do imaginário pós-humano.

2. Corpo e Subjetividade

Diversos estudos recentes têm se debruçado sobre o corpo, buscando compreendê-lo e desvendá-lo em suas relações e em si mesmo. “É na corporeidade humana que buscam a base para uma teoria da subjetivação, da constituição dos desejos, das sexualidades e das diferenças sexuais, dos fenômenos de resistência e agência” (SANTAELLA, 2004, p. 23), entendendo que os seres humanos são também materialidade e não somente criaturas de razão.

Partindo da perspectiva de que faz-se necessário entender o corpo em suas relações levando em conta a produção da subjetividade, surge mais uma vez a importante e vasta obra foucaultiana, que considera a vivência corporal como imprescindível na construção do sujeito.

Segundo Cardoso Jr. (2005), vê-se em Foucault uma subjetividade que está diretamente ligada ao tempo, mas também, e principalmente, ao corpo. Assim, o que Foucault quer nos dizer é que

o sujeito é corpo, que a subjetividade é algo que acontece num corpo e dele não se desvincula. De fato, se a subjetividade é, como definimos acima, uma expressão de nossa relação com as coisas, através da história, então, o modo mais imediato pelo qual essa relação se expressa é o corpo, entendido não apenas como corpo orgânico, mas também como corpo construído pelas relações com as coisas que encontra durante sua existência (CARDOSO JR., 2005, p. 345).

Esse ponto permite retomar o conceito das “práticas de si” (FOUCAULT, 2003b, p. 47), que pode ser então entendido como modos pelos quais se constitui os sujeitos ao longo de uma formação histórica. O cuidado de si desenvolvido pelos gregos nas privações e controle sobre a própria natureza humana revela um dos modos de subjetivação possíveis segundo as teorias foucaultianas. Em sua última fase teórica, conhecida pelo retorno ao sujeito e expressa principalmente nos volumes de *História da Sexualidade* (2003), Foucault aborda o que ele considera, segundo Deleuze (1988), como um novo modo de constituição do sujeito: o sexo. No volume *O uso dos prazeres*, Foucault problematiza as práticas de constituição do sexo a fim de estudar “de que maneira o indivíduo moderno podia fazer a experiência dele mesmo enquanto sujeito de uma sexualidade” (FOUCAULT, 2003c, p.11).

Para Deleuze (1988, p.109), “a idéia fundamental de Foucault é de uma dimensão da subjetividade que deriva do poder e do saber, mas não depende deles”. A relação consigo mesmo, ou a subjetivação, não cessa de transformar-se, sempre retomada e recuperada pelas relações de saber e relações de poder. O saber, como a união entre o visível e o enunciável, e o poder, representado pela relação das forças, seriam então precursores dos processos de subjetivação, mas não determinantes.

Nas palavras de Suely Rolnik (2006) somente olhando por esse novo ângulo é que se pode conceber a subjetividade diferentemente de uma prisão ou algo dado *a priori* e exclusivamente interno: “se a subjetividade é simplesmente um espaço interno, que forma com sua exterioridade um par de opostos numa relação de causalidade – na melhor das hipóteses, dialética –, tudo está dado desde sempre, e não há como pensar a mudança” (ROLNIK, 2006, p. 32). Só se abre a possibilidade de transformação ao sujeito quando se rompe com os dualismos e essencialismos.

Na atualidade, o que se percebe é que corpo tem cada vez mais recebido o *status* de *lócus* da subjetividade. Para além de uma simples exploração e formatação corporal, existe na atualidade o desejo de criar discursos que legitimem a materialidade na intenção de produzir outra subjetividade, que associe prazer ao consumo para criação de um corpo ideal.

O corpo é ao mesmo tempo o principal objeto de investimento do amor narcísico e a imagem oferecida aos outros – promovida, nas últimas décadas, ao mais fiel indicador de verdade do sujeito, da qual depende a aceitação e a inclusão social (KEHL, 2004, p. 175).

Diferentemente da ideia cartesiana, onde “os corpos só servem como meios de individuação, envelopados pela pele e carimbados pelos rostos” (SANTAELLA, 2004, p. 15), na pós-modernidade a matéria torna-se indicadora da interioridade e principal espaço que esta possui para se expressar. Fato este que permite-nos falar no corpo como rascunho (SANT’ANNA, 2001) ou tela de projeção (LE BRETON, 2007) para a subjetividade ou subjetividades contemporâneas.

Corpo e subjetividade nunca estiveram tão juntos ou mesclados com relação à relevância enquanto definidores do sujeito. O corpo não está mais destinado ao desprezo em momentos de elevação do subjetivo, mas apresenta-se enquanto rascunho onde se escrevem a subjetividade, a cultura e a técnica.

3.O corpo contemporâneo e o imaginário pós-humanista

Há mais de meio século, o pensamento cibernético inaugurava uma nova concepção de natureza, homem e seus artefatos, colocando-os todos no mesmo patamar informacional. Indubitavelmente, tal teoria serviu para criar as bases necessárias, se não para o surgimento, ao menos para o formidável desenvolvimento de áreas como a engenharia genética, a robótica, a inteligência artificial e a informática de comunicação.

As inúmeras possibilidades abertas por todas essas áreas vêm ao encontro dos anseios dos indivíduos pós-modernos de superar as limitações que o corpo, como perecível e demasiado orgânico, oferece às subjetividades. Observa-se cada vez mais um desconforto gerado na relação entre o corpo que se possui e o corpo que se almeja.

O crescimento exorbitante da indústria de cosméticos e de cirurgias estéticas, ou ainda a expansão da indústria farmacêutica capaz de fornecer pequenos “milagres”, ora para colocar o corpo em conformidade com os padrões exigidos, ora para controlar os distúrbios subjetivos por eles causados, é indicativo desta tensão entre o corpo material e o corpo almejado. De todo modo, diante desse novo panorama, o consumo nunca esteve tão presente para oferecer infinitas soluções aos desajustados em ato e potência que somos todos nós humanos.

O atual desconforto pelo qual passa o homem em sua corporeidade se revela parte de um paradoxo que, por outro lado, ostenta uma adulação ao corpo como nunca antes vista, representada pelas diversas técnicas disponíveis para manter o corpo magro, belo e jovem.

O corpo parece não atentar mais para os diversos projetos humanos diante de uma sociedade baseada nas biotecnologias informacionais, que dissemina um ideal de corpo que, acredita-se, não corresponda mais aos aspectos naturais da corporeidade. Com base nessa premissa, pode-se reafirmar a existência de um novo dispositivo do biopoder: o genético-informacional. Aliadas às tecnologias da informação, as ciências da vida inauguram formas de produção e controle corporal e subjetivo até então inusitados.

O dispositivo genético-informacional permite manipulações corporais que, por diversas vezes, pretendem negar as características do corpo que até bem pouco tempo eram consideradas naturais, como a doença, a degeneração, o envelhecimento e a morte, exigindo agora constantes processos de bioescase para alcançarem um ideal corporal que fuja a essas tendências. Indubitavelmente, é na busca da pureza e no exercício do sacrifício que se esconde o paradoxo do corpo contemporâneo (SIBILIA, 2004). O corpo é julgado e condenado justamente por suas características de corpo. A realidade

corporal, por muitas vezes, torna-se o maior empecilho para uma melhor performance física e visual. Não é raro o confronto com o pensamento extremista de que “se o corpo é lugar da morte, será necessário um dia extirpá-lo do homem” (LE BRETON, 2007a, p.24.).

O paradoxo do corpo contemporâneo atua como o principal responsável pelo surgimento de um novo tipo de corpo ou um novo tipo de homem, por meio de uma proposta de superação denominada de “pós-humanismo”.

O pós-humano representa um estágio da humanidade tecnológica cuja principal meta é a transcendência das limitações físicas e biológicas do humano. Esse desejo de ultrapassagem dos limites ou fronteiras, [...], encontra sua realização máxima no abandono da prisão corporal, por meio das fantasias que imaginam a digitalização da consciência em computadores (FELINTO, 2005, p.3).

O imaginário pós-humanista preconiza a obsolescência do corpo, bem como as inúmeras possibilidades evolutivas do homem diante de um era comandada pelas tecnologias informacionais que instauram a cibercultura. Quando a materialidade parece não mais se atentar para todos os projetos do homem, sua virtualização torna-se uma possibilidade cotada, não permitindo mais a concepção de um corpo natural e puramente orgânico. O homem passou a ser informação manipulada, geneticamente e virtualmente modificada, permitindo-nos comparar a figura do sujeito contemporâneo a do ciborgue, cada vez mais próximo da realidade das máquinas, até que este possa, em um futuro não muito distante, estar dentro delas, ser uma delas.

As tentativas de alcançar a longevidade, ou até mesmo sonhar com a imortalidade, apresentavam-se um tanto menos remotas em manipulações que vão desde intervenções cirúrgicas, tratamentos e próteses estéticas, “correções” genéticas, clonagem, até a busca por alternativas que abandonam consideravelmente a materialidade problemática. Outra forma possível de perpetuar a consciência sem excluir a corporeidade, porém, extirpando suas tão temidas tendências naturais, está em sua digitalização, na sua transformação total em material informativo e imagem digitalizada, passível de ser acessada em espaços e tempos diversos.

O sonho de permanecer e o medo da degeneração total a qual o corpo está sujeito, levam os indivíduos a depositarem esforços contínuos na construção de uma imagem do corpo que os possa realmente representar e que não esteja em desvantagem total com os modelos – previamente modificados – apresentados pelos meios de comunicação massivos.

Um corpo digitalizado é um corpo sempre acessível, facilmente modificado segundo as tendências atuais, um corpo “apto”, como nos diria Bauman (2001, p.91), a realizar o sonho de auto-criação com base não no que se tem, mas no que se acredita realmente ser interiormente.

Pode-se elencar como um dos primeiros sintomas do imaginário pós-humanista a proliferação das imagens digitalizadas de corpo, através do suporte fotográfico e exibidas nas diversas mídias, em especial, e de forma muito mais presente, no ciberespaço. Todavia, o objetivo final se encontra na exposição, um corpo ideal para ser consumido pelo olhar de admiração do outro.

Os corpos remodelados, superando a materialidade perecível e apagando a imperfeição da concretude, proliferam-se em uma velocidade exorbitante nas diversas mídias: impressa, televisiva e principalmente no ciberespaço, que abriga os *sites*, *blogs*, *fotologs* e comunidades virtuais de relacionamento, algumas com representações corporais virtuais em terceira dimensão, como o famoso *Second Life*, que dedica atenção especial aos avatares⁵.

Nem sempre os investimentos pretendem dar ao corpo um aspecto mais natural. O que se observa em alguns casos, é a manutenção de corpos/avatares espetacularizados cujas proporções físicas vão além do “real” em que deveria supostamente se basear. A quase ausência de limites para manipulação de imagens, em programas como *PhotoShop*, *Illustrator* e *Indesign*, ou a manipulação de avatares é capaz de fazer com que os indivíduos criem corpos “hiper-reais” com correspondência apenas a seu imaginário e ao desejo de superar as imperfeições corporais. “O cuidado com o corpo transforma-se numa ditadura do corpo, um corpo que corresponde à expectativa desse tempo, um corpo que seja trabalhado arduamente e do qual os vestígios de naturalidade sejam eliminados” (SILVA A., 2001, p. 86).

4.Subjetividade e Virtualidade

As várias formas de virtualizar o corpo, atraem por suas promessas de potência, beleza, acessibilidade e permanência, que sem dúvida encontram cada vez mais indivíduos dispostos a investir em sua performance, ainda que mediada. Nesse sentido, os avanços tecnológicos têm contribuído em muito, não somente como suporte de transformação corporal do sujeito, mas também como artifícios que inauguram uma

⁵ Avatares são representações corporais criadas com descrições ou imagens.

nova forma dos indivíduos se relacionarem e perceberem a si mesmo e aos outros. André Lemos (2004) afirma que, ao voltar o olhar para a interação entre o homem e suas máquinas,

o que nos interessa é mostrar que a tecnologia não pode ser vista como uma simples mediadora na ligação do homem ao mundo. A relação homem e técnica é um contínuo. Não poderíamos insistir numa separação nítida entre os homens e seus artefatos (LEMOS, 2004, p. 176).

Essa relação trouxe não somente mudanças físicas ao indivíduo, mas inaugurou a possibilidade de novas subjetividades que englobam o homem, sua corporeidade e suas representações virtuais. As experiências cotidianas dos sujeitos, cada vez mais se encontram marcadas por variáveis exclusivas da era pós-moderna como a conectividade. É impossível negar transformações nos modos de subjetivação, quando nossas inevitáveis relações com as máquinas que nos cercam estão determinadas pelos dispositivos: *on* e *off*.

Estar conectado e desconectado, provido de um corpo físico e um corpo virtualizado, coloca o sujeito em uma condição fragmentada e abre, ao mesmo tempo, novas possibilidades até então inacessíveis para quem se sujeitava a uma “única vida” e a ela estava preso. Para estes, o mundo da imaginação era a única fuga das limitações reais e corpóreas. Supõe-se que, ao entrar em contato com ciberespaço, o indivíduo sofre dele influência direta em seus modos de subjetivação. Segundo Catarina Moura (2002, p.3),

há na relação do sujeito com a idéia de realidade virtual algo de inevitavelmente alucinatório e psicótico. A absoluta libertação de si que essa relação implica, [...] influi inevitavelmente na imagem que o sujeito tem de si enquanto subjetividade corpórea.

Para a autora, a mudança na noção de sujeito se explica no fato de que, no momento em que o indivíduo consegue conceber-se como flexível, aberto a vários possíveis e, em certa medida, com uma liberdade individual ampliada, a noção que ele tinha de si tende necessariamente a mudar, “na condição fragmentária e acidentada do *self* enquanto corpo incessantemente possuído e despossuído” (MOURA, 2002, p.3)

Ao olhar por determinado ângulo, pode-se perceber que o corpo materializado, orgânico e por vezes simples manipulador das ações que se deseja executar para dentro da tela do computador, também aparece como um estorvo ou é quase que esquecido para ceder espaço à livre manifestação subjetiva. Uma suposta liberdade de expressão,

criação e manifestação torna-se um atrativo que contribui para que se opte pelo ciberespaço.

O espaço cibernético envolve a relação com o mundo, dando ao indivíduo que a ele se entrega com paixão o sentimento de que a 'vida de verdade' está ali, na ponta de seus dedos e que cabe a ele construir uma existência virtual para si conforme a sua vontade, porque os limites da soberania pessoal que o corpo encarna com constância na vida comum foram aqui radicalmente suprimidos (LE BRETON, 2007a, p.142-143)

Diante de uma gama de possibilidades, configura dentre elas a de assumir diversos papéis numa "teatralização cotidiana" (MAFFESOLI, 1998), que por diversas vezes nutre a curiosidade de assumir novas personalidades ou ainda, com pode ser percebido na fala dos próprios cibernautas, a possibilidade de um espaço para uma reconstrução de si, de sua própria imagem, para que, diferente das aparências herdadas pela natureza, se possa criar imagens condizentes de suas subjetividades.

Pode-se comparar ainda esse fenômeno ao que Baudrillard (2003) chama de "simulação" ou "simulacros". Segundo o autor, um simulacro diz respeito a uma cópia sem original, o que nos leva a aplicar seu conceito às construções de si no ciberespaço, que não devem, nem costumam, necessariamente corresponder a uma cópia do corpo que realmente se possui *off-line*, mas comumente garantem correspondência a fatores subjetivos do indivíduo em questão. Como também defende Wunenburger (2006), o corpo virtual seria um outro corpo, não uma simples cópia do primeiro, mas um "segundo-corpo".

Para autores como Francisco Rüdiger (2002), existe nessa relação um primeiro impulso para o pós-humanismo. "A vontade mais ou menos inconfessável de se converter em máquina manifestar-se-ia no desejo de se deixar absorver pelas imagens virtuais, de se entregar aos imaginários mediados tecnologicamente" (RÜDIGER, 2002, p.13). As máquinas, em especial as informáticas, exercem um fascínio cada vez maior sobre a humanidade, revelando a importância dos fatores simbólicos como constituintes desse universo, independentemente dos fins almejados, bem como de um novo tipo de sociabilidade ou biossocialidade, ancoradas não somente no corpo visceral, mas também em um corpo previamente imaginado e recriado com auxílio tecnológico.

Pode-se afirmar, com base nas atuais experiências, que o ciberespaço tem revelado que "o emprego da ficção identitária no ciberespaço não se baseia em uma razão sensível ou sensibilidade estética, mas em um mecanismo de defesa, quando não em uma arma de ataque, de que lança mão a pessoa ao adentrar em um território

desconhecido (RÜDIGER, 2002, p.49). Nas palavras de Rüdiger, convém pontuar que o ciberespaço “não é bem um outro mundo”, ao menos não totalmente, e que se revela capaz de apresentar os mesmos problemas e mazelas da realidade cotidiana que se experimenta em pequenas e grandes cidades. Seu poder libertador, tanto apregoado por tecnófilos⁶ desavisados, esconde também um poder repressor latente, não somente na reprodução do mundo *off-line*, mas na criação de novas modalidades de mazelas sociais.

De todo modo, infere-se que as novas tecnologias comunicacionais inauguram uma nova forma de conceber a subjetividade como múltipla, fragmentada e instável, bem como inserem esta em um novo rol de problematizações, tanto sobre sua constituição como na constituição de novas formas e percepções corporais.

5. Experiências etnográficas no Second Life: a questão corpórea em evidência

Estudos empíricos conduzidos em espaços virtuais de socialização enfrentam o desafio de definir um método que seja apropriado e consiga propiciar o levantamento e a análise de dados relevantes para a compreensão das dinâmicas sociais próprias do ambiente estudado segundo os objetivos previamente fixados. Para tanto, a técnica escolhida foi a etnografia virtual, defendida principalmente por autores como Hine (2009) e Kozinets (2006).

Por meio da técnica que exigiu a imersão no ambiente pesquisado, pode-se constatar que em comunidades virtuais como o Second Life o corpo virtual ganha especial destaque. Essa parece ser uma tendência comum entre os novos usuários: concentrar os esforços, na aprendizagem dos comandos para modificar a forma física do avatar.

As inúmeras possibilidades de formatação, desde tamanho dos membros à coloração da pele e cabelos, costumam ser a prioridade daqueles que acabam de chegar a um espaço de sociabilização em que, diferente de *chats* e outras redes sociais, a forma física é exigida para marcar a presença e seu aspecto funciona como um fator determinante para uma melhor aceitação social. Aí está uma das primeiras percepções de que se trata realmente de uma possibilidade de vida: a exigência de um corpo, ainda que imaterial, para marcar uma existência.

⁶ Amantes e defensores da tecnologia, acusados de somente conseguirem enxergar o lado positivo da mesma.

Nas primeiras experiências em lócus já era possível observar que alguns avatares pareciam “mais reais” do que outros, com uma textura diferenciada de pele e cabelos, bem como conseguiam executar movimentos mais naturais como caminhar, balançar o corpo ou mexer nos cabelos quando estavam parados. Muitas vezes, estes participavam de conversas em grupos maiores e pareciam já familiarizados com o ambiente e com os demais residentes. Não era raro presenciar novos usuários elogiando seus belos corpos virtuais e indagando sobre como conseguir tal feito.

Nas diversas andanças no *second life*, identificou-se uma alta quantidade de lojas de roupas e acessórios para avatares. Segundo informações passadas pelos próprios avatares, o volume de vendas é bastante alto, em especial de artigos femininos. Logicamente existem lugares onde se pode conseguir gratuitamente *skins*, cabelos, roupas e acessórios, porém os artigos disponibilizados ali são considerados de menor qualidade e menor status social. Fato confirmado em momento posterior, em uma festa chamada “*CAFONA FREEBIES*”, nome que remete às lojas de produtos gratuitos oferecidos aos avatares.

Além das compras e formatações corporais, os relacionamentos e suas performances também se manifestam no ambiente. Um exemplo disso são as *pose balls*, bolas que ficam aos pares espalhadas por algumas ilhas e que ao clicá-las juntamente com outro avatar, reproduzem movimentos conjuntos como dança, abraços, beijos e até sexo. Obviamente o ato sexual entre avatares, por si só, não é capaz de gerar filhos virtuais. Mas uma das possibilidades do *Second Life* é a aquisição de um kit-gravidez, que vem com *shapes* de barriga que podem ser trocados de acordo com o tempo da gestação e *script* que faz o bebê se mover ou gerar contrações, o que aparece escrito na tela do computador.

Depois de algum tempo, definido pela suposta mãe, o bebê nasce, aparece nos braços da mãe e a barriga some automaticamente. O mesmo *script* faz com que o bebê resmungue e chore de tempos em tempos. Esses bebês são como avatares animados, mas podem haver avatares com *shape* de criança também.

Uma gravidez virtual pode ser o desejo de casais de avatares que estão juntos há algum tempo ou possuem um relacionamento declarado, e estes representam um grande número no *Second Life*. Não é raro encontrar nas descrições que aparecem em cima do nome, a inscrição de esposa, namorada, ou noiva de outro avatar. Um dos casos de que se teve conhecimento durante a vivência no ambiente, os dois avatares partilhavam do mesmo status na *real life*, mas nem sempre isso acontece.

Pela experiência de outros avatares, detectou-se que muitas pessoas que criam algum tipo de relacionamento afetivo no SL não o possuem fora daquele ambiente, ou ainda o fazem a despeito de seus parceiros no mundo *off-line*. Apesar da justificativa de se tratar apenas de um jogo, o envolvimento e os laços que se criam são inegáveis quando se depara com o desejo por uma criança que venha selar a união do casal.

Outro aspecto desejado tanto por casais como por alguns outros avatares, encontra-se na aquisição de uma casa no mundo virtual, desejo aparentemente de residentes mais antigos. Assim como possuir uma casa na *real life*, ter um lar virtual significa, nas palavras de residentes, ter um espaço para relaxar e receber amigos. Outros ainda falam da agradável experiência de experimentar diferentes estilos e decorações, dar a um espaço a personalidade do dono. Percebe-se que, com o passar do tempo, algumas pessoas sentem necessidade de possuir um lugar que possam chamar de “seu”, seja construído por ele mesmo ou comprado de outro criador. Muitas vezes essas residências virtuais são uma oportunidade de possuir um espaço idealizado e sonhado nos mínimos detalhes, uma vez que se pode comprar separadamente toda a mobília.

Em várias conversas no metaverso pode-se perceber a importância que o avatar possui para cada indivíduo. Em sua fala, o residente *Markao34* pontuou que havia uma preocupação clara das pessoas em dar uma forma mais realista ao seu avatar inicial. Os padrões em que estes se baseavam surpreenderam, uma vez que se imagina que as inúmeras possibilidades de construção de um novo corpo podem levar os sujeitos extrapolarem a imaginação e construírem formas físicas completamente diferentes das reais. Segundo *Markao34*, a maior parte das pessoas que costuma procurar ajuda na modificação do avatar, pretende dar a este uma maior semelhança com sua forma física real, evidentemente, valorizando alguns pontos que mais gostam e omitindo outros considerados desnecessários.

Segundo ele, quanto mais o tempo de jogo aumenta mais “bonito” tende a ficar o avatar, porque a aparência é muito importante no *Second Life*, juntamente com a questão da voz, pois são as formas primordiais de interação com os demais usuários na ausência de contato físico. O *voice*, diferente do que se havia imaginado, vem sendo amplamente utilizado no SL, especialmente em áreas com maior concentração de brasileiros. Ter uma voz atraente também ajuda a alcançar melhores relacionamentos.

Muitos dos avatares possuem criações e investimentos no mundo virtual. Além dos investimentos que afirmam realizar, alguns com maior frequência em seus avatares, muitos deles criam roupas, objetos, possuem lojas ou clubes para festas e eventos. Isso é

capaz de render *lindens* ao jogador, moeda local que pode sofrer câmbio com o dinheiro da vida real.

Possuir *lindens* significa conquistar maior prestígio social, pois com essa moeda de troca é que se pode adquirir acessórios para um avatar mais estilizado, automóveis, imóveis etc. Fato observável nas duas primeiras e principais preocupações de novos usuários: como conseguir um avatar mais “bonito” e como fazer para conseguir um emprego no metaverso.

Aliando esses fatores à possibilidade de entrega total à proposta do jogo, entendendo o *Second Life* como uma nova possibilidade de vida, supostamente substitutiva à primeira e capaz de gerar “ciberdependência”, é possível de se chegar a resultados indesejáveis. Os próprios residentes relatam casos em que se investiu muito dinheiro e dedicação e além da ausência do retorno esperado, colaborou-se para um fomento do jogo enquanto vício.

Segundo alguns residentes, a *Linden Lab* tem conhecimento do problema da ciberdependência e orienta, para um menor grau de envolvimento, a escolha por avatares em forma não humana. Entende-se assim que, o fato de possuir uma outra corporeidade, ainda que virtual, faz com que os fatores subjetivos de cada indivíduo trabalhem reconhecendo o avatar como parte de si. Esse fato é comprovado pelos sentimentos relacionados ao corpo passíveis de se experimentar em mundos de terceira dimensão como prazer, vaidade, raiva, vergonha, etc. Essa constatação é corroborada não somente pela fala e comportamento dos residentes, mas pela vivência virtual através do avatar-pesquisador.

Outro fator que se mostrou bastante relevante e surpreendente, diante da idéia comum que se tem a respeito de ambientes de interação virtual como lócus onde as regras sociais podem ser esquecidas, reside no fato de o *Second Life* apresentar uma série de normas de interação no jogo. Em sua maioria, tais normas reproduzem os valores éticos e morais da vida real que se mostram adaptados ao ciberespaço e podem ser resumidos em seis artigos principais: 1º intolerância, 2º falta de comportamento, 3º agressão ou assalto, 4º quebra de privacidade, 5º indecência, 6º perturbar a paz.

De maneira geral pode-se perceber certa tendência de reprodução de aspectos da vida cotidiana, como os relacionamentos, as regras, o trabalho, as festas e demais meios de entretenimento, mostrando que a “segunda vida” pode não ser tão nova e livre como se imaginava.

6. Considerações Finais

As relações que podem ser observadas entre o mundo físico, com sua dinâmica social e cultural, e os mundos artificiais em terceira dimensão, demonstram como existe uma tendência aproximativa entre esses dois ambientes. Em detrimento do virtual se apresentar como um nó de tendências (LEVY, 1996), um conjunto de possíveis, muito do que pode ser observado no ambiente virtual pesquisado remete a uma reprodução considerada “melhorada” da socialidade presencial.

Na verdade, o que se pode notar é que não se deseja construir uma realidade virtual sem referências, mas uma possibilidade outra, uma alternativa à vida que todos nós experimentamos cotidianamente. Não se pode afirmar, de modo algum, que os indivíduos que se dedicam a essas experiências virtuais possuem necessariamente uma vida de solidão e exclusão. Existe em cada um de nós, em maior ou menor grau, certa insatisfação para com algum aspecto da própria vida, e esse fator pode gerar o desejo de, estando em um novo ambiente onde se pode começar uma nova vida sem precedentes, simular e reinventar a própria história, dando outros rumos à vida. Nesse ambiente virtual, pode-se esquecer por algumas horas os papéis desempenhados socialmente e assumir os papéis criados virtualmente – e que se mostraram não tão diferentes de uma vida social comum. A diferença principal está na posição que se escolhe, muito mais do que na invenção de novos papéis.

Como pautado anteriormente, o avatar não costuma ser criado somente com base na subjetividade e imaginação do indivíduo, mas acredita-se que para criar uma ligação entre o indivíduo e seu avatar, este precisa reproduzir minimamente algum traço físico e de personalidade do residente. Neste sentido, os investimentos nos corpos virtualizados podem ser entendidos como um processo contínuo pelo qual os sujeitos se colocam como produtores de estéticas cujo objetivo é embelezar e estilizar a própria vida.

Pondera-se, também, que possuir um avatar significa ser mais que um observador, é estar inserido de alguma forma na comunidade e poder simular uma vida que, como na primeira, o corpo representa um fator de socialização e um “capital social” (GOLDENBERG, 2007). Não só a mente e a subjetividade se encontram presentes, mas uma corporeidade virtual capaz de funcionar como uma delimitação do *self* – que não se vê diluído no ciberespaço, mas possui uma referência identitária e de presença virtual.

Para tanto, o avatar representa uma cuidadosa construção, planejada para mostrar o melhor de si em conjunto com o melhor que a tecnologia é capaz de oferecer. Por esse olhar, o avatar seria então uma imagem idealizada de cada pessoa que se insere

em um mundo virtual. Mas o que faz com que esse avatar seja mais do que uma mera representação gráfica para os usuários?

A partir das análises das vivências no metaverso, deduz-se que o sentimento, assim como é capaz de gerir a lógica societária que se baseia na ética da estética, funciona como elo entre o indivíduo e seu avatar. O sentimento e a emoção capazes de serem produzidos por meio do avatar revelam que o fator estético é capaz de reger tanto o corpo social como os corpos individuais.

A lógica de funcionamento do *Second Life* sugere que nem sempre uma tecnologia imersiva – como roupas especiais e óculos para visualizar uma terceira dimensão – é necessária para produzir reações subjetivas e sensações corpóreas no usuário. A exploração do ambiente deixa claro que os residentes se sentem de tal forma ligados aos seus avatares que estes se tornam capazes de produzir emoções e sentimentos, ainda que os estímulos sejam quase que exclusivamente visuais e auditivos. A vergonha, o medo, o desejo, a excitação sexual e o apego ao avatar – não como se este fosse o próprio corpo ou uma extensão dele, mas como um lócus de experimentação de sentimentos e a ligação primordial com uma vida alternativa – demonstram que a função do avatar vai muito além da mera representação imagética no ambiente virtual, adentrando o campo das produções de subjetividades.

Pode-se inferir que, ainda que um suposto imaginário pós-humanista almeje em sua essência uma potencialização e libertação da subjetividade humana, não configurando o corpo como uma prioridade, este imaginário poderia valorizar uma nova forma de interação social podendo até mesmo chegar ao extremo de uma vida essencialmente na rede, mas com outras configurações.

O corpo físico pode até representar um empecilho, mas o corpo virtualizado, perfeito como nunca antes, passa a ser um desejo latente de grande parte daqueles que se inserem em mundos de terceira dimensão como o *Second Life*. As facilidades de construção e manipulação do avatar revelam-se como verdadeiras tentações para o imaginário dos indivíduos que vivem em uma cultura somática. Os avatares que representam outros aspectos, que não o humano, podem até ser considerados amigáveis, mas prestam-se a diversão e ao entretenimento, prioritariamente. Quando se trata de questões como a construção de vínculos mais estreitos e relacionamentos mais estáveis, a forma humana é novamente requisitada como aquela capaz de ser lócus principal das emoções, sentimentos e prazeres experimentados na virtualidade.

Projetar no avatar o sonho de uma corporeidade perfeita, que apesar da busca pelo realismo extrapola quaisquer referências naturais e humanas que se conheça, revela uma das grandes vantagens de uma segunda vida alternativa. Enquanto não chegamos ao estágio de pós-humanos, se é que chegaremos, continuamos a adular nossos corpos e a sonhar que um dia esses possam ser tão ou mais perfeitos que os avatares em terceira dimensão. Apenas sonhar porque, infelizmente, “a perfeição só existe para consolar da infelicidade e não para que seja realizada, o que seria uma infelicidade ainda maior” (LE BRETON, 2007a, p.222).

Referências Bibliográficas

- BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal**: ensaio sobre os fenômenos extremos. 7 ed. Campinas: Papirus, 2003. 185 p.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- CARDOSO JR., Hélio Rebello**. Para que serve uma subjetividade? Foucault, tempo e corpo. **Psicologia**: reflexão e crítica, set. 2005, vol.18, n. 3, p.343-349.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- FELINTO, Erick. O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Intercom, 2005.
- FOUCAULT, Michel. **Historia da sexualidade** – o cuidado de si. 15. ed.. Rio de Janeiro: Graal, 2003b.
- _____. **Historia da sexualidade** – o uso dos prazeres. 15. ed.. Rio de Janeiro: Graal, 2003c.
- GOLDENBERG, Mírian. **O corpo como capital**: estudos sobre gênero, sexualidade e moda na cultura brasileira. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2007, p.176.
- GUATTARI, Felix. **Micropolítica** : cartografias do desejo. 4.ed.. Petropolis: Vozes, 1996. 327 p.
- HINE, Christine. **Etnografia virtual**. Barcelona, Editorial UOC, 2004. Disponível em: <<http://www.uoc.edu/dt/esp/hine0604/hine0604.pdf>>. (primeiro capítulo). Acesso em: 15 jul. 2009.
- KELL, Maria Rita. Com que corpo eu vou. In: BUCCI, Eugênio; Kell, Maria Rita (Orgs). **Videologias**: ensaios sobre televisão. São Paulo: Boitempo, 2004.
- KOZINETS, R. **On Netnography**: Inicial Refletions on Costumer Research Investigatios of Cyberculture. (1997). Disponível em: <http://research.bus.wisc.edu/rkozinets/printouts/kozinetsOnNetnography.pdf> . Acesso em 20 out.2009.
- LE BRETON, David. **Adeus ao Corpo**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007a.
- LE MOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura cultura contemporânea. 2. ed.. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- LEVY, Pierre. **O que é o virtual**. Rio de Janeiro: 34 Letras, 1996.
- MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.
- MOURA, Catarina. **A vertigem**: da ausência como lugar do corpo. 2002. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt>>. Acesso em: 18 jul. 2008.
- ROLNIK, Sueli. “Toxicômanos de identidade: subjetividade em tempos de globalização”. In: LINS, Daniel (org.). **Cultura e Subjetividade**: saberes nômades. S. Paulo: Papirus, 2006.
- RÚDIGER, Francisco. **Elementos para a crítica da cibercultura**: sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.
- SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. **Corpos de passagem** : ensaios sobre a subjetividade contemporânea. São Paulo: Estação Liberdade, 2001. 127 p.
- SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. 2. ed. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003. p. 228. Coleção Conexões.

SILVA, Ana Márcia. **Corpo, ciência e mercado**: reflexões acerca da gestação de um novo arquétipo da felicidade. Florianópolis: UFSC, 2001. 144p.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. O arquipélago imaginário do corpo. **Alea: estudos neolatinos**, Rio de Janeiro, v.8, n.2, jul. 2006