

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE DESPORTOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ROGÉRIO SANTOS PEREIRA

AVATARES NO SECOND LIFE:
CORPO E MOVIMENTO NA CONSTITUIÇÃO DA NOÇÃO DE PESSOA ON-LINE.

FLORIANÓPOLIS
2009

ROGÉRIO SANTOS PEREIRA

AVATARES NO SECOND LIFE:
CORPO E MOVIMENTO NA CONSTITUIÇÃO DA NOÇÃO DE PESSOA ON-LINE.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, como exigência parcial para obtenção de título de Mestre em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Roberto da Silva

Co-orientador: Prof. Dr. Giovani De Lorenzi Pires

FLORIANÓPOLIS
2009

TERMO DE APROVAÇÃO

ROGÉRIO SANTOS PEREIRA

AVATARES NO SECOND LIFE:
CORPO E MOVIMENTO NA CONSTITUIÇÃO DA NOÇÃO DE PESSOA ON-LINE.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Física, Área de Concentração Teoria e Prática Pedagógica em Educação Física.

Aprovada pela Comissão Examinadora em 16 de fevereiro de 2009.

Prof. Dr. Maurício Roberto da Silva
Depto. de Educação Física/Centro de Desportos
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Prof. Dr. Giovani De Lorenzi Pires (Co-Orientador)
Depto. de Educação Física/Centro de Desportos
Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Profª. Dra. Gisele Maria Schwartz
Depto. de Educação Física
Universidade Estadual Paulista – UNESP Rio Claro

Profª. Dra. Gilka Girardello
Depto. de Metodologia de Ensino/Centro de Ciências da Educação
Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Ilha é a unidade territorial do Second Life.

Uma porção de terra cercada de água por todos os lados é uma ilha.

Ilha, por definição, é um prolongamento do relevo que, estando numa depressão absoluta, é preenchida por água.

Para Oswaldo Montenegro, tudo na gente que não morreu, cercado por tudo o que mataram, é uma ilha.

A ilha imaginária de Thomas More chama-se Utopia, o lugar nenhum da sociedade ideal.

A Mensagem de Pessoa avisa que “ilha próxima e remota, que nos ouvidos persiste, para a vista não existe”.

Drummond recitou em Fazedor de Homens que “todo homem é uma ilha...” Assim mesmo, com reticências ao final, abriu espaço pra um oceano de sentidos ao redor do verso. Para o poeta todo homem é também um mundo, uma vontade, uma consciência. Todo homem é seu corpo e possui uma ponte – braço estendido – para sair seguro da ilha (sempre temeroso de ter que voltar).

No conto de José Saramago, todas as ilhas, mesmo as conhecidas, são desconhecidas enquanto não desembarcamos nelas.

Minhas ilhas desconhecidas são reflexões inacabadas que quero partilhar neste trabalho. Ilhas simbólicas que vão do movimento que cria à imaginação que pulsa. Ilhas que estão à procura de si próprias na segunda, porém não outra, vida.

AGRADECIMENTOS

Sempre me delicieei com a intriga que os parágrafos intermináveis de José Saramago me despertam, Frases sem pontos, vírgulas que emendam sentenças em um ritmo que flerta com a oralidade, Por que não brincar com as palavras, me indago, em busca de alento para romper com uma estrutura rígida, convencional, Pois nesses meus agradecimentos, flerto com o estilo do escritor português, Não busco explicar sua obra, nem mesmo copiar seus trejeitos literários, Aqui, me sirvo de poucos pontos e muitas vírgulas para reunir, em uma mesma cadência, fluente e embaralhada como na vida, algumas pessoas que se fizeram especiais e que estão, cada uma a sua maneira, presentes nas linhas desse trabalho. Meus pais, Ronan e Conceição, me fazem chorar de admiração pela maneira que trilharam a vida e cuidaram dos seus filhos, Eles sempre estiveram – em silêncio para não atrapalhar – ansiosos e apreensivos pelo final deste trabalho, É preciso dizer que nestas páginas está parte da história deles, Vanessa, minha irmã, com quem cultivo um eterno amor entre chatos, Não me esquecerei das suas doces mãos pairando sobre minhas costas tensas enquanto eu tentava escrever as páginas finais desse texto, Iracema, moça bonita cujo carinho e companhia me acompanharam na feitura desse trabalho, Quanta paciência em me ouvir, perspicácia em apontar caminhos, Sua leitura atenciosa, sua prontidão a me oferecer colo e a ameaça do seu facão de lageana escondido sob a bota me deram foco e inspiração para sintetizar minhas idéias, Silvio Ricardo, com quem divido uma conversa interminável pela vida, me fez ver que eu posso, e preciso aprender a fazer escolhas, Um dia, tomaremos rumo, de bicicleta, felizes, para uma Pasárgada qualquer, quem sabe ao sul da Bahia, Mau Mau, Maurício Roberto da Silva, orientador e amigo, apesar do sofrimento com meus descaminhos, nunca perdeu a esperança e esteve presente nas horas mais difíceis me mostrando como unir a dureza da academia com a sensibilidade da vida, Certa vez, o Giovani disse querer ser Valter Bracht, Eu indago, quem sabe não chego perto do Giovani de Lorenzi Pires, Aprendi com esse amável ser humano desde o nosso primeiro encontro no já distante Enarel de Salvador, Andrea Moreno, com suas palavras passei a amar a Educação Física, descobri encantos e desafios dentro e fora da universidade, Eu ainda irei tocar “Nós dois” no violão, é só ter paciência, uma hora dessas, quem sabe..., Narah Vittarelli, amiga viçosense que, em Floripa, se tornou irmã, Sua companhia fez de dias difíceis, dias felizes, Jorge Both, o alemão paranaense mais mineiro que eu conheço, Que nossa amizade se estenda pela vida, Estarei sempre pronto pra uma disputa no Playstation, umas cervejas e um passeio com as motocas, Meus amigos de Viçosa, tantos, de diferentes lugares e momentos (natação, Coluni, UFV, EFI, Leão), Polly, Túlio, Vívian, Miguel e toda 171 S.A., Tiagão, Diego Wakin, Cantas, Vinícius, Juliana, Carlets, Priscilla, Lácio, Lili, Naza..., Quantos mais, Não saberia dizer, Crescemos juntos, divido esse momento com vocês, Rogéria, eu, sempre cheio de palavras, me vejo sem elas ao te agradecer,

No momento que perpassa a escrita dessas linhas, não encontro verbo capaz de dimensionar o carinho que guardo por ti, Dentro do meu mundo, navegando, torço para que seus caminhos sejam muito felizes, Duarte, contigo aprendi sobre a vida, Amo sua amizade, Seus conselhos para expulsar o Exu Tranca-Tese e encontrar “o caminho da anta” foram fundamentais para terminar esse texto. Elisa Lopes, cada metáfora nessas páginas tem um pouco da sua presença, Nos meus primeiros dias de Floripa, Cris Ker foi a mais fabulosa anfitriã que eu poderia ter, Abriu sua casa, me deu força, Seu carinho e suas palavras me marcaram, sempre tentarei disseminar seu exemplo, Quanta saudade dos tempos de Floripa, carrego a saudade dos que dividiram comigo esse percurso, Diego Mendes, Fabi, Marcius, Priscila, Fernandinha e Xandi, Júlio, Cauam, Migs, Elisa, Paula, Mezzaroba, Madiba, Victor, Galdino, Ferrari, Mariana, Scheila, Marise, Huáscar, Luciene, Agnaldo, Clarissa, Hiroshi, Carla, Lauriem..., Com o pessoal do Labomídia dividi ideias mirabolantes, sorrisos inesquecíveis, momentos maravilhosos, Sou muito feliz por estar entre vocês, Fernando Bitencourt, nos cafés do elefante branco eu passei a acreditar nesse trabalho, a Antropologia se fez fascinante a partir das suas palavras, O professor Pier Cesare Rivoltella, em sua breve passagem por Florianópolis, me encantou, e conseqüentemente, me inquietou com suas palavras sobre as tecnologias, O “virtual” ficou definitivamente desestabilizado, Devo muita gratidão ao Grupciber, em especial ao professor Theóphilos Rifiotis e aos seus orientandos, Maria Elisa Máximo e Jean Segata, que me acolheram, compartilharam seus textos, permitiram que eu ousasse por uma etnografia no ciberespaço, Durante o mestrado, tive breves passagens por lugares que me marcaram, deixo meu abraço ao pessoal da SEaD, Ana Cláudia, Chris, Marina e Ana Luzia, e aos amigos do CP/UFGM, em especial ao Clayton e à Flávia, Sonhamos juntos em busca de uma escola diferente, Gilka Girardello e Gisele Schwartz, tenho muito o que agradecer pela leitura atenciosa que vocês fizeram desse trabalho e pelo diálogo delicioso que tivemos antes, durante e depois da feitura dessas páginas, Meus amigos de Rio Doce, levo comigo saudade e histórias, Essa dissertação começou a ser pensada nesse aconchegante cantinho do mundo.

Este trabalho é dedicado a todas as pessoas que um dia sorriram ao brincar de se fazer um personagem.

RESUMO

Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line.

Esta dissertação configura-se como uma busca interpretativa da constituição do “ser” on-line. Pretende-se revelar de que forma corpo e movimento, consolidados objetos de intervenção pedagógica da Educação Física, são problematizados no ciberespaço, em especial no jogo de computador Second Life. Trata-se de um percurso que busca colaborar para uma “Antropologia no ciberespaço”, compreendendo, com ênfase no aspecto vivencial dos sujeitos, o ciberespaço como um campo antropológico onde se fazem etnografias. Assume-se o corpo como uma construção simbólica e o ciberespaço como uma das dimensões constituintes das sociedades complexas. Da reunião de ações e diálogos que se desenrolaram em um espaço social compartilhado a partir de avatares, pode-se destacar as inúmeras estratégias, recursos, dimensões, regras, interações que contribuem para a construção da noção de pessoa *on-line*. A partir das observações, percebeu-se que os conceitos de imaginação e imaginário são essenciais para compreender como os participantes tecem caminhos em suas brincadeiras narrativas para construir no ciberespaço uma corporalidade que é central em suas interações. O sentido do avatar e dos demais objetos do Second Life só pode ser dado a partir das ações dos participantes no jogo. Estes, sujeitos dotados de intencionalidade, fazem parte de uma rede de relações ao mesmo tempo em que suas ações são condição para a que a relação exista. É no momento em que as brincadeiras narrativas acontecem no Second Life que cada participante tenta traçar para a sua identidade *on-line* uma estabilidade que o faça tanto reconhecido quanto aceito nas situações interativas do grupo. A brincadeira de construir-se corporalmente no ciberespaço pode ser um momento privilegiado para refletir e questionar a visão dualística cartesiana que entende o corpo como entidade que contém somente aquilo que é abrangido pelo invólucro externo, a pele humana. Para justificar o objeto e o campo de estudo, o trabalho também discorre sobre as possíveis aproximações das tecnologias digitais – em especial dos jogos eletrônicos – com a Educação Física e traz reflexões sobre o conceito do que é virtual em busca do rompimento da oposição dualística com o real.

Palavras-chave: Corpo – Movimento – Noção de pessoa – Avatar – Ciberespaço

ABSTRACT

Second Life Avatars: body and movement in the constitution of the idea of person in on-line environments

This dissertation is configured as an interpretive search for the formation of the online “being”. Its aim is to reveal how body and movement (consolidated objects of pedagogical intervention in Physical Education) are problematized in cyberspace, specifically concerning the computer game Second Life. It concerns a path that seeks to collaborate for a “Cyberspace Anthropology”, comprehending (with emphasis on the existential aspects of subjects) cyberspace as an anthropological field in which ethnographies are built. The body is assumed as a symbolic construction and cyberspace as one of the constituent dimensions of complex societies. By combining actions and dialogues that have unfolded in a social space shared through avatars, several strategies, resources, dimensions, rules and interactions that contribute to the construction of the online person are emphasized. It was noticed through observations that the concepts of imagination and imaginary are essential to comprehend how the participants weave paths in their narrative games in order to build in cyberspace a corporality which is a central part in their interactions. The meaning of the avatar and other objects of Second Life can only be given through the actions of the game’s participants. These participants, subjects possessing intentionality, are part of a network of relations at the same time in which their actions are conditions for the relation to exist. It is in the moment in which their narrative games occur in Second Life that each participant attempts to create stability for their online identity capable of making him/her recognized as well as accepted in the interactive situations of the group. The game of building oneself corporally in cyberspace can be a privileged moment to reflect and question the Cartesian dualistic view that understands the body as an entity that contains only that which is comprised by the external shell, the human skin. In order to justify the object and field of study, the work also discourses about possible approximations of digital technologies – especially electronic games – with Physical Education and also brings reflections concerning the concept of virtual aiming the rupture of the dualistic opposition with reality.

Keywords: body, movement, notion of person, avatar, cyberspace.

SUMÁRIO

PRIMEIRA PARTE

Aproximações entre a Educação Física e as tecnologias digitais.....10

SEGUNDA PARTE

Problematizações acerca da presença do virtual na vida social contemporânea.....48

TERCEIRA PARTE

Corpo e movimento na constituição da pessoa on-line.....90

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para se fazer um avatar.....147

Referências.....155

PRIMEIRA PARTE

APROXIMAÇÕES ENTRE A EDUCAÇÃO FÍSICA E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

“Que relação o virtual pode ter com a Educação Física?”

Por muitas vezes me deparei, no percurso da pesquisa cuja síntese está expressa nas páginas que se seguem, com questionamentos feitos com certo espanto, desconfiança ou mesmo desdém. Ao falar de “virtual”, de tecnologia digital, de computadores conectados à internet, de jogos eletrônicos, de representação “virtual” de corpo, do jogo para computador “*Second Life (SL)*”, na conjuntura de um programa de pós-graduação em Educação Física, via de regra surgiram perguntas como: “para quem interessa a discussão do que é o virtual?”; ou ainda: “que relação o virtual pode ter com a Educação Física?” Diante de tais indagações, o início da minha resposta é sempre uma interrogação ao interlocutor: “de qual concepção de Educação Física estamos falando?”

Seria da Educação Física (EF) que esmiúça o corpo biológico, mensurável, antro dos movimentos biomecânicos? Da EF que faz do corpo um objeto treinável, fisiologicamente preparado para superar seus próprios limites de força, resistência, flexibilidade, habilidade motora? Estaríamos falando da EF que dissemina antídotos cientificamente comprovados para o corpo que clama por atividade física diante das ameaças dos fatores de risco que abalam sua saúde orgânica? Quem sabe da EF que esculpe o corpo utilizando suor e drogas para delinear os contornos dos músculos e alcançar uma desejada beleza modelo? Ou ainda, da EF que ensina soluções prontas para o desafio do movimento humano, que disponibiliza sequencias pedagógicas para adestrar gestos, que seleciona talentos pueris para prepará-los em busca de ambições douradas e diz levar a cabo triagens precoces e excludentes em prol do social?

Para o alarde ou alento dos que sobrevalorizam o corpo maquínico, autômato, biológico, o “virtual” adentra por essas concepções de Educação Física. Os movimentos, captados, são milimetricamente transferidos ao computador para que, em um êxtase tabulado, se tornem dados estatísticos, base para a dedução de fórmulas que preveem antropometricamente a imprevisibilidade do corpo. Corpo e movimento, simulados, representados em modelos digitais, se prestam ao aperfeiçoamento da técnica e da tática, do gesto preciso, da performance que ultrapassa supostos limites da

condição humana. O corpo é posto ao avesso. Um estudo anatômico sem cadáver faz com que a pele deixe de ser o limite do visível. O interior corporal se torna superfície sensível. Em uma “viagem insólita”, órgãos estão à mostra em pleno funcionamento nas imagens das telas. O instante do deslizamento da actina sobre a miosina revela a biomecânica sutil da explosão de força das contrações musculares. As moléculas orgânicas recebem forma e bailam na reprodução de reações químicas situadas nos recônditos celulares. Despolarizações de membranas celulares são vistas a “olho nu”, traçam os caminhos de impulsos elétricos, constroem um mapa. O pensamento metamorfoseia-se em código binário, move imagens na tela, dá vida a próteses, desestabiliza as fronteiras do orgânico.

Exercícios de ficção científica? A tecnologia está tão presente no nosso cotidiano que temos dificuldade de nos distanciarmos para observá-la. Naturalizamos as tecnologias até que sua presença se torne imperceptível. Não paramos para delimitar o tempo todo o que é “virtual” na sucessão dos nossos dias, por mais que as tecnologias digitais estejam frequentemente alocadas no nosso entorno.

Faz-se necessário compreender como as tecnologias que anunciam o advento do “virtual” estão inseridas nas diferentes dimensões das nossas vidas. Mas o que é o “virtual”? Onde ele pode ser encontrado? Nos nossos apetrechos digitais? Nas redes tecnológicas que cortam nossas cidades? No nosso imaginário? Adentrando nosso corpo?

A imbricação entre tecnologia e Educação Física faz-se presente no cotidiano, mas comumente é posta em uma relação funcionalista. Perdura um forte movimento de cientificação da EF que é encabeçado pela instituição esportiva e pelo discurso biomédico de saúde. Tomemos como exemplo a entrevista de Eduardo Henrique De Rose, fisiologista responsável pelo controle de doping nos *Jogos Panamericanos do Rio 2007*, publicada no jornal “O Estado de São Paulo”, intitulada “O corpo, essa máquina maravilhosa¹”. Podemos localizar facilmente a presença do discurso da ciência e da instituição esportiva não apenas nas respostas de De Rose, como também nas perguntas da redação do jornal. A primeira pergunta feita ao fisiologista foi: “Por que os recordes continuam sendo quebrados? O corpo é uma máquina em constante evolução?” A resposta abraçou-se à ciência e à tecnologia:

¹. O ESTADO DE SÃO PAULO. O corpo, essa máquina maravilhosa. Online. Disponível em <http://www.estadao.com.br/suplementos/not_sup20113,0.htm>. Acesso 15 julho 2007.

DE ROSE: O corpo de hoje é o mesmo de ontem. O que há de novo é uma ciência do esporte muito melhor resolvida. Existe, por exemplo, toda uma biomecânica de treinamento. O geste sportif (técnica de aperfeiçoamento dos fundamentos de uma modalidade) é agora controlado por computadores. A fisiologia conferiu mais qualidade ao treino dos atletas. A psicologia ajudou a prepará-los melhor para as competições. Por sua vez, a cineantropometria (estudo das medidas do corpo humano) possibilitou a seleção dos melhores competidores. Então, realmente não é que o corpo tem melhorado ao longo dos anos - mas sim as ciências que fazem com que esse corpo tenha um melhor rendimento. Por outro lado, até as vestes dos atletas foram aprimoradas, permitindo resultados melhores. (...) Há peças sofisticadíssimas. (...) Os capacetes dos ciclistas de velódromo, por exemplo, são desenvolvidos em túneis de vento, o que garante sua aerodinâmica perfeita. Entre os nadadores, o tecido de seus maiôs imita a pele do tubarão. (...) É claro que o jogador de hoje vai render muito mais do que rendia antes. (O ESTADO DE SÃO PAULO, 15/07/2007)

Não é preciso olhar com exorbitante atenção para os fragmentos da entrevista para captar o discurso que confere legitimidade ao uso das tecnologias no processo de transformação da condição do humano. Na fala do entrevistado estão explícitas visões de mundo, de sociedade, de ciência, de ser humano, de corpo, de movimento. Se o corpo de hoje é o mesmo do de ontem, como prega De Rose, só pode ser o corpo considerado apenas em sua dimensão biológica, arcaica, que encontra seu limite na finitude da carne. O ser humano possui maneiras de ser, de viver, de conviver, de se movimentar que são diferentes a cada época, lugar, contexto. Mas, mesmo considerando apenas a sua dimensão biológica, o ser humano do passado é o mesmo que hoje é convidado a “aliviar os sintomas da depressão que estão interferindo em sua vida²” com cápsulas de *Prozac*? Apenas a ciência é um fato novo? E o corpo? As mudanças – neste caso um rearranjo químico desencadeado por uma ação medicamentosa – não alteraram a sua dimensão biológica? Mantida a visão dualística do ser humano, os medicamentos também não alteraram a dimensão mental, espiritual? Em que medida o corpo de hoje é o mesmo corpo de ontem?

² A afirmação citada está presente no site oficial do medicamento *Prozac*. Disponível em <<http://www.prozac.com.br/faq.aspx>>. O laboratório *Eli Lilly do Brasil*, responsável pela produção do medicamento no país, estampa parte do discurso da ciência ao fazer um convite em sua página da internet: “Navegue em nosso website e conheça um pouco mais sobre as diversas maneiras pela qual a Lilly fornece ‘Respostas que fazem a diferença’, que é a base de nossa promessa aos clientes e de nossa missão em fornecer às pessoas vidas mais longas, mais saudáveis e mais ativas”. Disponível em <<http://www.lilly.com.br>>. Acesso em 9 julho 2007.

Que relação o “virtual” possui com a Educação Física? Da resposta a esse questionamento faço a minha busca. Estamos diante de um desafio ousado, daqueles de proporções arriscadas. O que está em discussão, frente ao desenvolvimento das tecnologias digitais, são as próprias definições do que é Educação Física e de qual é o seu objeto de estudo. As tecnologias penetram nas maneiras como percebemos o mundo e nos expressamos nele, transformam, ressignificam e criam práticas culturais; traçam novas formas para o ser humano estar no mundo, se comunicar com o outro, se situar no tempo e no espaço.

Em síntese, uma Educação Física pautada em concepções que consideram o corpo como mero substrato biológico, autômato, dado natural, não consegue romper com o entendimento determinista, funcionalista das tecnologias. Sob este prisma, o “virtual” se presta a aperfeiçoar o movimento, fortalecer os músculos, quebrar recordes, fazer diagnósticos. O “virtual” se torna mais um recurso do que uma suposta “nova maneira de ser”. Por outro lado, ao sobrevalorizar o corpo biológico, verdade científica empírica, ancora-se em uma dimensão “real” que se opõe ao que é “virtual”, independentemente do que ser “virtual” possa significar. Para uma visão de mundo onde o corpo é expressão de genes e o movimento, conjunto de vetores biomecânicos – busca incansável por uma veracidade material – dizer que o corpo é uma construção simbólica, situado em uma trama social de sentidos (LE BRETON, 2006), é uma falácia incompreensível. O que se dirá então da suposição de que essa trama de sentidos que envolve o corpo se estende para os meandros do ciberespaço, para corpos representados em imagens digitais que, em sua interatividade, se expressam em movimentos?

Não pretendo traçar aqui uma definição para o que é a Educação Física. No entanto, teço algumas considerações pertinentes para que o leitor compreenda onde e como se situam meus posicionamentos. A EF se encontra em um processo de busca por entendimento e delimitação. Uma crise epistemológica de onde, talvez, tal agrupamento de saberes relacionados ao corpo, e ao movimento, por diferentes motivos, nunca tenha se distanciado³. Atualmente existe uma posição, em parte da EF, de considerar que a

³ No decorrer de sua história, a Educação Física transitou por diferentes estatutos epistemológicos e objetos de estudo/intervenção, partindo de sistematizações científicas e pedagógicas (militares) da *ginástica*, com base na Medicina e na Biologia, ainda no século XIX, passando pela consolidação da hegemonia do esporte e do discurso científico, no decorrer do século XX, muitas vezes atendendo aos discursos de regimes totalitários, e passando, das duas últimas décadas do século XX até os tempos atuais, por um processo de “repedagogização” fundamentada no diálogo com as Ciências Sociais e Humanas, compreendendo, desde então, a EF como prática pedagógica. Sobre a constituição do conceito moderno de Educação Física ver BETTI (2005, p. 144-150) e BRACHT e GONZÁLEZ (2005, p. 150-157).

especificidade da área está no seu viés pedagógico, tematizando um conjunto heterogêneo de práticas unidas pela manifestação cultural de movimento.

Neste contexto, o importante não é o movimento funcional e mecânico, visto apenas pelo seu aspecto externo, mas sim o movimento que é ação intencional de um sujeito em um dado contexto. Movimento que produz sentidos e estabelece uma relação dialógica com o mundo (TREBELS, 1998; KUNZ, 2004). Deste modo, destaco aqui uma concepção de Educação Física que, para o estudo sistemático do movimento humano, tem como base a fenomenologia de Merleau-Ponty (2004; 2002; 2000; 1999; 1991), para quem o corpo humano é considerado o ponto de encontro entre o ser humano e o mundo.

Existe uma relação entre a cultura de movimento, objeto da EF, e as tecnologias digitais que ampliam o alcance da dimensão “virtual” no cotidiano? Se por um lado, a cultura de movimento é apropriada e veiculada pelos diferentes meios de informação, comunicação e entretenimento digitais, à semelhança do que ocorre com a imprensa escrita, o rádio e a televisão, por outro essas tecnologias alçam novos desafios para quem está atento ao movimento humano, quebra paradigmas, delinea novas vivências de movimento que transitam pelas fronteiras permeáveis (e questionáveis) entre o “real” e o “virtual”, entre o *on-line* e o *off-line*, participam da construção do imaginário social sobre o corpo.

Será que os jogos eletrônicos (*videogames*) podem ser problematizados partindo de um referencial da Educação Física? *Corpo e movimento* são formulações pertinentes e relevantes à compreensão de jogos cujo suporte é digital? Tenho algumas suposições.

Os jogos eletrônicos são alvo de estudos de diferentes áreas. Uma parte considerável destes trabalhos segue uma lógica maniqueísta, comum às análises sobre os impactos das tecnologias de modo geral, e das mídias em especial, que se dividem em posições otimistas e pessimistas sobre impactos e efeitos que os jogos eletrônicos causam aos jogadores. Quando a Educação Física volta seu olhar para os jogos eletrônicos, salvo algumas exceções, esta lógica maniqueísta permanece. Assim, identifico dois grupos – categorias cabide sem maiores pretensões - onde estes estudos poderiam ser enquadrados⁴.

⁴ Alguns trabalhos no âmbito da Educação Física merecem menção por buscar construir um referencial crítico para análise e uso pedagógico dos jogos eletrônicos. Destaco os trabalhos de Alan Queiroz da Costa e Mauro Betti (2006), Alfredo Feres Neto (2001, 2007) e Dirceu Ribeiro Nogueira da Gama (2005). Em comum, esses autores, ao estudar objetos de estudo pouco usuais à Educação Física, trazem contribuições para pensar epistemologicamente a área.

Em um primeiro grupo situam-se estudos que se atém aos impactos, geralmente negativos, dos jogos eletrônicos sobre a sociedade, as relações sociais, a infância e juventude, os sujeitos, o imaginário, o corpo, o movimento humano, a saúde, etc. Duas preocupações recorrentes são a violência estimulada por determinados jogos e o afastamento que os jogos eletrônicos trazem das situações “reais” da vida cotidiana, causando tanto isolamento social como sedentarismo nocivo à saúde.

No segundo, agrupam-se estudos que pontuam e analisam perspectivas educativas dos jogos eletrônicos. Tais ponderações, além de se embasarem em um otimismo que confere uma influência positiva inerente os jogos eletrônicos, por vezes desconsiderando o contexto dos sujeitos, encontram dificuldades para serem traduzidas em propostas pedagógicas aplicáveis, seja pela resistência de escolas e profissionais, seja pela ausência de infra-estrutura no ambiente escolar.

Atualmente, parte da Educação Física tem voltado seu olhar para os jogos eletrônicos inspirada pelo fato destes começarem a incorporar o “movimento em si”, ou o “movimento propriamente dito”, para interagir com as imagens digitais da tela⁵. Digo “movimento propriamente dito” para enfatizar que, nesses jogos, para interagir com as imagens da tela, predomina a realização do movimento em sua totalidade, a partir do corpo. Até então, o apertar de um botão no *joystick* (controle do *videogame*) parecia algo distante da reação que esta ação motora, limitada a um dedo, desencadeava na tela, que poderia ser, por exemplo, o rebater na bola com uma raquete de tênis. Hoje, em alguns jogos eletrônicos, dentre os quais o *Nintendo Wii* é o mais conhecido, para se rebater uma bola em um jogo de tênis, ao invés de apertar um botão, o jogador deve, com o controle em punho, realizar o movimento corporal de rebater com o braço, desempenhar o “movimento em si”, mesmo que este seja uma caricatura simplificada do movimento técnico do esporte que é representado na tela. Assim, a interface do *Wii* estabelece uma relação direta, óbvia, entre movimento e as imagens digitais. A ação do corpo é transferida para a tela.

A EF, principalmente seu viés pautado nas ciências biomédicas, deixou de estar de costas para os jogos eletrônicos quando estes construíram uma relação de obviedade com o movimento. O fato de o *Nintendo Wii* ter como diferencial (de sucesso) um sensor no seu *joystick* que capta os movimentos do corpo causou alarde nos veículos de comunicação e, enfim, despertou a Educação Física com notícias que, se em alguns

⁵ Essa afirmação parte da observação dos temas abordados por profissionais e pesquisadores da EF em listas de discussão via e-mail.

momentos exaltavam o fim da “passividade” dos *videogames* (não ser passivo no contexto da “atividade física e saúde” é ser ativo fisicamente), em outros demonstravam preocupação com o número de lesões decorrente da diversão “ativa” nesse tipo de jogo.

Foi preciso que os sujeitos jogassem em movimento – nos ditames da conceituação biomecânica de movimento – para que parte da EF voltasse o olhar, mesmo que timidamente, de revés, para os jogos eletrônicos. E ainda assim, reforço, sem superar o ponto de vista que considera apenas a relação óbvia do corpo que se movimenta “aqui”, de fora da tela, reproduzido interativamente “ali”, dentro dos cenários dinâmicos dos jogos.

De todo modo, é instigante como movimento e percepção delimitam fronteiras imersivas no contato do ser humano com a linguagem digital que busca fazer-se sensível. Assim, uma “realidade virtual” utópica envolve de tal forma a percepção humana que se torna indistinta da “realidade”. Enquanto o movimento corporal é captado, diferentes sentidos são estimulados para conferir veracidade realista às situações interativas. *Joysticks* de *videogames*, por exemplo, vibram nas mãos dos jogadores em consonância com a ação que se desenrola na tela. Se um carro comandado em um jogo de corrida passa sobre a zebra de uma curva, a trepidação que surge da imagem sincroniza-se com a vibração do controle e traz ao jogador a sensação de passar realmente sobre o trecho irregular da pista. Tecnologia semelhante está começando a ser incorporada, após queixas de usuários, a aparelhos eletrônicos que possuem telas sensíveis ao toque (*touch screen*). Nesses aparelhos, não há botões físicos para apertar. Estes foram substituídos por imagens numa tela luminosa que reconhece o contato dos dedos. As reclamações que se sucederam partem do incômodo das pessoas em não sentir o apertar do botão sobre a tela, eliminando, assim, a sutil percepção tátil de que a tecla foi efetivamente acionada. A solução foi incorporar o sistema de vibração dos controles de *videogame* para que a sensação de apertar as teclas fosse simulada. A proliferação de telas sensíveis ao toque também tem gerado protestos de defensores das causas dos deficientes visuais. As telas, lisas, tornam a visão indispensável para o manuseio dessa geração de aparelhos eletrônicos.

As diferentes maneiras por meio das quais os aparelhos eletrônicos oferecem estímulos ao ser humano reforçam a perspectiva fenomenológica de que o corpo permite que haja conexões entre os campos da sensibilidade. Merleau-Ponty (apud CARMO, 2000, p. 43) ressalta que por intermédio dos olhos, “vê-se a rigidez e fragilidade do vidro” e também “se vê o peso de um bloco de ferro fundido”, sente-se a “fluidez da

água” e a “viscosidade do xarope”. Na interconexão dos sentidos, ver pode ser tocar à distância. O advento digital reforça a relação entre a ordem da visão e da ação, novas experiências sensitivas se estabelecem no corpo. O espaço que olhamos (a tela) é o mesmo em que acontece a ação.

Ora, o que quero evidenciar é que a relação entre corpo, movimento e jogos eletrônicos é complexa e pouco explorada. Ela envolve a percepção, a imaginação, a convergência de linguagens, a construção de narrativas, o compartilhamento de universos de significados. Mas este é um caminho sinuoso. Ao cruzar corpo e movimento com a dimensão usualmente denominada de “virtual”, parece que um agrupamento de coisas que pertencem a mundos distintos é tecido. A começar pela conceituação do que é o “virtual”, termo tão repetido em tempos de proliferação das tecnologias digitais, cujo significado, polissêmico, transita, sem acordo, por diferentes perspectivas oriundas do senso-comum, da filosofia, das ciências sociais e humanas.

Seguem-se exemplos que podem melhor ilustrar algumas suposições que almejo compartilhar.

Os localizadores via satélite, conhecidos como GPS, fornecem a posição exata do aparelho no espaço, considerando coordenadas geográficas de longitude, latitude e altitude. Atualmente, essa tecnologia está incorporada em diferentes tipos de aparelhos eletrônicos, como telefones celulares e computadores de mão que, por sua vez, também incorporam outras funções, como internet sem fio, jogos eletrônicos e câmeras fotográficas. Dessa confluência de tecnologias, nascem jogos que sobrepõem espaço geográfico e cenários digitais de jogos, colocando em xeque os limites entre “real” e “virtual”, entre *on-line* e *off-line*, entre realidade e representação. No jogo “*Can you see me now?*”⁶ (Você pode me ver agora?), jogadores *on-line* percorrem um mapa digital fugindo de seus perseguidores, chamados de *runners* (corredores). O detalhe é que os *runners*, como bem indica o nome, não se deslocam comandando um personagem na tela fazendo uso do teclado e *mouse* de um computador, mas sim correndo pelas ruas de uma região da cidade escolhida para abrigar o jogo. O mapa digital por onde os

⁶ O jogo “*Can you see me now?*”, já realizado em várias cidades do mundo, é organizado por um grupo inglês chamado *Blast Theory*. Em dezembro de 2008, o jogo aconteceu no tradicional bairro de Santa Tereza, em Belo Horizonte - MG, como parte integrante do “*Vivo Art.Mov* – 3º Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis”, uma exposição de arte feita com dispositivos eletrônicos móveis, chamada de *Art.mov*. O site oficial do festival está disponível em <<http://www.artemov.net>>. Sobre o jogo “*Can you see me now?*”, ver o site oficial, disponível em <http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html> e a reportagem em vídeo sobre a realização do jogo em Belo Horizonte, disponível em <http://olhardigital.uol.com.br/central_de_videos/video_wide.php?id_conteudo=6993>. Acesso 10 dezembro 2008.

jogadores *on-line* circulam corresponde à região da cidade por onde a equipe de perseguidores corre em busca de seus alvos. A equipe de *runners* carrega computadores de mão conectados sem fio à internet que possuem a função GPS, o que possibilita que a localização destes jogadores no espaço físico da cidade, demarcada por coordenadas geográficas, seja instantaneamente transferida para o mapa “virtual” do jogo à medida que estes se deslocam pelas ruas. O mapa “virtual” é o espaço onde acontece o encontro entre os jogadores que estão diante dos seus computadores e os jogadores que estão transitando pelas ruas da cidade. Quando um *runner*, orientado pelo mapa da pequena tela de seu computador portátil, se aproxima do local físico onde um fugitivo “virtualmente se encontra”, ele tira uma foto do ponto da cidade, comprovando que o jogador *on-line* foi “pego” e, portanto, eliminado do jogo.

Hermano Vianna, ao analisar um jogo de celular chamado *Undercover* que, à semelhança do jogo “*Can you see me now*”, faz uso do GPS, prevê que “quando esses jogos se multiplicarem e se popularizarem veremos com frequência pessoas próximas uma das outras, nos mesmo lugares físicos, participando de jogos-mundos completamente diferentes” (VIANNA, 2007, p. 10). Vianna quer reforçar, com essa previsão, um aspecto intrigante da vida social urbana: o fato de que “mundos diferentes – e extremamente complexos – também estão sobrepostos uns aos outros” (Ibid.). Tal afirmação corrobora a compreensão de que o ciberespaço não é um mundo dissociado das experiências cotidianas, mas sim uma dimensão constituinte das *sociedades complexas moderno-contemporâneas* (GUIMARÃES JR, 2000; MÁXIMO, 2006). Sob essa perspectiva, leva-se em consideração que, em um determinado lugar e período de tempo, várias trajetórias e trilhas sociológicas se cruzam (VELHO, 1994). Algumas dessas trajetórias e trilhas penetram no domínio do ciberespaço, ou se originam nele. Permeadas pelas tecnologias digitais, incontáveis e diversas experiências são vividas, muitas vezes sem abandonar domínios que nos acostumamos a situar, em oposição ou negação ao domínio impreciso do “virtual”, como “reais”.

Nos jogos eletrônicos que sobrepõem espaço geográfico e ciberespaço, o *movimento* dos sujeitos-corpos une dimensões aparentemente distintas da vida social contemporânea. É principalmente por meio do movimento que os jogadores que estão conectados em aparelhos móveis dividem com os jogadores que estão *on-line* nos computadores uma *definição comum de realidade*, atuando em um *sistema compartilhado de crenças e valores* delimitado pelo contexto do jogo (VELHO, 1994, p. 17).

Quando jogadores circulam pela trama urbana, a exemplo do *Nintendo Wii*, também perdura uma correlação do *movimento* do sujeito – nesse caso captado a partir do deslocamento do jogador no espaço – com o movimento dos personagens interativos representados nas telas eletrônicas. De todo modo, a referência do corpo como condição para “estar-no-mundo” torna-se uma questão digna de problematização quando o corpo, ao longo da história caracterizado a partir da sua qualidade material, é a condição para o “estar-no-mundo” em dimensões desmaterializadas. Fazer-se presente no ciberespaço, nessa conjuntura, carece do sujeito em movimento.

* * *

Meu interesse, porém, em compreender a relação entre corpo, movimento e jogos eletrônicos precede e se diferencia da possibilidade de jogar utilizando o “movimento propriamente dito” do corpo – ação que uma geração recente de equipamentos digitais permite. Minha suposição é de que, no contexto dos jogos eletrônicos, o *movimento* é central na relação com o mundo, mesmo quando não está corporalmente manifesto. A relação dos participantes de diversos jogos eletrônicos com os personagens se dá pelo controle de corpos representados na tela. Uma representação distinta da pintura ou da escultura, visto que a imagem digital do corpo é posta, interativamente, em movimento. Mas, no desenrolar do jogo, se comparado à ação corporal – movimento – necessária para chutar uma bola, percorrer a pé extensas ruas ou pilotar um carro, o apertar de botões para interagir com o mundo digital torna-se por demasiado sutil do ponto de vista biomecânico. O mesmo não pode ser dito quando leva-se em consideração a percepção, a intuição, a emoção e a imaginação associadas ao movimento representado nos jogos eletrônicos.

Em pesquisa anterior⁷, tive o lazer de crianças e jovens, sobretudo suas brincadeiras e jogos, como objeto de estudo. Minha constatação foi de que as tecnologias digitais não substituem vivências e espaços “tradicionais” de lazer, mas os ressignificam, numa relação de convivência e conflito onde vivências tradicionais e novas vivências eletrônicas influenciam e são influenciadas umas pelas outras. Assim, bate-papos *on-line* dos jovens na internet e em telefones celulares, por exemplo, serviam de ponto de encontro para que os eventos presenciais da turma fossem combinados,

⁷ A pesquisa de iniciação científica intitulada “Brincadeiras aos pedaços: perspectivas de fragmentação dos espaços de lazer frente aos avanços tecnológicos” foi realizada no município de Viçosa – MG no período de agosto de 2004 a julho de 2005.

potencializando os encontros face a face. Enredos e narrativas de jogos de computador serviam de inspiração para as brincadeiras do recreio escolar. Os resultados dos campeonatos de futebol pelo mundo influenciavam as ações, diálogos e narrativas relacionados à experiência de “jogar futebol” no *videogame*.

Desde então, observar os jogos eletrônicos com um olhar de pesquisador sempre me despertou um sentimento ambíguo de proximidade e de estranhamento. Apesar de nunca ter sido assíduo, sempre participei de jogos eletrônicos e estive próximo, como toda uma geração nascida nos últimos trinta anos, do universo dos *videogames*, do ATARI, aparelho pioneiro das décadas de 1970 e 1980, aos jogos em rede contemporâneos. No entanto, ao acompanhar as ações dos participantes de jogos eletrônicos e adentrar pelas redes de significado traçadas por eles, descobri que não existe um único caminho para descrever e interpretar as experiências vividas e compartilhadas a partir do uso dos *videogames*. Cada grupo, cada participante, dentro dos seus contextos e subjetividades, construía uma nova relação com jogos que sugeriam ter sido feitos para se jogar sempre da mesma forma. Enquanto os jogos eletrônicos me eram familiares, as experiências dos participantes, distintas das minhas, além de se revelarem estranhas, se relacionavam com dimensões da vida social contemporânea que eu julgava improváveis, ou que, por parecerem improváveis, nunca tinham sido cogitadas. Para melhor argumentar sobre as questões apresentadas até aqui, discorrerei, nas próximas páginas, sobre o futebol representado na tela dos jogos eletrônicos.

Fui professor de Educação Física, entre os anos de 2005 e 2006, em um município de aproximadamente três mil habitantes do interior de Minas Gerais. Rio Doce é uma cidade pobre e desigual que possui uma população predominantemente rural. No município, poucos canais abertos de televisão estavam disponíveis e poucas casas tinham acesso à TV por assinatura via satélite. Naquela época, a instalação de antenas de telefonia móvel ainda era uma promessa distante e existiam poucos pontos de acesso à Internet disponibilizados pela prefeitura. Foi nesse cenário que, por várias vezes, observei que crianças e jovens, meus alunos, verbalizavam um preciso e extenso conhecimento acerca de assuntos aparentemente distantes da sua realidade cotidiana: detalhes técnicos de carros importados, organização urbana, administração de empresas, estratégias militares, conhecimentos geográficos, políticos, esportivos. Como não indagar sobre a origem e abrangência de tais conhecimentos?

Busquei nos diálogos com os alunos entender o extenso conhecimento, em especial o esportivo, que eles traziam de fora do ambiente escolar. No caso específico do futebol, eles sabiam não só o nome dos principais campeonatos e times de futebol do mundo, como conheciam a escalação dos jogadores de cada time (titulares e reservas), as cores dos uniformes, a bandeira de cada clube. Diziam o país de origem de cada atleta e suas características técnicas, táticas e físicas. Detalhavam a posição em campo, a estatura, peso, fisionomia, perna mais habilidosa. Arranjos táticos complexos eram esmiuçados em suas falas: diferentes esquemas táticos, organização da defesa e ataque, adequação do sistema de jogo de acordo com as características do time oponente. A transação de jogadores a cada temporada também era acompanhada. As regras eram dominadas e interpretadas.

Em um país de evidente “monocultura esportiva⁸” (BETTI, 2001), proclamada “pátria de chuteiras”, não seria tão espantoso o conhecimento dos alunos sobre o futebol, apesar do restrito acesso à informação, se estes também não conhecessem detalhes do basquete, do tênis, do beisebol e do hóquei sobre gelo, esportes improváveis em tais terras interioranas. As aulas de Educação Física também não eram a origem daquele saber. Antes da minha presença na rede municipal de ensino, as aulas dessa disciplina eram ministradas por professores de outras disciplinas que faziam das aulas de Educação Física um momento de recreação. Indagados pela origem de tais conhecimentos, a resposta foi simples e direta: “aprendemos no *videogame*”. Como quase nenhuma das crianças e jovens possuía o aparelho em casa, eles trabalhavam⁹ fora do horário escolar, repassavam parte do dinheiro aos pais e usavam o restante para jogar em uma pequena locadora da cidade que disponibilizava televisores e *videogames* alugados por hora ou fração.

Desde então, sempre observo e interrogo os participantes de jogos eletrônicos para delinear e compreender as experiências vivenciadas a partir do uso desses aparelhos. Minha primeira suposição, centrada apenas na observação do conhecimento manifestado pelos alunos, me fez considerar os jogos eletrônicos que simulam o futebol como “novos álbuns de figurinhas” impulsionados pela interatividade proporcionada

⁸ De acordo com Betti (2001), “a ênfase quantitativa da ‘falação’ das mídias, assim como da transmissão ao vivo de eventos é, no Brasil, evidentemente relacionada ao futebol, tendência que se acentuou nos últimos anos, provavelmente porque as empresas descobriram naquela modalidade esportiva uma melhor relação custo-benefício para a publicidade”.

⁹ As atividades mais comuns eram a venda de picolés, a entrega de pães e a manutenção de hortas e pequenas criações.

pela tecnologia digital. Mas a relação dos jogadores com o *videogame* parecia ir além da lógica das figurinhas coladas em páginas repletas de informações sobre campeonatos, clubes e jogadores. Os jogos eletrônicos fornecem elementos para diferentes vivências. Aprender sobre o enredo que sustenta um jogo, neste caso o futebol, não é a única delas.

“Ah, não joga com esse time não (no *videogame*), ele ‘tá’ fazendo uma campanha horrível no campeonato desse ano (no campo)¹⁰”. Frases que embaralham e sobrepõem jogo e “realidade” são corriqueiras nos diálogos que abordam o futebol disputado no *videogame*. É possível considerar que tais afirmações se inserem em um *conceito polissêmico de esporte*. Assim, sob a influência da indústria do entretenimento, diferentes formas de vivenciar o movimento, como jogar uma pelada, treinar em uma escolinha, disputar futebol no *videogame* ou assistir a um jogo pela televisão tornam-se também esporte (BETTI apud PIRES, 2002, p. 40). O que merece destaque é que as diferentes formas de vivenciar o polissêmico futebol se misturam e se influenciam, seja no momento do jogo, seja nas narrativas que permeiam as brincadeiras.

Diante dessas suposições, fiz das minhas aulas de Educação Física para o ensino fundamental, em 2008, na cidade de Belo Horizonte - MG, um campo para tecer algumas observações. Com o intuito de refletir sobre o conceito polissêmico de esporte, em especial no futebol, e com um foco, admito aqui nessas linhas, nos significados que os alunos atribuem às disputas do futebol no *videogame*, preparei uma sequência de aulas para que esse esporte fosse vivenciado e discutido em suas diferentes configurações. Partindo desta sequência de aulas, narro aqui algumas considerações que serão úteis posteriormente para a compreensão deste trabalho, em especial na construção de representações digitais de corpo e de movimento.

O foco da primeira aula foi o “futebol de rua”. A proposta era que, a partir das experiências que alunos traziam de espaços exteriores à escola, as regras fossem discutidas e decididas coletivamente. Em certo momento, houve um impasse. Alguns garotos insistiram para que não houvesse a marcação de faltas no jogo e para que, além dos gols, os dribles e jogadas de efeito também valessem para a contagem do placar.

¹⁰ A versão 2009 do jogo FIFA SOCCER, quando jogada em um *videogame* ou computador conectado à internet, é atualizada para que o rendimento dos jogadores e equipes oscile de acordo com os resultados dos campeonatos de futebol. Assim, quando um clube ou jogador se destaca nas disputas no campo, ou quando seu desempenho está aquém do esperado, suas características são alteradas no *videogame*. O serviço é gratuito para teste e coloca em evidência uma prática comum aos jogadores de videogame: balizar os times do jogo eletrônico de acordo com o desempenho que estes apresentam nos campeonatos “reais”. Seguindo a mesma lógica, a indústria da pirataria fatura lançando regularmente versões ilegais atualizadas com as últimas modificações dos clubes, jogadores e campeonatos.

Solicitei que o grupo de alunos que sustentava essas propostas falasse das experiências anteriores que tiveram usando tais regras. A resposta? As regras eram por eles utilizadas no “FIFA Street”, um jogo de futebol de rua para *videogame*.

Em outra aula, um aluno, a cada gol feito, chamava a si mesmo de “Drogba”, nome do atacante do time inglês *Chelsea*. Eu já havia observado, tempos antes, que o aluno usava frequentemente, por cima do uniforme escolar, uma camisa azul do time inglês com o nome do jogador predileto estampado nas costas. Ao ser questionado sobre sua identificação com o jogador africano, nascido na Costa do Marfim, o aluno explicou que no *videogame* ele também era o Drogba, pois este era o jogador com o qual ele fazia o maior número de gols na tela.

Uma das aulas desse conteúdo tematizou o “futebol de prego”. No jogo, uma tábua de madeira lisa pintada de verde fazia as vezes de campo, pregos fincados sobre a madeira representavam os jogadores e uma moeda, posta em movimento (chutada) com os dedos, era a bola. Apesar da estrutura rudimentar, os alunos utilizavam uma narrativa, durante os jogos, que fazia dos petelecos dados em uma moeda um “autêntico” jogo de futebol. A fala imaginativa dos alunos fazia dos pregos, grandes craques e, do percurso da moeda, lindas jogadas de uma bola sobre o gramado: “Professor, está vendo aquele prego ali, bem perto do gol?” (O aluno me aponta um dos pregos com o dedo). “É o Kaká. É o melhor prego-jogador do mundo! A bola bate nele e entra, cada golaço!”

Na aula seguinte, um aluno fez um relato da conversa que tivera com seu pai sobre o futebol de prego. De acordo com a criança, quando seu pai escutou sobre a brincadeira na escola, buscou logo no armário um campo de “futebol de botão” e uma caixa com botões coloridos de diversos tamanhos, estampados com as cores e o brasão dos principais clubes do futebol brasileiro. Então o pai contou que quando era criança, em uma época anterior à existência de *videogames* e computadores, também se jogava futebol dentro de casa, não nas telas da TV, mas sobre tabuleiros ou sobre o chão. O garoto contava entusiasmado: o tabuleiro do seu pai, campo da criança de outrora, era o Estádio do Maracanã. E os botões, díspares em diâmetro e espessura, tinham características que diferenciavam suas funções no campo. Mais que isso, cada botão tinha um nome. Nome de jogadores que, pela descrição do aluno, pertenciam a um saudoso time do Botafogo da década de 1960. Dentre todos, destacava-se um botão. Guardado separadamente, ficava embrulhado em uma flanela. Segundo o pai, aquele botão tinha pernas tortas. Era o craque do time. Seu nome, Mané Garrincha.

O diálogo do pai com o filho é revelador. A sua comparação faz do futebol do *videogame*, vivência digitalizada, não um novo álbum de figurinhas, mas sim um novo futebol de botão ou de prego, agora em versão digitalizada. A questão não é afirmar que uma prática descende ou é evolução da outra. Mas o tabuleiro e a tela destes jogos – cuja especificidade está na representação do futebol – compartilham semelhanças entre si, a começar pela apropriação de elementos oriundos do esporte praticado nos gramados.

Dentro da construção do jogo de futebol, seja ele uma pelada entre times amadores, um jogo na quadra da escola, uma partida de futebol de botão ou uma disputa no *videogame*, a atribuição e construção de papéis não só se faz presente, como possui certa centralidade na vivência desses jogos. Comumente se é “um outro”. Por vezes, assume-se a posição de técnico, situação em que o participante do *videogame* ou do futebol de botão exerce uma função de comando dentro do jogo. Em outras é adotada a figura do atleta em campo. O participante, na construção das ações e das narrativas do jogo, representa então um personagem cujas características assemelham-se às dos ídolos dos gramados. Se é o ídolo, joga-se com e como ele.

Do botão que desliza sobre o tabuleiro se origina o craque de pernas tortas e dribles desconcertantes. Já no *videogame*, um jogador como o Ronaldinho Gaúcho, craque controlado na tela, tem sua imagem corporal e seus movimentos representados à semelhança do jogador “real”: cabelos longos, dentes proeminentes, maneira de correr, trejeitos para dominar, ajeitar e chutar a bola. Em ambos os casos, seja no pequeno botão, seja na imagem digital, um jogador está representado. Quem brinca identifica o atleta (habilidades e limitações) ao mesmo tempo em que se identifica com ele.

Seguindo essas considerações, ampliei meus questionamentos aos jogadores de *videogame* e refinei minha observação das situações de jogo para tentar compreender como os sujeitos que estão com o *joystick* nas mãos constroem e se relacionam com as representações digitais dos atletas, corpos em movimento, nos jogos eletrônicos de futebol. Quando está jogando, quem você é? Um jogador de *videogame*? O técnico do time? Um telespectador da partida? Um jogador específico do time? Todos os jogadores do time ao mesmo tempo, o próprio time ou apenas o jogador que está com a bola?

A dinâmica do jogo eletrônico está intimamente associada não apenas às relações que os sujeitos estabelecem com o aparelho eletrônico, mas também com o próprio futebol, manifestação cultural. Assim, diferentes perspectivas de representação da pessoa no jogo são assumidas e coexistem. O aluno, rememoremos, na aula e no

videogame, dizia “ser”, na primeira pessoa, o Drogba, atacante de um time inglês,: “eu sou o jogador”. Há quem faça uso da terceira pessoa para se referir aos atletas-personagens: “o atacante fez um gol de placa”, ou ainda, “esse zagueiro não consegue tomar a bola”. Em outras situações, a intencionalidade de quem controla os atletas em campo é ressaltada: “fiz uma linda jogada com aquele atacante”. Presenciei partidas onde o jogador de *videogame* assumia o papel não de um dos atletas em campo, mas de locutor esportivo, narrando o jogo ora como se fizesse uma transmissão televisiva, ora como se fosse uma locução para o rádio: “esse jogo não um é um clássico, não será transmitido pela TV, teremos que acompanhar pelo rádio”.

Narrativas são construídas a partir do “futebol digital”, fazendo uso de elementos do cotidiano dos praticantes, das suas vivências esportivas e do diálogo que estabelecem com a mídia. Podemos observar a relação entre mídia, esporte e jogos eletrônicos na entrevista que Natan da Silva, um jovem de 15 anos, campeão brasileiro de “Futebol Digital” de 2008¹¹, concedeu à *Confederação Gaúcha de Futebol Digital*. Em uma competição que reuniu 256 participantes de todo o país, Natan foi vitorioso jogando com o time da *Inter de Milão*. Questionado sobre sua opção pelo time italiano, o jovem evidenciou em sua resposta como a estrutura e organização do futebol mundial permeia a estrutura dos jogos eletrônicos de futebol, assim como as opções que os participantes fazem quando jogam:

Na verdade só joguei com 3 times na minha vida toda ... O Real Madrid no tempo de Ronaldo, Beckham... A Juventus que era um timaço!! Com goleiro Buffon, zagueiros Thuram, com meio de campo Nedved e ataque com o Ibrahim, o Trezeguet e o Mutu, que é um gênio este jogador. E quando teve a sabotagem da Juventus que foi descoberto e houve o desmanche... a partir dai comecei a jogar com a Inter de Milão. Sempre joguei com a Inter de Milão desde do pes 2007¹², passando

¹¹ Alguns jogos eletrônicos passam atualmente por tentativas de esportivização. Em uma primeira análise, a busca pelo status de “esporte” está associada à legitimidade social que o termo confere a uma prática associada ao universo infantil. Em 2005, com o intuito de unificar as federações estaduais já existentes que realizavam campeonatos pelo país, foi criada a *Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual* – CBFDV, uma instituição civil, legalmente constituída, sem fins lucrativos. O “futebol digital”, na descrição da CBFDV, é caracterizado como esporte, como forma de entretenimento e como alternativa para o crescimento e desenvolvimento pessoal. No entanto, a ênfase da instituição está na organização profissional necessária para que o futebol digital deixe de ser um *hobby* associado à infância para se tornar, em um breve intervalo de tempo, um “desporto nacional bem divulgado, com federações em todos os estados e um grande número de adeptos”. Disponível em <<http://www.cbfd.com.br>>. Acesso 21 dezembro 2008.

¹² PES é a abreviação de *Pro Evolution Soccer*, série de jogos eletrônicos de futebol produzido pela empresa japonesa *Konami*. A cada ano, uma nova versão é lançada com atualizações dos jogadores, times e campeonatos, além de trazer evoluções gráficas. As versões fazem referência ao ano de lançamento: pes 2007, pes 2008, etc. O jogo está disponível para diversas plataformas, como Playstation 2,e 3, PSP, Xbox

agora pelo pes 2008 e vou continuar jogando com esse time no pes 2009. Sem dúvida é o melhor time de futebol digital. Tem 4 atacantes muito bons: o Suazo, Adriano e o sensacional Ibrahim e a arma letal o Crespo que é um extraordinário jogador !! O meio de campo com o Figo que eu o chamo de professor e Materazzi que é muito bom, a zaga com o Samuel e Vieira, Zanetti que faz gols também e o Maicon que é um ótimo lateral e fechando o time com o goleiro sensacional que é o Toldo. Sem duvida é uma equipe completa com ataque, meio de campo, zaga e goleiro e acho que a Inter vai continuar sendo a maioria escolhida nos demais Brasileiros (FEDERAÇÃO GAÚCHA DE FUTEBOL DIGITAL)

Em diversos momentos da fala do jovem não é possível distinguir se ele se refere aos clubes de futebol e jogadores “reais” ou às representações destes no jogo eletrônico. Os jogadores são sensacionais e extraordinários em quais gramados? Nos “reais” ou nos “virtuais”? Natan diz em sua fala que a opção por jogar com a *Inter de Milão* ocorreu após o desmanche da *Juventus*. Ele se refere ao escândalo de corrupção no campeonato italiano de 2006 que puniu os times da *Juventus*, *Lazio* e *Fiorentina* com o rebaixamento para a segunda divisão. Com a punição, o elenco milionário da *Juventus* foi desfeito e, em consequência, sua representação digital no jogo também sofreu um *desmanche*, perdeu poder de ataque e defesa e deixou de ser uma opção competitiva.

A construção do discurso esportivo midiático possui uma relação cada vez mais estreita com o universo dos jogos eletrônicos. E também o esporte – das práticas corporais cotidianas ao espetáculo midiático – é influenciado pelas representações digitais dos *videogames*.

A criança se encanta com as belas jogadas que o Ronaldinho Gaúcho realiza, ao seu comando, no videogame. Enquanto isso, o Ronaldinho Gaúcho, atleta milionário sob o holofote da mídia, diante da pressão para que entre em forma e tenha atuações primorosas em campo, justificou sua fase irregular: “Não sou um jogador de Playstation. Sou como todos os outros jogadores” (PARAVIN, on-line).

Ronaldinho Gaúcho novamente ganhou destaque, poucas semanas após declarar que não era um jogador de *videogame*, depois da partida entre *Palermo* e *Milan*, no dia 30 de novembro de 2008, pelo Campeonato Italiano. Marco Amélia, goleiro do *Palermo*, após conquistar o prêmio de melhor jogador em campo por difíceis defesas, entre elas a de uma cobrança de pênalti desperdiçada pelo jogador brasileiro do *Milan*, concedeu uma entrevista em que o futebol digital do *videogame* ocupou lugar de

360, PC. No Brasil, o Pro Evolution Soccer também é conhecido por *Winning Eleven*, denominação utilizada no Japão:

destaque nas explicações para a memorável atuação, reforçando a ligação estreita entre jogos eletrônicos, corpo em movimento, percepção e Educação Física:

Foi como se estivesse jogando contra Ronaldinho no Playstation. Ele fez o mesmo movimento, a mesma corrida para a bola, muito estranho. No último instante, vi que ele havia mudado o canto e, então, mudei também o movimento, indo na bola e fazendo a defesa. Olhei nos olhos dele e pensei que ele iria bater no outro canto, mas quando o vi mudando a posição do pé, percebi que ele decidira mudar a batida. (GLOBOESPORTE.COM, on-line).

Ao representar o *corpo* e o *movimento* nas telas dos jogos, e observar essas representações em diálogo com o “movimento propriamente dito” do corpo, o pressuposto de que estamos a lidar com construções simbólicas é reforçado. Os usos das representações digitais, desta maneira, condicionam e são condicionados por seus modelos “reais”. Parece possível estabelecer uma relação entre o *perceber* do jogo eletrônico e o *se movimentar*¹³ do goleiro para defender o pênalti no campo. Numa perspectiva fenomenológica, a percepção possui uma configuração global onde “ver é tocar, ouvir é ver, tocar é ver” (CARMO, 2000, p. 41). Interpretar os jogos eletrônicos a partir da experiência dos participantes coloca em pauta a impossibilidade de compreender a complexidade do corpo apenas através de uma relação mecânica de ação e reação, estímulo e resposta. Na concepção de Merleau-Ponty, o corpo é também animado por relações imaginárias com o mundo (Ibid., p.82). Imaginação e imagens digitais se imbricam nos jogos eletrônicos.

Como este não é um trabalho sobre futebol e jogos eletrônicos, e esse tema estendeu-se pelos caminhos do texto, faz-se necessário retomar elementos que essa sucessão de exemplos trouxe para ponderar e delimitar o objeto e o campo dessa pesquisa. É claro que eu poderia ser direto e iniciar essas páginas descrevendo o *Second Life*, jogo cujo nome está expresso já no título deste trabalho. Porém, no âmbito da Educação Física, considero imprescindível trazer para pauta da área os jogos eletrônicos como algo a ser estudado, melhor compreendido e apropriado pedagogicamente, visto que este tipo de jogo é temido, incompreendido, banalizado, ignorado e excluído das escolas e da formação dos professores. “Que relação o virtual pode ter com a Educação Física?” Mais do que delimitar tal relação, pretendo desestabilizá-la, fazer dela um

¹³ Kunz (2004), utiliza a expressão “se movimentar”, com o pronome reflexivo “se” sempre antecedendo o verbo, para enfatizar a intencionalidade do ator do movimento que pratica ação sobre si.

problema que atrai uma busca. Ao desconsiderar as experiências agrupadas sob a efígie do “virtual” como pertinentes à EF, é para o *mundo vivido* das pessoas que se está a dar as costas.

Meu argumento é de que a Educação Física não pode ignorar as experiências que os indivíduos vivenciam a partir dos jogos eletrônicos. A atenção da EF para esse tipo de jogo não deve se limitar apenas às relações mecânicas que, sendo evidentes, não ultrapassam um óbvio visível, facilmente mapeável, mas que não é aprofundado. O mistério não está no “movimento propriamente dito” utilizado para interagir com as telas digitais. Se pensarmos apenas na simulação do movimento biomecânico, as esteiras, bicicletas ergométricas e outros aparelhos que simulam ações motoras do corpo estão há décadas assentados nos laboratórios, centros de treinamento esportivo e academias de ginástica. Para a Educação Física, no universo dos jogos eletrônicos, interessa compreender os sentidos que os participantes atribuem às ações que entrecruzam o corpo – movimento e percepção – e suas representações gráficas digitais.

As representações de corpo e de movimento, envoltas em promessas de vida plena e feliz ou alardes desrealizantes, são centrais no jogo *Second Life*. A inserção no jogo depende da construção do *avatar*, um corpo digital que pode ser moldado para representar o participante nos ambientes do jogo e, como será visto posteriormete, também em outros meandros do ciberespaço. No contexto do SL, os avatares são o primeiro traço identitário dos participantes e também condição para o “estar-no-mundo” do jogo. Os indivíduos se apresentam e interagem em cenários digitais a partir de representações digitais, sociotécnicas, de corpo e movimento, postas como condição para dialogar com o ciberespaço e com os demais participantes.

Permeado de imaginação, enredos, narrativas, diálogos, universos de sentido, o jogo SL faz-se intrigante ao ser apresentado como uma segunda vida sem limites, onde os objetivos (e os caminhos para atingi-los) são supostamente decididos de maneira livre por cada participante. Dentre as escolhas possíveis está a configuração do próprio corpo digital. Um corpo dinâmico, em movimento, cujos significados não parecem ser completamente elucidados apenas pela ênfase exarcebada na estética corporal definida pela cultura ocidental.

O logotipo do SL é uma versão estilizada de um ícone encontrado em diferentes épocas e culturas: o “olho na mão”, ou “*eye-in-hand*”¹⁴. Uma interpretação para o símbolo que traz um olho na palma da mão diz que este manifesta a integração e a relação interativa entre duas funções humanas essenciais. Assim, o olho representa a percepção, a observação, enquanto a mão representa o agir, o fazer, a ação. Reunidas em um simples símbolo, estas duas habilidades representam a síntese do ideal humano de existência e perfeição: a onisciência de tudo saber (olho) inseparável da onipotência de ter toda a força e poder (mão).



Imagem 1 - Logotipo do SL (eye-in-hand)

Se o foco desta interpretação for direcionado para o ideal humano de existência e perfeição pautado na onisciência e na onipotência, o ícone do *Second Life* se revela intimamente associado ao enredo do jogo: a promessa de uma nova vida para realizar sonhos íntimos, um mundo feito a partir da imaginação dos seus jogadores, estando, portanto, sob o controle da vontade dos participantes. Porém, se pautarmos a análise na integração entre a visão e a ação, descobriremos implícito no logotipo do *Second Life*, a dica para pensar a articulação entre os participantes e suas representações gráficas de corpo como uma redefinição da relação entre a percepção e o movimento.

Com o intuito de contribuir para a compreensão do que é o *Second Life*, considerando a especificidade de uma plataforma em que visão e ação se integram em uma dimensão espacial que dá destaque à corporeidade, apresento a seguir anotações

¹⁴ O site “*Eye-in-hand: the study of a multicultural icon*” reúne dezenas de imagens e interpretações do ícone do “olho na mão”. Disponível em <<http://www.darkfiber.com/eyeinhand>>. Acesso 16 outubro 2008.

que são oriundas das impressões que tive em uma das minhas primeiras inserções no jogo, ou seja, são notas mais de um “nativo”, participante do SL, do que de um pesquisador.

* * *

“Aki eh sua segunda vida...”

Após ligar o computador, “cliquei” duas vezes utilizando o ponteiro do *mouse* sobre um ícone da área de trabalho do meu computador, ação corriqueira para abrir um programa. Enquanto o aplicativo é carregado, reparo no ícone do “*eye-in-hand*”. Logo abaixo, um nome: *Second Life* (SL), expressão em língua inglesa cuja tradução para o português é “segunda vida”. Uma tela de fundo preto é aberta no meu monitor. A imagem de uma ilha paradisíaca compõe a tela com o logotipo do “olho na mão”. No canto superior direito da tela, um quadro de estatísticas atualizadas constantemente informa sobre as transações financeiras do dia, o número total de pessoas cadastradas, o número de residentes *in-world*¹⁵, a média de acesso mensal. Fiz o *login* – uma autenticação de acesso – digitando nome (Truco), sobrenome (Pessoa) e uma senha. Apesar do nome e sobrenome utilizados não serem de batismo ou registro, é como Truco Pessoa que optei ser reconhecido dentro do jogo.

Segundos de espera. Imagens cinzas aparecem sobre a tela e gradualmente ganham cores. Estou em uma praça onde um céu sem nuvens preserva em cores típicas do amanhecer a impressão de que o sol despontará em instantes. A praça é quadrada e seu piso, numa combinação de ladrilhos pretos e brancos, faz do chão uma sucessão de figuras geometricamente estilizadas do mapa do estado de São Paulo. O lugar, chamado *Jardins São Paulo*, é composto por detalhes que chamam a atenção. Canteiros com dois coqueiros cada e postes de iluminação estão simetricamente distribuídos. Ao centro da praça existe uma fonte cujo chafariz jorra água límpida, azulada, como se refletisse o céu. Ao redor da fonte, e também por toda praça, sempre numa distribuição simétrica, existem bancos acinzentados de pés ornamentados e encosto desenhado em baixo relevo. Pela textura, que tento apreender visualmente, não consigo distinguir se são de pedra ou de concreto. Ninguém está sentado sobre eles. Em cada lateral da praça está um par de telefones públicos pintados em verde com o poste de sustentação em azul,

¹⁵ *Residente* é o nome atribuído aos participantes do *Second Life*. O número de residentes *in-world* refere-se ao número de pessoas que estão conectadas simultaneamente ao jogo.

cores padrão da empresa de telefonia *Telefônica*, cujo nome está escrito na lateral dos aparelhos. Algumas placas de publicidade estão espalhadas: duas delas oferecem oportunidades de se ganhar dinheiro, outra faz propaganda de uma loja que comercializa roupas da moda. Um marco retangular, na cor verde, que aparenta ter três metros de altura, traz em suas laterais um grande ponto de interrogação e a palavra “dúvidas” escrita na vertical. Espalhados por todo o *Jardins São Paulo* estão grandes relógios vermelhos com a logomarca e o nome do banco *Bradesco* estampados.

Olho ao redor, para além dos limites da praça. Um carro esportivo e duas motos estão estacionados junto ao meio fio de uma de suas laterais. Não existe trânsito de veículos. Do outro lado da rua, sob a calçada, existe uma banca de jornal. Em seu interior não vejo revistas ou jornais à venda, apenas anúncios estampados em suas paredes. Ao redor da praça, dentre várias lojas que trazem vitrines que se assemelham às de um *shopping center*, dois prédios maiores se destacam. O primeiro, de fachada imponente de vidro, traz o logotipo, as cores e o letreiro que o identificam como uma agência do banco privado Unibanco. A agência está fechada. Uma placa em sua porta principal avisa que ela está em construção e que a sua inauguração será em breve. O segundo, um prédio de arquitetura mais singela, também possui fachada de vidro em seu andar térreo. Acima da porta de entrada, um grande letreiro identifica o estabelecimento: “Grupo SP Jardins – Projeto, Construção, Administração...” Uma última palavra, que nomeia o quarto serviço oferecido pelo estabelecimento, está encoberta, impossível de ser lida da posição que me encontro. Tento mudar o ângulo da câmera de posição: a habilidade para realizar tal ação me falta. Luto em vão para posicionar a câmera de maneira que a imagem da tela desnude a palavra do letreiro. Mas consigo ver que dentro do prédio, no saguão, estão expostos grandes painéis com projetos arquitetônicos. Outras edificações dispostas ao redor da praça estão inacabadas, sempre com o anúncio de que estão em construção. Faixas vermelhas com os dizeres “no entry” (não entre) cercam esses manifestos canteiros de obra e impedem a entrada de pessoas não autorizadas.

Aperto sobre a tela o botão para voar, meu avatar se descola do chão com os braços abertos e inicia um sobrevoo desastrado sobre a praça. Após ter trombado com alguns prédios – evidência da dificuldade para direcionar minha rota – desisti do deslocamento aéreo. Aperto então o botão para parar de voar e o avatar inicia uma queda livre até se estatelar sobre o chão da praça. Intacto, rapidamente o avatar se recompõe e torna a ficar de pé.

Volto a reparar no céu. Suas cores mudaram, o tom claro de aurora que prevalecia na altura do horizonte não está mais evidente. Prevalece o azul, porém o sol não surgiu. De qualquer forma, as características do céu não condizem com as horas marcadas no relógio do meu punho. Meu punho esquerdo está sobre o teclado. O direito movimenta o *mouse*. Assim controlo os movimentos do meu avatar – a imagem de um corpo que me representa no ciberespaço. Através da interação da minha ação motora sobre os periféricos do computador controlo por onde o avatar circulará e para que ângulo direcionará o olhar. O avatar responde aos comandos das teclas direcionais do teclado com lentidão, porém, domino aos poucos, a partir do *mouse*, os controles da câmera do jogo, direcionando e focando o olhar pelo cenário com agilidade.

Ainda distante, observo os avatares. Dois deles sobrevoam a praça. Os demais formam dois pequenos grupos. No primeiro, um avatar, cuja aparência infantil se assemelha à de uma boneca, está de frente a um avatar feminino de pernas compridas e curvas marcantes que se insinua em um acentuado rebolado com o quadril. Outros dois, de aparência masculina, usam roupa social. Seus gestos e movimentos são semelhantes entre si e se repetem de tempo em tempo, sugerindo um padrão. O movimento das mãos dos avatares, como se estivessem a digitar em um teclado invisível, evidencia que os quatro conversam.

No centro da praça, próximo à fonte, um segundo grupo se reúne. Um dos avatares, feminino, está sentado em um banco. Outro possui roupas coladas ao corpo. Coloridas, diria psicodélicas, trazem letras e números estampados que não me permitem distinguir qualquer palavra. O avatar de roupas coloridas traz faixas vermelhas esvoaçantes enroladas pelo corpo. Elas tampam seu rosto, deixando apenas os olhos claros à mostra. Não consigo distinguir se é um avatar masculino ou feminino. Há ainda um avatar feminino, humanóide, cuja pele e traços lembram o de um felino. A roupa de colegial se mistura aos pêlos pretos e à cauda que nasce por detrás de sua saia. Seus cabelos, à altura dos ombros, são de cor alaranjada.



Imagem 2 – Avatares do jogo *Second Life* reunidos em uma praça.

Me aproximei (aproximei meu avatar) do segundo grupo de avatares e perguntei se poderia participar da conversa. Fui respondido prontamente pela felina de cabelos alaranjados: “hehe aki eh sua segunda vida, faça oke quiser”. Ao expor minhas dúvidas sobre como manusear as ferramentas do jogo e solicitar informações sobre lugares interessantes para conhecer no *metaverso*, recebi da felina quatro *notecards*, arquivos que trazem textos que podem ser lidos na plataforma do SL: “abra e leia Truco, vai te ajudar”. Os três primeiros textos eram guias de orientação para novatos que traziam informações básicas sobre como voar e se teletransportar¹⁶, como editar a aparência, comprar e usar roupas e objetos e conseguir dinheiro. Já o quarto arquivo era um guia de conduta da ilha e deixava explícito tanto os comportamentos proibidos naquela região quanto as respectivas punições. Descobri que não poderia andar pelado, apresentar atitudes obscenas ou atentar contra a paz e a ordem. Naquele momento, contrariando os dizeres da felina, ficou claro que na segunda vida eu não poderia fazer o que eu quisesse. Minhas ações, além de serem dependentes do domínio técnico da plataforma, sob ameaça de banimento, eram limitadas pelas regras e normas estabelecidas pelos donos e moderadores da ilha.

¹⁶ Os avatares andam pelos espaços do SL. Para um deslocamento mais ágil no interior de uma ilha ou um conjunto de ilhas interligadas, o recurso de *voe* que permite que o avatar abandone o solo e se desloque em outros planos. Existe ainda a opção de *teletransporte*, metáfora utilizada para se referir ao deslocamento instantâneo entre pontos do *metaverso*, inclusive entre ilhas.

* * *

“Não está gostando dessa vida? Tente outra”.

A partir destas palavras, título de um texto publicado no blog *Contemporânea* pela jornalista Carla Rodrigues¹⁷, tomei conhecimento, no final do ano de 2006, da existência de um jogo eletrônico que prometia a seus participantes a oportunidade de se realizar de uma forma inalcançável na “vida real”. A jornalista fazia referência a uma reportagem da *CBS News*¹⁸ que trazia em seu título, por sua vez, o questionamento: “*Is Virtual Life Better Than Reality?*” (A vida virtual é melhor que a realidade?). Os dois breves textos apresentavam o *Second Life* (SL) – “Segunda Vida” – como um universo paralelo, tridimensional (3D), vivenciado por pessoas “reais” que criam *personas*¹⁹ *on-line* denominadas *avatars*. Estava posta, diante de mim, a miragem intrigante de um “mundo virtual sem fim” onde tudo seria possível.

A reportagem da *CBS News* trazia ainda uma declaração de Phillip Rosedale – criador do SL e fundador da *Linden Lab*, empresa que administra o jogo – em que ele é enfático ao dizer que o objetivo com o SL é fazer melhor que a “vida real” de inúmeras maneiras. E esse “fazer melhor” se inicia, e de certa forma se alicerça durante todo o tempo de participação no jogo, com a criação de uma *persona* que se caracteriza por ser uma representação corporal que constitui um primeiro traço identitário no ciberespaço. É a “experiência de criar um personagem completo – e não apenas um nickname”, que, para a jornalista Carla Rodrigues, “impulsiona a ideia de que trata-se de uma ‘segunda vida’”.

Em poucos meses, diferentes veículos de mídia começaram a fazer alusão ao SL. Milhares de blogs tematizaram a possibilidade de uma segunda vida digital. Jornais e revistas tradicionais de todo mundo deslocaram jornalistas para que reportagens sobre os acontecimentos de “dentro” do SL fossem realizadas. O G1, portal de conteúdo na

¹⁷ O blog “Contemporânea”, redigido pela jornalista Carla Rodrigues, era integrante da revista eletrônica “Nominínio”, um projeto que buscava realizar jornalismo independente na internet. Apesar de chegar a ter uma média superior a três milhões de acessos mensais, o Nominínio foi fechado em junho de 2007 por falta de patrocínios. Atualmente, a jornalista mantém o blog “Contemporânea”, que versa sobre gênero, comportamento e cultura. Disponível em <<http://www.carlarodrigues.com.br>>.

¹⁸ A reportagem da *CBS News*, em vídeo (inglês), está disponível em <<http://www.cbsnews.com/video/watch/?id=1853208n>>.

¹⁹ A concepção de *persona* aqui empregada remete à proposta de MacKinnon (1995 *apud* GUIMARÃES Jr., 2000). O termo se refere às identidades construídas no interior do ciberespaço que são negociadas e validadas no próprio processo de interação. Cabe ressaltar que, no contexto do SL, o uso nativo do termo *persona* faz uma referência direta, porém não exclusiva, à representação corporal do avatar.

Internet das Organizações Globo, criou o G2, site dedicado a fazer cobertura dos acontecimentos do SL. Programas televisivos abordaram o jogo e o número de participantes cresceu exponencialmente no Brasil.

Uma parcela considerável dos discursos que cercam esse mundo dito paralelo reúne promessas de felicidade irrestrita, de sucesso econômico, de expressão da criatividade. Outros posicionamentos são temerários de um processo de desrealização, onde as pessoas passariam a investir mais tempo e energia em atividades “virtuais” do que nas “verdadeiras” relações face a face. Em comum, ambos os discursos, para bem ou para mal, apresentam uma ênfase na construção de um “segundo corpo”, o *avatar*, como condição necessária para usufruir dessa segunda vida “virtual”. A perspectiva de corpos em movimentos representados na rede aguçou minha atenção. Intrigavam-me as estratégias que os participantes do jogo teciam para construir seus “corpos virtuais”, assumir identidades e interagir no ciberespaço.

As minhas buscas por informações na rede, assim como as notícias que ganharam as páginas e telas dos veículos midiáticos, evidenciaram uma estratégia de divulgação do SL muito bem delineada, assentada numa imagem milenar de mundo perfeito que traz consigo a perspectiva de transcendência da condição humana. Baseada em fragmentos religiosos e míticos, o ciberespaço é comumente apresentado como um Paraíso que não se encontra ligado à ideia do divino celestial; um *Shangri-Lá* que não está assentado nas montanhas mais altas do planeta, mas sim nos potenciais interconectantes das redes. A perspectiva de criar um novo corpo no ciberespaço, à imagem do corpo biológico, aproximaria criador e criatura, ser humano e avatar, em uma busca por um Adão, outrora moldado no barro, e agora atualizado para os domínios das modelagens digitais?

O discurso que sustenta o “mundo perfeito” do SL se aproxima da separação, instituída na filosofia de Platão, entre *mundo das ideias* e *mundo dos sentidos*. Mas no SL, a ideia platônica de perfeição, é, a meu ver, colocada de pernas para o ar. Para Platão, o mundo em que transitamos, um mundo das coisas sensíveis, é uma cópia imperfeita da Verdade que está situada no mundo das ideias, uma realidade autônoma de formas perfeitas. Nos discursos que propagandeam o SL, a separação entre mundo ideal e sensível, característica da filosofia platônica, permanece. Porém, a “realidade material” é que oferece moldes imperfeitos para um “mundo virtual” sem limites onde, supostamente, as formas são delineadas com ares de perfeição. Seria este um movimento tecnológico de retorno à Caverna de Platão? Para tal devaneio, uma grande

inversão deveria ser feita. O mundo cotidiano dos sentidos, anteriormente associado às sombras móveis e imperfeitas da caverna, estaria agora relacionado à luz do mundo exterior, outrora sinônimo da verdade. Na escuridão da caverna, tal qual uma sala de cinema, em um olhar fixo sobre as luzes das telas, imagens digitais seriam projetadas não como ilusões, mas sim como promessas de uma vida sem as limitações da realidade exterior. A perfeição da luz ideal exterior à caverna perderia seu posto. A Verdade, agora metamorfoseada em imagens digitais, precisaria da escuridão do interior da caverna para ser projetada.

É preciso cautela para não julgar precipitadamente, *a priori*, as experiências vivenciadas a partir dos usos das tecnologias. A alegoria platônica, os mitos, as religiões, a literatura, a ficção científica: o ser humano, em diferentes épocas e contextos, traz em seu imaginário a ideia de transcender sua condição humana, de buscar alento nas promessas de mundos que, cada um a seu modo, são harmônicos, repletos de felicidade e desprovidos das contradições e limitações da vida cotidiana e do corpo natural, biológico.

Nesse momento inicial, apresentarei brevemente o jogo *Second Life*, alardeado programa de sucesso mundial que, concentrando uma visão redentora do ciberespaço, promete criar uma segunda vida que se desenrola em “um mundo onde você pode ser o que quiser, fazer o que desejar e transformar-se naquilo que sempre sonhou²⁰”. Essa apresentação faz-se importante para reconstruir aqui a aura que cercou a divulgação do SL no Brasil, contextualizando a principal fonte desta pesquisa: as ações e manifestações dos próprios participantes do jogo, as vozes que emanam acerca de experiências vividas no ciberespaço.

* * *

“Quem vê avatar, não vê coração”?

O Second Life²¹ (SL) é um programa de computador que funciona utilizando a Internet. Sua interface gráfica se assemelha à de um jogo eletrônico e simula um mundo virtual em três dimensões, chamado pelos seus criadores, e pelos participantes (uso

²⁰ Slogan utilizado na página do Second Life Brasil. Disponível em <www.secondlifebrasil.com.br>

²¹ Disponível em <www.secondlife.com>

nativo), de *metaverso*²². O termo *metaverso* (em inglês, *metaverse*) tem sua origem atribuída ao livro de ficção *ciberpunk* “Snow Crash”, publicado em 1992 por Neal Stephenson. Parte do romance desenrola-se no *Metaverso*, descrito no livro como um “espaço virtual cibernético”, interface visual de uma rede informática mundial que simula uma mega cidade onde avatares interagem. O termo tem sido usado amplamente para denominar espaços “virtuais” em três dimensões na rede. O SL, desde sua criação, reivindica para si a condição de *metaverso* ao ser apresentado como um ambiente onde pessoas interagem ente si, social e economicamente, a partir dos seus avatares, em uma “plataforma virtual” que se anuncia como uma representação do mundo real. Para os participantes do jogo, é no *metaverso* que dá-se a *segunda vida* (SL). Assim, os participantes do jogo, representados pelos seus respectivos avatares, são *residentes* do *metaverso*. Residente, aquele que reside, que mora, que está inserido, que vive sua vida em um ambiente determinado, que “habita” o *metaverso*. Apropriando-me da categoria nativa, considero, no decorrer desse trabalho, o *metaverso* como uma componente do ciberespaço que se caracteriza por proporcionar uma interface gráfica que remete à dimensão espacial, geográfica. Ao invés de seguir uma interface predominantemente bidimensional pautada na esfera das metáforas (área de trabalho, lixeira, documentos, pastas, papel de parede), no SL adentra-se pela esfera dos modelos, da representação. Portanto, no *metaverso*, a abstração dos códigos binários é convertida, na sua interface sensível, em ruas, prédios, praças, praias, lagos, florestas. E o usuário da rede, participante do jogo, é instigado a adentrar pela tela, se representar corporalmente, circular no *metaverso*, fazer distinção entre terra e céu, sólido e líquido, áspero e liso, alto e baixo, longe e perto, dia e noite. Assim, no decorrer desse trabalho, quando digo que uma determinada ação aconteceu no *metaverso*, me refiro especificamente aos espaços da plataforma do SL, entendendo esses espaços como constituintes do diverso ciberespaço.

O *metaverso* do *Second Life* é dividido em regiões que também são associadas à ideia de dimensão espacial geográfica. Assim, cada região é uma “unidade territorial” do *metaverso* que recebe a denominação de *ilha*, ou *sim* (abreviação de *simulator*). Os limites territoriais e de tráfego de residentes de cada ilha (as ilhas possuem o equivalente a 256m x 256m de área e suportam cerca de 300 avatares simultaneamente) estão condicionados a questões técnicas como a capacidade de armazenamento dos

²² Sobre *metaverso*, ver o verbete da Wikipédia (inglês), disponível em <<http://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse>>.

servidores que hospedam cada a região do SL e a largura de banda da respectiva conexão²³. Geralmente as *ilhas* são temáticas, ou seja, apresentam uma determinada particularidade que a caracteriza: relação com algum país ou cidade, com um tempo passado ou futuro, com alguma empresa, filme, grupo musical, produto, serviço, etc. Cada ilha possui regras de conduta próprias, determinadas pelos seus donos e/ou administradores. Os recursos e ferramentas disponíveis aos residentes também são determinados previamente. As *ilhas* podem ser agrupadas e conectadas para formar continentes, ou *mainlands*. O conjunto de todas as regiões do SL é chamada de *Grid*. Seguindo o modelo que representa a dimensão espacial, as ilhas são localizadas na rede por coordenadas

Criado em 2003, o *Second Life* quase fracassou nos seus dois primeiros anos de existência. O sucesso da *Linden Lab*, empresa responsável pelo SL, despontou quando um advogado especializado em propriedade intelectual na internet sugeriu que o “ambiente virtual” sofresse uma transformação para que os participantes se tornassem proprietários dos objetos que criassem. Atualmente, ao se cadastrar no SL o participante concorda com um contrato de “Termos de Serviço” que traz, entre seus tópicos, a regulamentação da propriedade privada (intelectual). O site brasileiro do SL descreve assim os direitos dos *residentes* com relação às suas criações:

O contrato de "Termos de Serviço" reconhece os direitos dos residentes em manter proteção total sobre sua propriedade intelectual que for criada em Second Life, incluindo Avatares de personagens, roupas, scripts²⁴, texturas, objetos e desenhos. Esse direito é compulsório e aplicável tanto no mundo virtual quanto no real, tanto para uso não comercial quanto para comercial. Você criou, te pertence - e é seu para fazer o que bem entender.

Paralelo à instituição da posse no SL, decorreu a criação de uma “moeda virtual”, o *linden dólar* (L\$). A moeda vigente nas transações feitas dentro do jogo possui uma taxa de câmbio com cotação diária atrelada à moeda corrente²⁵. Assim, o mecanismo de câmbio permite que os participantes comprem *lindens* utilizando o cartão

²³ Sobre “Como funciona o *Second Life*”, consultar o texto escrito pela avatar Gwyneth Llewelyn, no blog português *Utopia*, que apresenta detalhes técnicos da plataforma. Disponível em <<http://utopia.arci.pt/artigos-tecnicos/como-funciona-o-second-life%C2%AE>>. Acesso 11 novembro 2008.

²⁴ *Scripts* são códigos de programação que atribuem movimentos personalizados a avatares e objetos.

²⁵ A cotação média para compra de Linden Dólares (L\$) esteve na faixa de R\$ 1 para cada L\$ 56 em janeiro de 2009.

de crédito ou boleto bancário, e também façam a troca inversa, convertendo em moeda corrente o “dinheiro virtual” acumulado no SL. A perspectiva da consolidação de uma economia própria do SL se transformou em um grande chamariz para o jogo. A sedução, regada a promessas de emprego, dinheiro fácil, divulgação e venda de produtos, alavancou o crescimento do número de participantes e fez com que as previsões de expansão econômica do SL se tornassem cada vez mais otimistas.

O lançamento comercial de uma versão oficial brasileira do *Second Life*, em português, foi realizado em abril de 2007. Chamado inicialmente de *Second Life Brasil*²⁶, tendo seu nome posteriormente alterado para *Mainland Brasil* (MLBR), o portal é fruto de uma parceria entre a *Kaizen Games*²⁷, empresa brasileira de desenvolvimento de jogos digitais e o *IG*²⁸, portal de Internet da *Brasil Telecom*. Com o lançamento, o Brasil foi o primeiro país a ter sua própria porta de entrada para o jogo, acesso até então centralizado no sistema americano. A estreia da versão brasileira do SL possibilitou também que os residentes adquirissem *Linden Dólares* utilizando cartão de crédito nacional (até então só era aceito cartão de crédito internacional) ou boleto bancário.

O braço brasileiro do SL também é responsável pela produção de conteúdo para o *metaverso*. A promessa no site oficial do SL *Brasil* é de que “nas ilhas produzidas especialmente para os brasileiros, você encontrará ambientes que reproduzem a cultura nacional²⁹”. Com uma área equivalente a cerca de 700 mil metros quadrados em seu lançamento, o SL Brasil abriga recriações tridimensionais do Vale do Anhangabaú e do Edifício Martinelli – ícones do centro de São Paulo – e da praia de Copacabana, do Rio

²⁶ Disponível em: <www.secondlifebrasil.com.br>. O endereço, atualmente, redireciona para a página da *Mainland Brasil* <<https://www.mainlandbrasil.com.br>>. Ancorado no uso nativo, as duas denominações serão tidas aqui como equivalentes.

²⁷ A *Kaizen Games* também tem licença do *Second Life* para a América Latina e demais países de língua portuguesa e espanhola. Disponível em: <www.kaizengames.com.br>

²⁸ É importante refletir sobre o papel do portal de internet *IG* nesse contexto, visto que parte de sua estrutura foi mobilizada para a divulgação e consolidação do SL *Brasil* (*Mainland Brasil*). O sucesso do *IG* é utilizado como chamariz para a versão brasileira do SL, principalmente quando se fala das perspectivas econômicas associadas ao jogo. Essa afirmação pode ser comprovada na passagem retirada do release oficial do lançamento do SL *Brasil*: “O *IG* é o maior provedor de acesso à internet do Brasil, presente em 28% dos lares que possuem micros. Lançado em janeiro de 2000, o portal é considerado um grande *case* de sucesso mundial da internet. O portal integra o *Internet Group*, operação da *Brasil Telecom* que ainda abrange o *iBEST* (o maior prêmio do setor do País e presente em 10% dos lares) e o *BrTurbo* (provedor de internet banda larga). Juntos, os três portais possuem quase 1,2 milhão de assinantes de Banda Larga e 4 milhões de clientes de acesso discado. Ao todo, são mais de 8 milhões de contas de e-mails. Suas páginas recebem mais de 8,7 milhões de visitantes únicos por mês” (*KAIZEN Games e iG lançam Second Life Brasil*).

²⁹ Disponível em www.secondlifebrasil.com.br/oquee/oquee.aspx. Acesso 29 abril 2007.

de Janeiro. Mas, anteriormente ao lançamento do portal brasileiro, ilhas que tematizam o Brasil no SL foram construídas por pessoas que se lançaram a um “desafio empresarial” e investiram dinheiro corrente, “real”, na compra de terras e na criação arquitetônica de ambientes que fazem referência aos traços culturais do Brasil. Assim surgiram as *Ilhas Brasil, Berrini, Itaim e Nelore, o Jardins São Paulo e o Boulevard Brasil*, entre outros. Nesses ambientes, o uso do português nos diálogos entre os avatares é predominante e os cenários fazem alusão à arquitetura e paisagens nacionais. Essas ilhas também abriram o caminho para que inúmeras empresas e instituições que atuam no Brasil inaugurassem uma “filial” dentro do SL³⁰. Diante do sucesso de iniciativas particulares, o SL *Brasil* anunciou que estava negociando com os donos das ilhas brasileiras “não oficiais” a incorporação desses ambientes aos que seriam inaugurados, agregando “a iniciativa individual dos pioneiros brasileiros no SL à gestão empresarial da versão oficial brasileira”.

O ingresso no SL se dá a partir do acesso à página³¹ do jogo na internet. Um *client, software* de cerca de 30 *megabytes*, pequeno para os padrões dos jogos digitais atuais, deve ser copiado e instalado no computador. O pequeno tamanho do programa é decorrente da estrutura peculiar de funcionamento do SL. Ao invés das informações que compõem personagens e cenários ficarem armazenados no computador do usuário, característica dos jogos *on-line* que possuem a criação de personagens e cenários centralizada, no SL, cuja criação é aberta a qualquer participante, essas informações são alocadas nos servidores do jogo. Deste modo, apesar do *software* instalado no computador do participante ser diminuto, as exigências de conexão e *hardware* são elevadas. Os requisitos mínimos demandados pelo sistema³² estão relacionados à capacidade de processamento do computador, que deve ser de média a avançada, à

³⁰ Nokia, Globo, Volkswagen, Unibanco, PSDB e Federação de Comércio do Estado de São Paulo são exemplos que ilustram a diversidade das empresas, associações, instituições que estiveram presentes em ilhas “brasileiras” no SL mesmo antes do lançamento do portal brasileiro.

³¹ Disponível em <www.secondlife.com>. Desde abril de 2007 o cadastro de novos residentes pode ser feito em português no site <www.secondlifebrasil.com.br>. O sistema de transações financeiras nacional tem previsão de funcionamento a partir do dia 23 de abril de 2007. Haverá ainda espaço para empresas brasileiras que queiram desenvolver ações de marketing no Second Life.

³² A configuração mínima é uma máquina com Windows 2000 ou XP, processador de 800 MHz, 256 MB de memória RAM e 37 MB de memória livre em disco. O *software* também roda em Macintosh, com sistema operacional Mac OS X 10.3.9 ou superior, processador G4 de 1 GHz e 512 MB de memória RAM. Em ambos os casos, são necessários uma placa de vídeo com 64 MB, *drivers* de vídeo atualizados e uma conexão de banda larga. Os relatos dos participantes do SL, assim como minha experiência como *residente*, demonstraram que a configuração mínima apresentada pela *Linden Lab* é insuficiente para utilizar o jogo, sendo necessária uma máquina consideravelmente superior para rodar o programa.

disponibilidade de uma placa de vídeo compatível e ao acesso a uma conexão banda larga de internet. O próximo passo é o preenchimento de um cadastro *on-line* onde são definidos o tipo de conta do usuário, uma senha para acesso ao programa, um nome e sobrenome que serão utilizados dentro do SL e uma aparência inicial para o avatar que poderá ser alterada posteriormente. Os nomes podem ser criados livremente, utilizando um máximo de 32 caracteres. Os sobrenomes são escolhidos em uma lista limitada.

As contas do SL podem ser de quatro tipos, uma gratuita, *básica*, e outras três por assinatura: *vip*, *premium* e *empreendedor*. A conta básica permite o livre trânsito pelo *metaverso* e o acúmulo de *linden dólar*³³, mas impede que o residente compre, alugue ou venda terrenos e ilhas. Já as contas *de assinantes* preveem mensalidades que variam de R\$ 9,90 a R\$ 29,90. De acordo com o tipo de assinatura, o residente recebe um valor semanal de *linden dólar* em sua “conta”. Apenas os residentes *premium* e *empreendedores* são habilitados a comprar e vender terrenos dentro do SL. Quando iniciei essa pesquisa, ao final de março de 2007, havia 5.144.889 residentes cadastrados no SL. Em janeiro de 2009, esse número saltou para 16.782.029 residentes cadastrados, dentre os quais 927.170 utilizam o acesso brasileiro ao jogo. No entanto, o número de residentes cadastrados não corresponde ao número de participantes que regularmente fazem uso do SL. Ainda em janeiro de 2009, o número de residentes que havia acessado o SL nos últimos 60 dias era de 1.444.530, ou 8,6% dos residentes cadastrados, enquanto a média de acessos simultâneos ao jogo mantinha-se em torno de 50.000 residentes.

Para que a dinâmica da propriedade privada no SL opere, o *client* incorpora ferramentas *on-line* que possibilitam que os residentes construam seus objetos dentro do *metaverso*³⁴, de roupas a edifícios, de tatuagens aos movimentos dos avatares. O lema é “crie qualquer coisa que você puder imaginar, tenha os direitos sobre suas criações digitais e comece a vendê-las facilmente a outros residentes³⁵”. As criações envolvem não só todo tipo de objetos utilizados pelos avatares, mas também os avatares em si.

³³ Existem diversas maneiras de ganhar dinheiro dentro do Second Life. A maioria delas está associada a empregos dentro do jogo. Essas possibilidades serão detalhadas posteriormente.

³⁴ Um vídeo de grande acesso na internet mostra a construção do violão da cantora Suzanne Vega, anunciada como a primeira artista de renome a cantar ao vivo utilizando um avatar do SL para se representar. Se por um lado, o curta permite visualizar recursos da plataforma para construção de objetos, por outro evidencia a necessidade de conhecimentos técnicos específicos para criar a partir do SL. Disponível em < http://br.youtube.com/watch?v=bQL8_HB1HtQ>. Acesso 15 março 2007.

³⁵ Retirado do texto de divulgação do pré-lançamento do SL Brasil. Disponível em <www.secondlifebrasil.com.br>. Acesso 25 abril 2007.

Cada parte do corpo do avatar (olhos, boca, cabelo, pele, genitálias, etc.), assim como seus movimentos (*scripts*), podem ser construídos separadamente e combinados livremente, sendo também considerados objetos negociáveis.

Na prática, a construção de objetos parece se limitar a um grupo restrito que possui domínio técnico das ferramentas oferecidas pelo *client* e operam editores de imagem e vídeo cujos arquivos podem ser importados para o jogo³⁶. Em função dessa restrição, os residentes que querem algo, mas não possuem habilidade para construí-lo, são incentivados a buscar e comprar seus objetos de desejo. Uma imensidão de lojas comercializam produtos “virtuais” ou “reais”. Vários itens do jogo, no entanto, são distribuídos gratuitamente e recebem o nome de *freebies*³⁷. Avatares também circulam no SL anunciando seus produtos. São “camelôs” do *metaverso*. Embora alguns criem os próprios produtos que colocam à venda, sites que noticiam o SL alertam para o fato de que a maioria desses “residentes camelôs” vendem objetos que conseguiram gratuitamente (*freebies*) em alguma ilha e saem à procura de *residentes* novatos (*newbies*) desavisados para comercializar tais objetos.

“Faça dinheiro real em um mundo virtual. Isso mesmo, dinheiro real”! Esta foi a tentadora proposta do site brasileiro do SL, à época do seu lançamento. O *Second Life*, em sua concepção, é apresentado como um grande mercado de objetos e sonhos. A estratégia de divulgação oficial do SL segue duas frentes: o discurso de felicidade, de transcendência, que valoriza a escolha e liberdade; e as possibilidades de trabalho e negócios, pautadas pelo sucesso financeiro e realização pessoal. Os trechos abaixo, retirados do *site* da versão brasileira do SL, são esclarecedores:

Em *Second Life* uma novidade lhe aguarda a cada esquina, para se ter ideia, o mundo virtual está cheio de jogos, que vão de RPGs Multiplayer a quebra-cabeças. Os residentes podem ir a cassinos, boates, shoppings, estações espaciais, castelos de vampiros e cinemas. Se desejar encontrar algo pra fazer a qualquer hora do dia ou da noite, simplesmente abra o "Menu de Busca" e clique em Eventos. Você verá uma lista de grupos de Debates, Esportes, Comércio, Entretenimento, Jogos, Exibições, Educação, Artes,

³⁶ Uma imagem pode ser criada em um editor, como o *Corel Draw*, e importada para o SL. Pode-se desenhar, por exemplo, uma “pele” tatuada em um editor e, posteriormente, utilizar a imagem em um avatar do SL.

³⁷ Um uso recorrente dos *freebies* é a publicidade dentro do metaverso. É comum lojas e marcas distribuírem gratuitamente camisetas com seu logotipo estampado para auxiliar na divulgação dentro do SL.

Cultura e Caridade/Apoio. Independente do seu humor sempre existe algo para fazer em Second Life. (Site do Second Life Brasil³⁸)

SL é a mais nova estratégia de mídia pra você atingir seu público alvo. (Site do Second Life Brasil³⁹)

Existem tantas oportunidades de inovação e lucro em Second Life quanto no mundo real. Abra uma casa noturna, venda jóias, torne-se um especulador de terras; é só escolher. Centenas de Residentes estão fazendo parte ou toda a sua renda real em seus negócios virtuais. (Site do Second Life Brasil⁴⁰)

Indo ao encontro dessas proposições, uma das preocupações/ilusões de muitos *residentes* é conseguir acumular dinheiro dentro do SL. É comum ver avatares perambulando por diferentes ilhas do metaverso em busca de um emprego. A divulgação oficial do SL também ressalta a possibilidade de ser remunerado por alguma atividade exercida “virtualmente”:

Como exemplos aqui estão algumas ocupações que Residentes fundaram e atualmente mantêm e vivem nas suas vidas reais, total ou parcialmente com a renda que obtêm no mundo virtual. Tente procurar por essas categorias usando o menu de Second Life: organizador de festas e casamentos; construtor de bichinhos de estimação; operador de cassinos; tatuador; dono de casa noturna; construtor de automóveis; desenhista de moda; engenheiro aeroespacial; desenhista de avatares personalizados; joalheiro; arquiteto; programador XML; programador freelancer; programador de games; artista plástico; desenhista de cenários; guia de turismo; dançarino; músico; criador de animações personalizadas; operador de loterias; criador de parques temáticos; especulador de propriedades reais; dono de resort de férias; conselheiro; guarda-costas; jornalista; editor; detetive particular; escritor; jogador; paisagista; publicitário; desenhista de efeitos especiais; armeiro; acompanhante. (Site do Second Life Brasil⁴¹)

A valorização de uma “cultura de consumo”. Sob essa lógica, o SL é propagandeado pelos seus criadores como uma nova estratégia de *marketing*, exaltação que busca investimentos financeiros diversificados. Faria sentido pensar no SL como uma configuração extrema da sociedade sinóptica de viciados em comprar/assistir

³⁸ Disponível em <www.secondlifebrasil.com.br/oquee/divirtase.aspx>. Acesso 25 abril 2007.

³⁹ Disponível em <www.secondlifebrasil.com.br/comercio/comercio.aspx>. Acesso 25 abril 2007.

⁴⁰ Disponível em <www.secondlifebrasil.com.br/oquee/oportunidades.aspx>. Acesso 25 abril 2007.

⁴¹ Disponível em <www.secondlifebrasil.com.br/oquee/oportunidades.aspx>. Acesso 25 abril 2007.

descrita por Bauman (2001)? Para o autor, “a liberdade de tratar o conjunto da vida como uma festa de compras adiadas significa conceber o mundo como um depósito abarrotado de mercadorias” (Ibid., p.104). Circular pelos cenários do SL revela um mercado repleto de mercadorias para desejar, comprar, ostentar. Mercadorias para se divertir, se distinguir, construir a identidade (inclusive corporalmente) e se expressar no ciberespaço.

É importante ressaltar que os objetos utilizados para construir e enfeitar os avatares estão associados a um mecanismo social de distinção dentro do jogo. Como veremos no decorrer deste trabalho, avatares cujo corpo, roupas e acessórios são ricos em detalhes, bem construídos, e, conseqüentemente, mais caros, são valorizados no universo do SL, estabelecendo uma relação hierarquizada entre os participantes. Essa diferenciação, pautada em uma “estética corporal” e alimentada pelo discurso oficial do jogo, é alvo constante de reflexões e críticas dos participantes. Quem está por detrás do controle do avatar? Valendo-se de uma expressão corriqueira entre os *residentes* do SL: “Quem vê avatar, não vê coração”.

Todos os discursos que caracterizam o *Second Life*, assim como previsões otimistas e pessimistas sobre os impactos deste jogo que simula a vida não são suficientes para esclarecer o que acontece no tempo e espaço que é compartilhado pelos participantes. O alarde por uma segunda vida, “virtual”, desrealizante, redentora, o caminho da felicidade, o fim do mundo. Nada disso traz respostas para que se saiba o que as pessoas estão a fazer defronte a tela dos seus computadores. Nem mesmo se pode saber se elas estão mesmo, ao adentrar pelo universo simbólico do SL, com a face frente a uma tela.

O que os *residentes* buscam? Que usos fazem das ferramentas oferecidas pela plataforma do jogo? Como são construídos laços sociais e que especificidades estes possuem? Que significados atribuem aos seus avatares? Como se expressam no ciberespaço/*metaverso*? Como o avatar, representação corporal, é utilizado na comunicação que se desenrola no ciberespaço? Para compreender o que está a acontecer é preciso dar voz aos sujeitos, tornar relevantes os seus contextos, adentrar no ciberespaço, caminhar pelo *metaverso*.

* * *

Apesar das características do SL o aproximarem do conceito de jogo (HUIZINGA, 2004; CAILLOIS, 1990; GADAMER, 2004) existe, entre os envolvidos

com o SL (criadores, administradores, participantes) a persistência em reforçar que o SL não é um jogo, mas sim uma simulação do mundo e da vida real, um “ambiente virtual”, uma plataforma de sociabilidade, etc. O que o SL é e representa depende, antes de tudo, do uso que as pessoas fazem dele, se apropriando e ressignificando as possibilidades pré-estabelecidas pelo programa. Porém, minha suposição é de que esses diversos usos feitos do SL acontecem em um espaço de representação, de *mimicry*⁴² (CAILLOIS, 1990), onde o participante permanece *in lusio*. Os *residentes* criam um personagem a partir do qual se relacionam na rede. Mas onde está a fronteira, ou melhor, que parâmetros podem ser considerados para delimitar o que é jogo, brincadeira, do que é ambiente de sociabilidade ou simulação de vida?

Percebo que parte da restrição em utilizar o conceito de “jogo” para caracterizar o SL decorre do uso restrito e empobrecedor do termo, definindo *jogo* como uma ação que pressupõe objetivos, regras, contagem de pontos, superação de desafios, raciocínio, definição de ganhadores e perdedores (mesmo quando um desses é a máquina). Os estudos sobre jogos como manifestação cultural mostram que eles são muito mais complexos e diversos do que essa caracterização restrita associada a objetivos e definição de resultados.

É elucidativo o fato dos próprios criadores do SL sustentarem em seus discursos que não se trata de um jogo. Quer se dar um sentido de utilidade ao SL consoante com um ambiente que deve ser desbravado a partir da lógica do mercado. Existe uma mercadorização da satisfação que não condiz com a postura desinteressada que contorna a visão sobre os jogos. Dizer que o SL é um jogo não o legitima socialmente como seus criadores querem, pois traz um ar de inutilidade a esse programa que se diz capaz de realizar os desejos das pessoas de uma forma que a vida real não alcança. De tal modo, a caracterização do SL como jogo rebaixaria socialmente (e em valor no mercado) esse programa que se diz capaz de criar um novo mundo, uma outra vida.

Mas será possível ter como pressuposto a caracterização do SL como um jogo? Apesar de me referir dessa maneira ao *Second Life* desde o início do texto, é durante a construção dos capítulos, a partir da interpretação dos acontecimentos, falas, momentos de convivência e conflito, que essa caracterização é construída. É importante, no entanto, ressaltar a caracterização do SL como jogo não elimina os seus demais usos.

⁴² Caillois (1990) propõe uma classificação dos jogos em quatro categorias: *Agon*, que reúne jogos de disputa, *Alea*, com jogos marcados pela aleatoriedade entre sorte e azar, *Ilinx*, que agrupa jogos de vertigem e *mimicry*, jogos cujo prazer de representar um personagem, de assumir um papel, dá o tom.

Ao contrário, a adoção de tal termo dá tom às inúmeras maneiras como o programa é utilizado. Os jogos, manifestação humana, são plurais, diversos. São expressões da sociedade que permeiam várias dimensões da vida social e não manifestações descontextualizadas.

Recorrentemente considerado como um “corpo virtual”, o *avatar* parece exercer a função de primeiro traço identitário no ciberespaço. A criação de um “personagem completo”, com nome, rosto, corpo, roupas, movimentos é condição para ser reconhecido dentro do ambiente do jogo, e também é ponto de partida para expressão e comunicação, para dialogar com e no ciberespaço.

Para interpretar o avatar, representação corporal assumida no ciberespaço, sigo os apontamentos de Guimarães Jr (2004)⁴³. O autor resgata a ideia de *embodiment*, ou corporificação, numa perspectiva fenomenológica que considera o corpo como condição necessária para o “estar-no-mundo” e, em consequência, para a cultura. No SL, o corpo e movimento são representados, e a partir dessas representações são construídas narrativas. Estabelecem-se diálogos, trocas, conflitos. E nessa dinâmica que se vale de interações textuais, orais e visuais, a imaginação/imaginário exerce um papel de destaque.

Faz-se necessário, para chegar aos objetivos deste trabalho, reafirmar essa especificidade do *Second Life*: os indivíduos constroem uma imagem interativa, representação do corpo (avatar), para se apresentar no contexto do jogo. Caminho com Mauro Betti (2003), quando este diz que precisamos de uma Educação Física que considere a cultura corporal de maneira ampla, que leve em conta a multidimensionalidade do ser humano, bem como as suas representações veiculadas pelas diferentes mídias. Assim, tenho como objetivo compreender como é constituída a noção de *pessoa on-line* (GUIMARÃES Jr., 2000; MÁXIMO, 2006; SEGATA, 2007b) no contexto da produtividade social do *Second Life*, um jogo onde imagens digitais de corpos – avatares – não são apenas veiculadas, mas, interativamente, se movimentam (são movimentadas) e parecem ser condição para uma relação dialógica com o mundo em rede, com o ciberespaço.

Busco, assim, revelar de que forma corpo e movimento, consolidados objetos de intervenção pedagógica da Educação Física, são problematizados no ciberespaço, em

⁴³ Mário José Lopes Guimarães Jr. foi um dos pioneiros no Brasil a considerar a Internet como campo de pesquisa antropológico. Sua dissertação de mestrado (GUIMARÃES, 2000) é a descrição etnográfica de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço, o *Palace*, popular no Brasil no final dos anos 1990.

especial no jogo SL, um ambiente onde a sociabilidade parece acontecer *in-lusio*. No interior das estratégias comunicativas traçadas pelos participantes do SL, evidenciam-se concepções de corpo, de movimento, de sociedade. Não está se falando de uma anulação do corpo, de um adeus ao biológico, material, corpóreo. Assume-se aqui o corpo como uma construção simbólica, e o ciberespaço como um esfera da vida social contemporânea onde corpo e movimento são problematizados pelos participantes que se apresentam como avatares.

SEGUNDA PARTE

PROBLEMATIZAÇÕES ACERCA DA PRESENÇA DO VIRTUAL NA VIDA SOCIAL CONTEMPORÂNEA

Historicamente polissêmicos, calcados em posicionamentos valorativos, os conceitos de “virtual”, e do seu habitual par categorial, o “real”, serão aqui discutidos, tensionados sob diferentes perspectivas. Reconheço a dificuldade de me arriscar pela suposta imaterialidade do “virtual”, tendo como partida (e chegada) a minha inserção na Educação Física, campo acadêmico que transita, para lidar com o corpo e o movimento, entre a construção de sua especificidade pedagógica e a sua reivindicação como uma área do conhecimento científico⁴⁴. Basta elucidar que a gênese da Educação Física está fortemente associada às instituições militar, médica e educacional, pautadas tradicionalmente em concepções biológicas e/ou dualistas de corpo, para situar o desafio que é falar de corpos em movimento que não são aqui manifestações de um genoma ou arcabouços para a mente, mas *apresentações sócio-técnicas do eu*⁴⁵ criadas por pessoas que interagem a partir de cenários digitais do jogo *Second Life* (SL).

Que referências podem ser usadas para delimitar o que é o “virtual”? Quais as suas características? O “virtual” se opõe ao “real”? Como esse par conceitual se revela nas interações dos sujeitos que se estabelecem nas fronteiras entre o *on-line* e o *off-line*? Que significados esses sujeitos atribuem, a partir das suas experiências, ao que é “virtual” em suas vidas? Não se pode ignorar que a opção por uma determinada concepção do que é o “virtual” (e de como este se manifesta) influencia a maneira como são analisadas as práticas da vida cotidiana que estão, direta ou indiretamente, associadas ao uso de tecnologias digitais.

O senso-comum, ancorado em um linguajar que acompanha a disseminação de produtos da indústria informática, apropriou-se do conceito de “virtual” para denominar objetos, experiências, relações ligadas às tecnologias digitais. Utiliza-se largamente,

⁴⁴ Sobre a constituição do campo acadêmico da Educação Física e a busca por sua identidade epistemológica, ver BRACHT, 1999.

⁴⁵ A expressão se pauta na abordagem interacionista e dramaturgista de Goffman (1995). O referencial é utilizado por Maria Elisa Máximo (2006) em sua tese de doutorado intitulada “Blogs: o eu encena, o eu em rede. Cotidiano, performance e reciprocidade nas redes sócio-técnicas”. Em seu trabalho a autora analisa os *blogs* como um fenômeno social que engendra uma forma específica de *apresentação do eu*. O uso do conceito de *apresentação sócio-técnica do eu* para analisar os avatares do *Second Life* será abordado nos próximos capítulos.

nesses casos, expressões que contrapõem o “virtual” ao que seria “real”, material, corpóreo ou mesmo verdadeiro: *realidade virtual*, *comunidade virtual*, *sexo virtual*, *corpo virtual*, etc.

Mas a palavra virtual, cuja etimologia remete ao latim *virtus* – potência, potencialidade, força – também encontra seu significado na filosofia aristotélica, abordada por Pierre Lévy (1996) numa releitura, já sob a luz do advento digital, de Gilles Deleuze (1996). Ao resgatar a obra deste pensador, opondo o “real” ao “possível”, e o “virtual”, por sua vez, ao “atual”, Lévy foi vastamente citado no meio acadêmico. O autor apresenta um texto instigante e bem fundamentado, importante marco na busca do entendimento do que é o “virtual”, analisado por ele não como apenas um modo de ser particular, mas como um processo de transformação de um modo de ser num outro. No entanto, ao buscar exemplos de como a teoria de Lévy dialogava com pesquisas que tratavam do “virtual”, me deparei com inúmeras colagens descontextualizadas que não conseguiam estabelecer relação com os dados e análises apresentadas. Citações que repetiam que o “real assemelha-se ao possível enquanto o atual responde ao virtual” (LÉVY, 1996, p.17, p.137), ou ainda, metáforas que afirmavam que “a árvore está virtualmente presente na semente” (Ibid., p.15), na maioria das vezes, pouco me diziam sobre os significados que as pessoas, sujeitos dessas pesquisas, atribuíam às suas vivências “virtuais”. Como notaremos posteriormente nesse capítulo, ao buscar romper com “a oposição fácil e enganosa entre real e virtual” (Ibid., p.15), Lévy se valeu de fundamentos filosóficos que, ainda que ilustrados por muitos exemplos, são de difícil compreensão e conseqüente aplicação. Antes de adentrar especificamente no conceito de “virtual”, penso ser necessário discorrer sobre alguns fundamentos que sustentam a maneira como compreendo o ciberespaço, e conseqüentemente, o jogo *Second Life*.

A insistência em problematizar o “virtual” visa romper com discursos assumidos *a priori* que antecipam ou ignoram as experiências que pessoas vivem ao usar computadores, celulares, videogames e toda a diversidade de aparelhos digitais que, se não estão ao alcance de todos, permeiam, muitas vezes despercebidos, o cotidiano (e o desejo) de grande parte da população. Assim, esse texto não se alinha com as polarizações entre as positivities e negatividades das tecnologias, e conseqüentemente, do “virtual”. As questões aqui colocadas não discorrem sobre previsões entusiasmadas ou catastróficas para o futuro, não transitam entre o bem e o mal. Meu diálogo se estabelece com autores que estão interessados em compreender e

descrever o que as pessoas estão fazendo na internet, e sob esse ponto de vista, tais dualidades maniqueístas perdem sua posição de destaque. Não descarto, no entanto, a necessidade de compreender tais tendências. Não só no meio acadêmico as polarizações estão enraizadas. As falas e ações cotidianas das pessoas “comuns” estão repletas de exemplos de como as transformações decorrentes do uso crescente das tecnologias digitais, sensíveis a todos em diferentes aspectos da vida, geram reações otimistas e pessimistas frente ao presente e ao futuro.

“Apocalípticos e Integrados”? Os conceitos genéricos e polêmicos utilizados por Umberto Eco (2004), ainda na década de 1960, para caracterizar as condutas humanas e respectivas análises frente ao advento da “cultura de massa” e da “indústria cultural” podem ser adaptados para caracterizar as posições dualísticas sobre os impactos das tecnologias digitais na vida social contemporânea. Décadas atrás, a preocupação de Eco estava focada no tom catastrófico e pessimista dos textos produzidos sobre a “cultura de massa”, em contraposição ao discurso integrado que assinalava um consumo ingênuo e acrítico dos produtos da “indústria cultural”. Ora, atualmente as tecnologias alimentam discursos que trazem predições do futuro situadas em extremos: otimismo e pessimismo dão o tom polarizado das análises que buscam evidenciar os impactos que a presença crescente do “virtual”, fruto do avanço científico-tecnológico e da expansão das mídias eletrônicas, causa nas diferentes esferas da vida, nas subjetividades, nos corpos, no planeta. Essa dualidade é expressa no uso de diferentes pares categóricos que agrupam e ressignificam as posições apocalípticas e integradas de outrora.

Uma dessas divisões polarizadas é a de *tecnotopia versus tecnofobia*. Apesar de não fazerem referência direta à obra de Umberto Eco, estes conceitos utilizados pelo antropólogo Gustavo Lins Ribeiro (2000) problematizam as posições valorativas que colocam as tecnologias entre o céu e o inferno. Partindo da evidência de que ciência e tecnologia são herdeiras dos mais poderosos mitos da civilização ocidental, o autor identifica que as formulações a respeito da tecnologia conferem a esta uma dupla face. De um lado, a *tecnotopia*, uma face utópica, paradisíaca, apoiada no desejo de transcendência, “na maravilha que se levanta da ampliação das qualidades e ações humanas”. Do outro, a *tecnofobia*, uma face distópica, apocalíptica, onde impera o medo da subjugação e da desumanização, “marcada pela desigualdade socioeconômica e política da distribuição do acesso à tecnologia” (Ibid., p.200-2001).

Maria Elisa Máximo (2006) e Jean Segatta (2007b, 2008), inseridos nos estudos e discussões do GrupCiber⁴⁶, se apóiam na divisão de Umberto Eco para caracterizar as referências ao ciberespaço em *apocalípticas* ou *apologéticas*. Dentre as primeiras, estão as análises catastróficas, denúncias de desrealização generalizada, desterritorialização, implosão do espaço-tempo, individualismo exacerbado, simulação, fragilidade e esfacelamento das relações humanas. Em meio aos autores que se alinham entre os apocalípticos destacam-se Jean Baudrillard (2003) e Paul Virilio (1993). No segundo grupo, enquadram-se as posições otimistas que enfatizam o poder democratizante e redentor do ciberespaço, capaz de criar novas formas de conviver e pensar, favorecendo a constituição de uma “inteligência coletiva” e a superação de antigas mazelas humanas. O mais notório apologista das benesses tecnológicas é Pierre Lévy (2002, 2003).

Em 2007, ano em que o jogo *Second Life* ganhou evidência no Brasil, as opiniões se dividiram a respeito da crescente popularização de um programa de computador que trazia, já no nome, a pretensão ambiciosa de criar uma nova (segunda) vida *on-line*. Proliferaram discursos permeados pela dualidade valorativa que traz tanto promessas de felicidade, sucesso pessoal e transcendência quanto denúncias de descorporificação, de abdicação das verdadeiras experiências de vida, de superficialidade das relações. A vida, nesses discursos, é subdivida em duas: uma *on-line*, a SL (*Second Life*) e outra *off-line*, chamada de RL (do inglês *real life*, vida real). Tal subdivisão reforça a hipótese de que esta plataforma *on-line* é um “simulador da vida real⁴⁷” que cria um “mundo virtual paralelo”. No entanto, visões otimistas e pessimistas a respeito do SL descrevem de forma antagônica cada uma dessas duas vidas.

Para as posições apologéticas, na SL o “seu mundo é a sua imaginação⁴⁸”. Assim, a SL se apresenta como um caminho para superar as desigualdades e contradições do mundo material imperfeito da RL. O tom *tecnoutópico*, ótimo propagandista, é manifesto na publicidade oficial do jogo encontrada nas páginas do

⁴⁶ O GrupCiber, Grupo de Estudos em Antropologia do Ciberespaço, é vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social (PPGAS) da Universidade Federal de Santa Catarina. Coordenado pelo Prof. Dr. Theophilos Rifiotis, o grupo vem, desde 1996, buscando consolidar a *antropologia do ciberespaço* como uma frente de pesquisa.

⁴⁷ Não existe um consenso sobre como caracterizar o *Second Life*. A partir do tipo de uso que é feito do *software* e de suas ferramentas, ele é classificado como jogo, simulador da vida real, ambiente de educação à distância, plataforma de comércio virtual, rede social, etc. Sustento, no decorrer desse trabalho, que o SL possui características predominantes de um jogo, o que, no entanto, não exclui as demais possibilidades de uso.

⁴⁸ “*Second Life* : your world, your imagination”, é o *slogan* oficial do jogo.

Second Life (americano) e do *Second Life Brasil (MainLand Brasil)*. A intenção em seduzir novos utilizadores está explícita em frases como: “Em *second life* basta um teclado e um mouse para realizar os sonhos mais íntimos do seu coração⁴⁹”; ou ainda: “Que tal ter uma segunda chance? Em *Second Life*, é isso que você conseguirá⁵⁰”. Uma segunda vida, uma nova chance, um mundo primoroso capaz de propiciar todo tipo de satisfação. Se pensarmos nas religiões, veremos que essas promessas não possuem nenhum ineditismo na história da humanidade. Sob a perspectiva apologética, o que seria o SL senão uma versão tecnológica do paraíso? A promessa é a de que, ao entrar no SL, viveremos felizes ao romper com a imperfeição deste mundo. Na vida *on-line*, seremos todos atraentes, lindos, bem vestidos, repletos de amigos, empreendedores, corajosos. Além do mais, poderemos ficar ricos, ter uma renda “virtual” que poderá ser convertida em moeda corrente, ironicamente gasta na desprezada “primeira vida”. Libertos dos riscos que a RL proporciona, poderemos fazer o impensável, pelo menos enquanto durar a conexão.

A subdivisão entre as vidas *on-line* e *off-line* persiste nas posições apocalípticas sobre o SL. Nestas, encontra-se o receio de que a falsidade e a fantasia, predominantes nas experiências vividas em “mundos virtuais”, se sobreponham às verdadeiras experiências da “vida real”. O texto abaixo, publicado na seção “Cartas” da revista *Veja* em resposta a uma reportagem sobre o SL intitulada “A vida como ela não é”, ilustra o temor de desrealização e descorporificação decorrente da vida “dentro de uma máquina”:

Reconheço toda a importância da informática em nossa vida, a agilidade, o conforto, a facilidade etc. Mas duas pessoas, marido e mulher, passarem mais de dez horas “enfriadas” cada uma em seu próprio computador, vivendo uma vida de faz-de-conta... Foi demais! Gente, isso é o fim da humanidade no planeta Terra! Que saudade do tempo em que as pessoas se visitavam, trocavam idéias, pensamentos, conhecimento, jogavam conversa fora, discutiam, aprendiam umas com as outras, passeavam, tomavam sorvete na

⁴⁹ Citação retirada de matéria da *CNN* sobre o *Second Life*. A frase foi utilizada na antiga página do *Second Life Brasil* em meados de 2007 durante a divulgação do portal de acesso brasileiro ao jogo, fruto da parceria entre as empresas Kaizen Games e IG. Posteriormente, o nome do portal foi alterado para *Mainland Brasil*. Disponível em www.secondlifebrasil.com.br/noticias/noticias_completo.aspx?c=15. Acesso em 15 de setembro de 2007.

⁵⁰ Disponível em <http://www.mainlandbrasil.com.br/about/AboutSecondLife.aspx>. Acesso em 27 julho de 2008.

praça; evoluíam de verdade, não de mentirinha; buscavam a perfeição dentro de si mesmas, não dentro de uma máquina.⁵¹

O pessimismo da fala anterior corrobora com o saudosismo por um tempo que parece perdido, por um passado onde a essência do ser humano ainda não havia sido corrompida pelas experiências falsas e amizades solúveis traçadas a partir dos computadores em rede (informática). A resposta do leitor também demonstra um ponto importante: as inquietações com a miscigenação entre o técnico e o social não se limitam ao meio acadêmico e também estão presentes nas falas cotidianas.

A promessa de que o SL é um *Jardim do Éden* criado pelo homem ganhou notoriedade em diversos veículos midiáticos, atraiu a atenção e a curiosidade de inúmeras pessoas e causou reações diversas, principalmente nos primeiros meses de divulgação do jogo no Brasil. A empolgação com a perspectiva de realização *on-line* de “sonhos íntimos” se contrapõe, desde então, às reações apocalípticas despertadas pelo jogo. Esse embate pode ser constatado no comentário que uma pessoa que havia experimentado o jogo fez em resposta a um texto que questionava em um *blog* a utilidade do SL:

Aviso aos navegantes... Em que lugar do planeta terra se poderia pular de pára-quedas da torre Eiffel, depois de sair de um navio transatlântico onde toquei piano enquanto uma amiga “cantava” com letrinhas e em seguida voar de asa deltas, tudo isso em um prazo de apenas uma hora “bem aproveitada”, tive experiências, conheci pessoas interessantes e tudo mais, tudo isso sentado na minha confortável cadeira de computador. Não sou viciado mas procuro inovação e o SL é uma inovação⁵².

As linhas que exaltam de forma empolgada as maravilhas experimentadas no SL oferecem um ponto de vista inverso ao do comentário pessimista sobre a matéria da revista apresentado anteriormente. Enquanto na carta à revista, o leitor demonstra preocupação com o crescimento de uma “vida de faz-de-conta”, a ponto de anunciar o “fim da humanidade no planeta Terra”, no *blog*, o comentário rebate a suposta inutilidade do SL relatando as prazerosas aventuras que não seriam possíveis em nenhum lugar do planeta. Apesar de contrárias, as duas opiniões sustentam a tal

⁵¹ Publicado na seção “cartas” da Revista Veja, edição 2005, de 25 de abril de 2007. Disponível em <<http://veja.abril.com.br/250407/cartas.shtml>>.

⁵² O *post*, intitulado “*Second Life*: prefiro a primeira vida”, foi publicado em um *blog* sobre tecnologia chamado *Techbits*. Disponível em <<http://techbits.com.br/second-life-prefiro-a-primeira-vida>>.

subdivisão da vida promovida pela tecnologia, como se as vidas *on-line* e o *off-line* tivessem uma existência separada e independente. Enquanto a posição apologética exalta o que pode ser experimentado *on-line*, “virtualmente”, “sentado na cadeira do computador”, e que seria impossível vivenciar *off-line*, na esfera “real” da vida, a fala apocalíptica sobrevaloriza uma existência desligada dos computadores, questionando a veracidade e consistência das experiências em rede.

* * *

Não nego as contribuições dos autores aqui citados – e de outros que poderiam ser enquadrados como apologéticos ou apocalípticos – para o entendimento da nossa época. Mas é importante ressaltar que todos esses discursos possuem em comum, independente do posicionamento que assumem, um tom determinista que caracteriza os impactos causados pelas tecnologias nos modos de viver. Como já dito, esse diagnóstico havia sido feito décadas atrás por Umberto Eco (2004) ao se referir aos críticos da “cultura de massa”. Apesar de não sustentar a afirmação de que apocalípticos e integrados estão completamente equivocados em suas posições, Eco enfatiza que ambos pecam pelo determinismo. Para ele, os críticos da *Escola de Frankfurt*⁵³ – a quem foi direcionada explicitamente a definição de “apocalípticos”, e a quem também foi destinada a dedicatória do livro em um reconhecimento da importância do diagnóstico por eles traçado – pecaram por não tornarem humanas as circunstâncias, por negarem o contexto, por oferecerem como obstáculo maior às pesquisas concretas sobre tais fenômenos a difusão do que ele chama de categorias-feitiche, como “massa”, ou “homem-massa” (Ibid., p.16). Em suas palavras, “o que se censura ao apocalíptico é o fato de jamais tentar, realmente, um estudo concreto dos produtos e das maneiras pelas quais são eles, na verdade, consumidos” (Ibid., p.19).

O que fazer frente ao determinismo tecnológico que considera as tecnologias como um ser autônomo que exerce sua influência à revelia das forças sociais, econômicas, culturais? O mundo, bem como a maneira de estar nele, encontra-se em transformação acelerada diante do avanço do digital, do “virtual”, sobre o cotidiano,

⁵³ A *Escola de Frankfurt* é reconhecida como uma corrente de pensamento que reúne uma vasta diversidade de obras e autores, articulados ao Instituto de Pesquisas Sociais da referida cidade alemã, que versam uma análise crítica da sociedade capitalista. Umberto Eco se refere em especial aos frankfurtianos Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985), pensadores que definiram o conceito de *indústria cultural* no livro *Dialética do Esclarecimento*. Sobre a *Escola de Frankfurt*, no âmbito dos estudos de “Educação Física, Comunicação e Mídia”, ver PIRES (2002).

sobre nossas vidas. Reconfiguramos as relações sociais, as formas de ocupação do espaço, a pragmática da comunicação, a economia, o consumo, os mecanismos sociais de controle, a educação, a arte, a política, o trabalho, o lazer, o constructo cultural do corpo. Porém, não podemos pensar a tecnologia como uma entidade dissociada, autônoma e poderosa que redesenha o mundo em que vivemos. Como delimitar e compreender essas transformações?

As posições tomadas diante da constatação dessas mudanças têm conseqüências que freqüentemente não são avaliadas, ou mesmo consideradas. Que discursos, por exemplo, estão sendo usados para construir e justificar políticas, como as de cultura e educação, que possuem uma relação estreita com os usos das tecnologias digitais? Atualmente, é meta do Governo Federal, em um “avanço na inclusão digital extraordinário⁵⁴”, munir escolas por todo país com salas informatizadas equipadas com computadores em rede. Resta a dúvida: quais usos serão (estão sendo) feitos dessa infraestrutura⁵⁵? Terão estes equipamentos destino semelhante aos dos aparelhos de televisão e antenas parabólicas, disseminados pelas escolas nas últimas duas décadas?

Se desconsiderarmos os contextos e propósitos em que a tecnologia é usada, bem como os significados que os sujeitos atribuem a esses usos, só nos restará sentarmos passivos em um sofá, tendo à frente a TV ligada, e *zapear* em busca de um noticiário que anuncie o futuro e, com ele, a concretização dos prenúncios apologéticos ou apocalípticos. Felizmente não é chegada a hora de cortarmos os pulsos; tampouco de sairmos à rua tomados de próspera euforia. Mas faz-se necessário refletir a tecnologia em sua dimensão social, compreender o “ciberespaço” como cenário de ação constituinte da vida cotidiana.

A censura de Eco aos apocalípticos já apontava uma trilha explorada posteriormente pelas teorias da recepção que compõem a denominada *Corrente Latino-americana da Sociologia da Comunicação*⁵⁶. Tal renovação teórica dos estudos da

⁵⁴ Para saber mais sobre as políticas públicas de inclusão digital no Brasil, ver o *Portal de Inclusão Digital* do Governo Federal, disponível em <<http://www.inclusaodigital.gov.br>>. Acesso em 18 novembro 2008.

⁵⁵ Horácio Dutra Mello (2007) realizou uma pesquisa sobre as representações e usos da internet por adolescentes em escolas de Florianópolis-SC. As falas dos jovens revelam que o uso obrigatório da internet em aula, limitado à busca por informações em pesquisas, não representa, para eles, uma forma de uso da internet. Nas palavras de um dos alunos: “- ah! Usar a Internet pra fazer tarefas, não é usar a Internet. Para mim mesmo, eu não quero usar! Não gosto!” (Ibid., p.66).

⁵⁶ O Grupo de Estudos Observatório da Mídia Esportiva, ligado ao Núcleo de Estudos Pedagógicos em Educação Física (NEPEF) do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina, vem enfocando, em suas pesquisas, os sentidos/significados construídos pela mídia sobre as diversas

comunicação, cuja emergência foi identificada por Jesús Martín-Barbero (2001)⁵⁷, propôs que a comunicação fosse pensada a partir da cultura, deslocando o foco dos estudos de recepção, anteriormente centrado nos meios e em seus efeitos sobre o receptor, para o sujeito e sua capacidade de ressignificar os fatos e os discursos provenientes das mídias. Sob essa ótica, a produção cultural não encontra mais o seu início demarcado pela "feitura" do produto midiático e o respectivo término no consumo passivo do receptor. Ao considerar o sujeito em seu contexto sociohistórico-cultural, e entender que ele produz sentidos a partir da sua relação com as mídias, a recepção deixa de ser uma relação de causa-efeito, na qual a natureza e o conteúdo das mensagens determinam as respostas dos sujeitos. Estes, em um processo de *mediação cultural* que antecede e ultrapassa o momento do contato com os meios, interpretam e modificam os usos e significados originais dos produtos midiáticos.

A imponderação em assumir posições polarizadas, deterministas, a respeito da tecnologia, influencia também o entendimento de categorias importantes, como, por exemplo, a construção do que é a infância. David Buckingham (2007), professor do Instituto de Educação de Londres, em seu livro *Crescer na era das mídias eletrônicas*, discorre sobre como o significado de infância é construído a partir de uma complexa rede de inter-relações entre ideologia, governo, pedagogia e tecnologia. Para o autor, visões deterministas da tecnologia desembocam em visões essencialistas de infância que ora causam alarde diante da premissa de influência negativa das mídias na formação de crianças e jovens, ora otimismo exorbitante pela suposta habilidade que a “geração eletrônica” possui para aprender e fazer uso de diferentes aparelhos eletrônicos. O caminho escolhido por Buckingham para responder a essas questões, consonante com a ressalva que Eco faz aos apocalípticos e com a *teoria da mediação* proposta pela Corrente Latino-americana para Estudos da Comunicação, dá voz aos sujeitos e evidência ao contexto em que estes se inserem. Em pesquisas que transitam por

manifestações de práticas culturais de movimento, bem como as possibilidades de trato pedagógico desses conteúdos na Educação Física. Dentre outros referenciais desses estudos, destaca-se a *Corrente Latino-americana da Sociologia da Comunicação*. Ver as dissertações de Cristiano Mezzaroba (2008), Iracema Munarim (2007), Mariana Lisboa (2007) e Scheila Antunes (2007).

⁵⁷ “A partir de Martín-Barbero, outros pesquisadores passaram a integrar a chamada *Corrente Latino-americana da Sociologia da Comunicação*, como o mexicano Guillermo Orozco (que operacionalizou as mediações naquilo que chamou de *dialética das múltiplas mediações* ou *multimediações*, isto é, as mediações *individuais, situacionais, institucionais e tecnológicas*); o argentino Nestor García Canclini (autor que construiu uma teoria sociocultural do consumo); o também mexicano Jorge González (com a denominada *frentes culturais*); e a organização não-governamental chilena CENECA – Centro de Indagación y Expresión Cultural e Artística – que cunhou o termo *recepção ativa*”. (MEZZAROBA, 2008, p. 37).

diferentes contextos sociais e econômicos, Buckingham vai além do determinismo tecnológico ao analisar, a partir das experiências das crianças, as relações entre estas e os meios de comunicação.

Aos que conhecem minimamente o cotidiano de escolas brasileiras – e os discursos que transitam por essas instituições – o texto de Buckingham, apesar de tratar da realidade inglesa, faz muito sentido. Nas escolas, o modo como o computador e demais aparelhos eletrônicos são usados geralmente não parte de um diálogo com os alunos, mas sim dos paradigmas sobre a tecnologia, positivos ou negativos, que os adultos (pais, professores, funcionários) trazem consigo. Assim, os significados que os alunos atribuem à sua relação com tais aparelhos são desconsiderados. Normas são impostas verticalmente, de cima para baixo, para delimitar qual é o uso esperado e aceitável de computadores, telefones celulares e outros aparelhos afins⁵⁸ dentro do ambiente escolar.

Em março de 2008, o jornal Folha de São Paulo publicou uma matéria, traduzida do *New York Times*, que afirmava que os “jovens usam celular para criar mundo particular⁵⁹”. O primeiro exemplo citado pela reportagem narra a história de um pai que levou a filha de 14 anos e duas amigas para verem uma peça de teatro. No caminho, ao olhar pelo retrovisor, o pai se surpreendeu com a filha enviando mensagens no celular. Tratou logo de adverti-la sobre o momento inoportuno para tal ação, uma falta de educação, visto que deveria estar dando atenção às amigas. A resposta da filha foi pontual, as mensagens estavam sendo trocadas com as amigas ao lado, elas só não queriam que o pai escutasse a conversa. Esta é mais uma evidência de que se não tornarmos o contexto e a voz dos sujeitos relevantes, não saberemos quais são os usos que as pessoas estão a fazer dos seus aparelhos digitais e teremos dificuldade para compreender os significados das suas ações. Costuma-se afirmar que o telefone celular possui a capacidade de aproximar quem está longe e afastar quem está próximo, de

⁵⁸ É comum em escolas, e mesmo em universidades, o bloqueio a programas de bate-papo e *sites* de relacionamento. O mundo vivido das crianças e jovens, tão caro ao processo de ensino, ao invés de ser problematizado, é sumariamente ignorado no cotidiano escolar. Em uma das escolas públicas em que lecionei, apesar da minha insistente argumentação contrária, a sala de informática possuía uma série de bloqueios a programas e sites. Certo dia, em uma reação a tais restrições, alunos entraram no sistema, desbloquearam todas as máquinas e criaram um novo bloqueio pra que os funcionários da escola não pudessem restabelecer as configurações originais. Para solucionar o contratempo, um técnico em informática externo à escola teve que ser chamado, gastando algumas horas para descobrir e solucionar o “problema” que os “pequenos *hackers*”, apelido que os anônimos alunos receberam dos professores da escola, tinham causado às máquinas.

⁵⁹ JOVENS usam celular para criar mundo particular. Folha de São Paulo, São Paulo, 19 mar. 2008.

mesclar o público e o privado, diluindo as fronteiras entre esses dois territórios (BAUMAN, 2004). No entanto, a lógica de uso a qual o telefone móvel foi destinado inicialmente é invertida pela estratégia das jovens. Contrariando previsões, ao invés de conectar pessoas espacialmente distantes, o celular ajudou a tecer segredos em uma conversa lado a lado.

Ressalto ainda outro ponto relevante. Partiremos da *primeira lei da cibercultura*⁶⁰, proposta por André Lemos (2003), que fala em *reconfiguração*, para refletir sobre a história das jovens com os telefones celulares. Para o autor, “em várias expressões da *cibercultura* trata-se de reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes” (Ibid., p.22). A reportagem traz uma preocupação frente às amplas mudanças sociais provocadas pelas inovações tecnológicas. A constatação, sustentada por analistas, é de que “entre duas telinhas, conversas por mensagem de texto excluem os pais e reafirmam privacidade proporcionada pelos aparelhos tecnológicos pessoais”. Assim, a internet e os celulares estariam a disponibilizar, até para as crianças mais jovens, vidas virtuais separadas de seus pais e irmãos (novamente a subdivisão da vida). Ora, seria incoerente a tentativa de tecer aqui uma análise mais densa do tema abordado pelo jornal. Desconheço os inúmeros contextos e possibilidades de utilização da internet e dos celulares, não me lançaria aos riscos de uma generalização. Exponho apenas a cena de um filme que pode ser comparada, num exercício de reflexão, à cena das três jovens sentadas lado a lado no banco de trás de um carro, celulares em punho, dedos tecendo rapidamente mensagens enquanto um adulto se sentia incomodado com o que via pelo retrovisor. No filme *Filhos do Paraíso*⁶¹, uma produção iraniana, duas crianças, personagens centrais da trama, poupam os pais, repletos de dificuldades financeiras e de saúde, e guardam um segredo que poderia chateá-los. Com a família reunida na sala de uma simples casa, os

⁶⁰ Para André Lemos (2003), o termo “cibercultura” está “recheado de sentidos, mas podemos compreender a Cibercultura como a forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70” (Ibid., p.11-12). Buscando escapar tanto de um determinismo técnico quanto de um determinismo social, o autor propõe três leis para a *cibercultura*. Além da lei da *reconfiguração*, o autor sugere as leis da *liberação do pólo de emissão* e da *conectividade generalizada* (p.21-22).

⁶¹ *Filhos do Paraíso* concorreu ao Oscar de melhor filme estrangeiro em 1999. O enredo traz a história de um menino que perdeu o par de sapatos recém reformado da irmã. Como as crianças sabem que os pais não possuem condições financeiras para comprar um novo par, elas escondem dos pais o ocorrido enquanto criam planos para superar a situação. A cena que abordo no texto pode ser assistida no site *Youtube*. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=cLKINvtbOCw>>. Acesso em 23 novembro 2008.

pais discutindo problemas cotidianos em segundo plano, o casal de irmãos, enquanto supostamente faz as tarefas escolares, troca silenciosamente mensagens por escrito em um caderno que passa de mão em mão. Sem o uso de nenhum revolucionário recurso digital, excluem os pais da conversa, criam, com lápis e papel, um espaço de privacidade e compartilham um universo de sentido próprio. Qual criança nunca trocou bilhetes em sala de aula? Quem nunca trocou recados escritos em pedaços de papel numa reunião? Quantos relacionamentos começaram com declarações em um guardanapo? Nossas mensagens instantâneas não foram inauguradas pelos serviços de telefonia móvel ou por programas de bate-papo na internet. Será que, ao comparar o uso dos celulares e a troca de bilhetes, não poderíamos entendê-las, a partir dos significados que os sujeitos negociam e compartilham, como uma relação de *reconfiguração* de práticas já existentes, ao invés de supor mudanças inéditas radicais, apocalípticas ou apologéticas⁶²?

* * *

É neste cenário de cautela constante contra determinismos que emergem propostas de superação de visões maniqueístas do ciberespaço. Destaco, no âmbito deste trabalho, os caminhos percorridos pelos estudos etnográficos. Algumas denominações são utilizadas para distinguir os caminhos metodológicos de uma série de trabalhos, que apesar de possuírem características reconhecidamente diversas, compartilham referenciais antropológicos para interpretar as relações entre cultura e tecnologia, em especial as tecnologias de comunicação e informação (TIC). Começaram a surgir então, principalmente a partir de meados da década de 1990, pesquisas sob o nome de *Netnografia*, ou *Etnografia na Internet* (KOZINETS, 2002), *Etnografia*

⁶² Os jovens, ávidos pela inserção no grupo em busca de referência, usam a Internet e redes móveis para estabelecerem seus contatos e se fazerem aceitos. Featherstone (2000, p.88) chama a atenção para a “a maneira como as comunidades *on-line* não apenas desenvolvem identidades fluidas e formas afetivas de ligação, mas também envolvem a criação de rotinas, ritos e rituais que produzem um espaço habitável”. Se os terceiros são imprescindíveis para as práticas sociais juvenis, o celular se encaixa vitalmente nas mãos dos jovens. Rubem Alves (1999, p.18), se referindo aos jovens muito mais como um cronista do que como um educador ou pesquisador, disse que “havendo cortado o cordão umbilical que os ligava aos pais, eles o substituíram por outro cordão umbilical, o fio do telefone, pelo qual eles se mantêm permanentemente ligados uns aos outros”. Mas os fios sumiram. “Estar ligado” se coloca ao alcance das teclas de um aparelho móvel. Todos são achados a qualquer hora e local. Apesar de uma aparente fragmentação, os grupos são facilmente reunidos não só no tempo, mas também no espaço. Os encontros são marcados instantaneamente com breves mensagens de “aqui tá bom, vem pra cá”. Um ponto de encontro inserido no espaço físico da cidade se enche em poucos minutos através da rede interconectada pelos celulares.

Virtual (HINE, 2004) e *Antropologia do (no) Ciberespaço* (GUIMARÃES Jr., 1999, 2000; RIFIOTIS, 2002; MÁXIMO, 2006, 2002; SEGATTA, 2008, 2007).

A proposta de Robert V. Kozinets (2002) trata a etnografia como uma ferramenta de pesquisa aplicada aos estudos de *marketing* e administração. Seu principal foco ao estudar a internet é o comportamento dos sujeitos – consumidores – diante da publicidade de determinado produto. O autor caracteriza a *netnografia*⁶³ como uma adaptação da etnografia no ambiente da *web*. Apesar de levantar temas relevantes ao trabalho de campo na internet, como questões éticas e peculiaridades dos dados *on-line*, Kozinets trata a etnografia como um instrumental de pesquisa, um agrupamento de procedimentos para coletar dados na rede. Tal afirmação pode ser confirmada quando o autor enumera vantagens da *netnografia* frente à etnografia: maior rapidez na condução da pesquisa; menor dispêndio devido à predominância de registros textuais; menor subjetividade decorrente do registro de diferentes tipos de material. Sem questionar aqui o mérito dos objetivos destas pesquisas (associados ao perfil de grupos de consumidores), penso ser demasiado limitada uma visão que, em detrimento da característica interpretativa da antropologia, lista como vantagem de utilizar a *netnografia* enquanto metodologia o fato desta já apresentar entrevistas “transcritas”. Clifford Geertz (1989) alerta que não são as técnicas e processos que determinam e definem o empreendimento etnográfico, mas sim o tipo de esforço intelectual empreendido, “um risco elaborado para uma descrição densa” (Ibid., p.4).

Christine Hine (2004) apresenta um posicionamento crítico diante das tecnologias. A autora alerta que até agora se tem dedicado muito mais esforço em prever um futuro revolucionário da Internet do que em investigar, em detalhe, como a utilizamos e de que modos ela é incorporada à vida cotidiana das pessoas (Ibid., p.10). Hine sustenta o argumento de que o agente de transformação não é a tecnologia em si mesma e sim os usos e a construção de sentido ao redor dela. Assim, a autora sugere que a etnografia é uma metodologia adequada para compreender o que as pessoas fazem quando usam a internet. Hine problematiza seu objeto de estudo e caracteriza a internet sob duas perspectivas complementares. A primeira sustenta que a internet representa um lugar onde se gesta uma cultura. Nesse espaço, denominado ciberespaço, se estabelecem interações relevantes que fazem deste um lugar plausível para o trabalho de campo. A segunda perspectiva entende a internet como um artefato cultural, um produto da cultura

⁶³ Sobre *netnografia*, ver Montardo (2006).

criado por pessoas concretas, com objetivos e prioridades contextualmente situados e definidos, caracterizado pelas maneiras como é comercializado, apropriado e utilizado. Para Hine, a combinação das duas perspectivas de compreender a internet – como cultura e como artefato cultural – encontra dificuldades metodológicas ao ser aplicada a uma tecnologia da comunicação que parece dissipar a noção de “limites” entre o *on-line* e *off-line*, sendo necessário repensar a relação entre espaço e etnografia (Ibid., p.19).

A etnografia, no âmbito dos estudos do ciberespaço, alcança conclusões mais sofisticadas nos trabalhos do já citado GrupCiber (Grupo de Estudos em Antropologia do Ciberespaço, UFSC). A trajetória do GrupCiber é assim descrita:

Em todos estes anos, nosso foco de estudos e reflexões tem sido as formas de interação, grupos e redes sociais produzidos na interface com as tecnologias digitais, especificamente na apropriação das diferentes modalidades de “comunicação mediada por computador”. Estes estudos têm contribuído, por sua vez, para a consolidação de um campo promissor para a compreensão da produtividade social no e do ciberespaço, seja na investigação sobre as possibilidades de cooperação científica inauguradas pelas, então, “novas” tecnologias da comunicação e da informação (MÁXIMO, 1998); na análise das dinâmicas interativas e performances individuais em ambientes gráficos (GUIMARÃES JR., 2000); na compreensão dos códigos e regras comunicativas construídas na participação em listas eletrônicas de discussão (MÁXIMO, 2002); na reflexão sobre a experiência comunitária e a dinâmica de reciprocidade estabelecida em torno da produção de um “software livre” como o Linux (APGAUA, 2004); ou, ainda, nas análises das formas de “apresentação do eu” e das redes de relações sociais estabelecidas nos blogs (MÁXIMO, 2006) e no Orkut (SEGATA, 2007b). (MÁXIMO et al, 2008, p.2)

Em comum, estes estudos propõem que “a forma como o ciberespaço se constitui faz com que ele se estabeleça como mais um *loci* de sociabilidade no mundo contemporâneo, mantendo uma constante inteiração com os demais, e não como um contexto isolado” (GUIMARÃES JR, 2000, p. 8-9). O ciberespaço não inaugura um outro mundo, paralelo, nem mesmo se limita a ser um simples objeto de estudo antropológico. Ele é entendido como um campo antropológico que possui objetos das mais diversas naturezas. Apesar das exigências teórico-metodológicas específicas, os estudos do ciberespaço dialogam com a antropologia como um todo e não se configuram como uma antropologia específica dotada de conceitos exclusivos (SEGATA, 2008). O intuito do GrupCiber é romper com modelos pré-categorizantes, ir além das positivities e negatividades, para se preocupar com o aspecto vivencial dos

sujeitos no ciberespaço. Deste modo, “a antropologia está preocupada com a vida das pessoas no ciberespaço e o ciberespaço na vida das pessoas, não como entidades separadas, mas como construção cotidiana e comum” (Ibid.). Mais que uma antropologia “do” ciberespaço, essa linha de trabalhos apresenta a perspectiva de se fazer uma antropologia “no” ciberespaço, entendendo este como um campo de investigação antropológica onde se fazem etnografias.

O ciberespaço, sob esta perspectiva (GUIMARÃES JR, 2000; MÁXIMO, 2006), não mais é assinalado como um mundo dissociado das experiências cotidianas, mas sim como um domínio, uma dimensão constituinte das *sociedades complexas moderno-contemporâneas*. Segundo Gilberto Velho (1994)⁶⁴, nenhuma sociedade, mesmo as de menor escala, é efetivamente simples ou homogênea em sua natureza sociológica ou em seus universos simbólicos. No entanto, as sociedades complexas modernas se destacam por serem constituídas e caracterizadas por “um intenso processo de interação entre grupos e segmentos diferenciados” (Ibid., p.38). Segundo o autor, apesar de os indivíduos modernos, assim como seus antepassados, nascerem e viverem dentro de culturas e tradições particulares, existe um ineditismo na maneira como estes são expostos e vivenciam sistemas de valores diferenciados e heterogêneos inseridos em uma enorme mobilidade material e simbólica sem precedentes (Ibid., p.39). Assim, a “multiplicação e a fragmentação de domínios, associadas a variáveis econômicas, políticas, sociológicas e simbólicas, constituem um mundo de indivíduos cuja identidade é colocada permanentemente em cheque e sujeita a alterações drásticas” (Ibid., p.44).

Mário J. L. Guimarães Jr. (2000) esclarece como os estudos do ciberespaço podem ser pensados em paralelo com os estudos da Antropologia das Sociedades Complexas. De acordo com o autor, ambos os estudos se ocupam de objetos que não são homogêneos, que têm uma ênfase grande nas individualidades e que são permeados por uma dinâmica fragmentada e móvel, típica das grandes metrópoles:

Naturalmente, em decorrência de sua própria natureza, existe uma série de especificidades e peculiaridades que, no entanto, não impedem a migração do referencial teórico e metodológico da Antropologia desenvolvida em grupos urbanos, ou melhor, da Antropologia das Sociedades Complexas, para análise das culturas desenvolvidas em seu interior. (GUIMARÃES Jr., 2000, p. 8-9)

⁶⁴ Gilberto Velho é um dos expoentes no Brasil da tradição de estudos urbanos da Escola de Chicago.

Dentro deste cenário das sociedades complexas, as pesquisas do GrupCiber têm mostrado que os padrões culturais dos sujeitos em interação se relacionam intimamente com os fenômenos sociais traçados no ciberespaço (MÁXIMO et al, 2008). Embasados na abordagem de Geertz (1989), esses autores nos apontam que os sujeitos conformam a cultura com suas ações no ciberespaço, e não apenas recebem desta modelos acabados:

Estes padrões não só *informam* sobre grupos e sujeitos, fornecendo *modelos da cultura*, como também os *formam*, fornecendo *modelos para* a cultura. Nesta perspectiva, buscamos enfatizar a necessidade de uma abordagem contextualizada, que busque apreender as especificidades de cada situação comunicativa em particular, considerando que os aspectos relativos à interação num dado contexto social só adquirem significado se analisados no seu próprio registro. Isso não exclui, no entanto, a possibilidade de determinados aspectos ou padrões comunicativos serem extensíveis a diferentes modalidades e situações comunicativas, incluindo aquelas que se estabelecem no domínio do face a face. (MÁXIMO et al, 2008, p.3)

As meninas que utilizam o celular para estabelecer uma conversa secreta diante da presença do pai não informam apenas sobre os modelos da cultura em que estão inseridas. Elas estão no centro da criação de (novos) padrões culturais. Não por menos, Geertz (1989, p.4) acredita, como Max Weber, que “o homem é um animal amarrado a teias de significados que *ele mesmo teceu* (grifo meu)”, sendo a cultura “essas teias e a sua análise”. Cada novo recurso tecnológico colocado no mercado nos fornece ferramentas que delineiam intenções de uso. Mas esta não é uma delimitação fechada, imutável. O que iremos fazer com celulares, videogames, computadores não está previsto nos manuais de instruções. Além, é durante o uso que descobriremos (criaremos) as colocações que esses aparelhos terão no nosso cotidiano, que estabeleceremos uma dinâmica social. Os contextos dos sujeitos e dos grupos, preocupação fundamental já assinalada neste texto, ganham destaque com o viés antropológico. De acordo ainda com Geertz (Ibid.), a busca empreendida não é por leis, como numa ciência experimental, mas por significados. A ciência em questão é interpretativa.

* * *

A história que narro nas linhas que se seguem ocorreu no ano de 2007 e me foi contada por um professor da rede pública de ensino de Florianópolis – SC. Através dela

adentraremos pelas entrelinhas de um jogo de computador *on-line* onde os jogadores interagem entre si criando personagens “virtuais”. Reconstruo narrativamente o ocorrido para evidenciar elementos relevantes à problematização do eixo central desse capítulo: refletir sobre como podemos analisar a vida social contemporânea, permeada pelos usos das tecnologias digitais, levando em consideração que a oposição entre “real” e “virtual” é insustentável, tanto do ponto de vista teórico, quanto da perspectiva das experiências cotidianas.

O término de um turno de aulas é um momento único no cotidiano escolar. Diferentemente do momento inicial das atividades escolares, quando os alunos, professores e funcionários chegam em horários distintos, ainda que próximos, conforme a especificidade do seu papel na escola ou as peculiaridades do seu deslocamento na trama urbana (meio de transporte utilizado, dependência de terceiros, condições do trânsito, etc.), no final das aulas, o derradeiro sinal sonoro, seja ele uma sirene, campainha ou outro ruído não menos estridente, é aguardado ansiosamente dentro e fora dos muros escolares. Nos minutos que antecedem o sinal, pessoas se aglomeram no portão da escola. Veículos de transporte escolar dividem as escassas vagas de estacionamento com os automóveis dos pais que buscam os seus filhos. Não raro, os veículos estão parados em fila dupla, tumultuando todo o trânsito da região escolar. Os olhos se voltam insistentemente para os relógios. O cheiro de comida invade a vizinhança, prenúncio do horário de almoço próximo. Rumores de vozes se confundem, pessoas conversam, umas face a face, outras gesticulando com o aparelho celular ao pé do ouvido. Um olhar mais atento revela que um incontável número de pessoas à porta da escola manipula seus telefones celulares. Se é fácil distinguir quem está em uma ligação telefônica, a conversar por voz, é impossível dizer o que fazem aqueles que apertam as teclas do aparelho em mãos, a atenção dividida entre o portão da escola e as pequenas telas luminosas que brilham em suas mãos.

Ao toque do sinal, irrompe pelo portão da escola, homogeneizados pelas cores características dos uniformes, um aglomerado de crianças e jovens de diferentes idades e tamanhos. As vozes se multiplicam em quantidade e intensidade. Além das suas mochilas e pastas, alguns alunos trazem fios que saem pela gola da camisa do uniforme e terminam em fones posicionados nos ouvidos. Outros exibem aparelhos eletrônicos à mão, os olhos atentos focam as pequenas telas. Pelo pátio externo da escola se posicionam grupos de três, quatro crianças reunidas ao redor de um mesmo aparelho. À primeira vista, não é possível distinguir que funções possuem esses aparelhos, muito

menos quais delas estão sendo efetivamente usadas pelos alunos naquele momento. Alguns desses apetrechos digitais se valem de mais de uma dezena de funções – telefone celular, reproduzidor de *mp3*⁶⁵ e vídeos, videogame, câmera fotográfica e de vídeo, editor de sons e imagens, *GPS*⁶⁶, navegador de internet, etc.

Mas o que fez desse dia alvo da minha descrição não foram as múltiplas telas luminosas distribuídas pelas mãos das pessoas reunidas no momento de saída da escola. Os aparelhos eletrônicos já não são novidade no cotidiano escolar, apesar das posições geralmente restritivas ou proibitivas das escolas. O que nos interessa, na seqüência dos fatos, é uma briga entre dois jovens que se deu na calçada da escola logo após o sinal que anunciou o encerramento das aulas naquela manhã. Um garoto com uniforme de outra escola estava próximo ao portão. Pela sua busca apreensiva, aparentava estar à espera de alguém. Quando um determinado aluno foi avistado cruzando os limites entre a rua e escola, deu-se o conflito. O garoto da outra instituição interceptou o caminho do aluno. A conversa inicial, em tom de intimidação, logo virou discussão. Outros alunos participavam da cena, estimulando ou apartando o tumulto. A intensificação dos gritos se confundiu com a agressão física. Entre tapas e chutes, os dois jovens caíram agarrados sobre a calçada e foram imediatamente separados pelos adultos – pais e funcionários da escola – que presenciavam a briga.

Devidamente separados, ofegantes, os garotos trocavam acusações entre esboços de lágrimas. O garoto da outra escola, seguro pelos braços de um adulto, repetia em tom de ameaça uma cobrança: “Vim te pegar! Você me deve, assim não fica. Não me paga nem me devolve as armas e acha que não vai acontecer nada? Vou te quebrar!”. Os adultos presentes não entendiam o caráter da dívida reivindicada pelo garoto da outra escola, principalmente quando os alunos aglomerados sobre a calçada começaram a repetir, num rumor crescente, que era uma briga do *Priston Tale*.

Apenas na sala da diretoria da escola, enquanto os responsáveis pelos garotos envolvidos na briga eram aguardados, que os motivos que levaram a tal impasse

⁶⁵ O *mp3*, abreviação de *MPEG 1 Layer-3*, é um padrão de arquivos digitais de áudio que comprime os arquivos sonoros com perdas imperceptíveis ao ouvido humano, reduzindo seu tamanho em até 90%. Com a popularização da internet, o *mp3* tornou-se um formato popular de distribuição de músicas na rede. Atualmente o formato pode ser reproduzido em diferentes tipos de aparelho (tocadores específicos, sons automotivos, celulares, videogames, aparelhos de DVD, etc.)

⁶⁶ O *GPS* é um sistema de posicionamento global via satélite (*Global Positioning System*) criado e controlado pelo Departamento de Defesa dos EUA. Seu uso é gratuito, necessitando de um receptor específico que se comunique com os satélites. A posição é dada pelas coordenadas de latitude, longitude e altitude. Atualmente diversos tipos de aparelho possuem o receptor *GPS* incorporado. Combinado com outros recursos, o GPS possui usos diversos, de navegador para carros a jogos eletrônicos.

começaram a ser esclarecidos. *Priston Tale*, a expressão que deixou confusa parte considerável dos adultos que presenciaram a briga, é o nome de um MMORPG (*Massive Multiplayer On-line Role Playing Game*), categoria de jogos da internet bastante popular entre os jovens. A dívida, estopim da briga, referia-se a uma negociação de armas, poderes e habilidades “virtuais” que aconteceu entre os garotos no “mundo virtual” de um jogo de computador. O aluno da escola havia prometido pagar ao garoto de outra escola uma determinada quantia, em moeda também “virtual”, por itens usados no jogo, entretanto não cumpriu a sua parte do acordo. A justificativa dos garotos para a briga causou uma profunda inquietação nos pais, professores, direção da escola. Esse incômodo, compartilhado por muitos que escutam esse relato, pode ser resumido na seguinte frase: **“como os garotos podem ter brigado por algo que não é real”?**

* * *

Coloco a frase acima em destaque para que a olhemos bem, para que não a percamos de vista. O que ela nos tem a expor? Façamos um pequeno exercício. Vamos reescrevê-la para dar evidência à oposição engendrada na construção do seu sentido: “como os garotos podem ter brigado **por algo que é virtual?**” Dizer que “algo não é real”, nesse contexto, remete à suposta contraposição existente entre o “real” e o “virtual” e parece assumir o julgamento de que esses itens do jogo, “objetos virtuais”, não existem “de verdade”, ou seja, não possuem existência material que justifique o conflito entre os garotos.

Sob esse ponto de vista, no “real” – material, delimitado, palpável – encontraríamos as verdadeiras relações, as amizades duradouras, as idéias confiáveis, os valores nobres, os preceitos éticos, o sentido da vida. Em contraposição, o “virtual”, em sua imaterialidade, seria o antro do duvidoso, da simulação, do conhecimento precário, das amizades fluídas, do esfacelamento da moral e da ética, da crise da noção de indivíduo e de sujeito. O “virtual” encontra seu lugar, nesses discursos, separado, em contraposição, ou mesmo negando a “realidade”. Amparar essa oposição coloca objetos, experiências e relações que aprendemos a chamar de “virtuais” em um “mundo paralelo”, como se o chamado “ciberespaço” fosse um lugar estranho, um intruso forasteiro na vida social contemporânea.

Assim ditas, colocadas lado a lado, essas duas frases (brigar por algo que não é real/ brigar por algo que é virtual) ressaltam o quanto é escorregadia a conceituação e

delimitação do que é o “real” e do que é o “virtual”, principalmente se não levarmos em consideração como a vida social contemporânea, no seu entrelaçamento com as tecnologias digitais, é imaginada e experienciada pelos sujeitos.

Para aprofundar essa questão, penso ser necessário discorrer sobre o caráter sócio-técnico que alicerça a dinâmica dos usos que os jogadores fazem do MMORPG *Priston Tale*. Busquei informações sobre o jogo na Internet, percorrendo uma rede que partiu do site oficial e se expandiu para os inúmeros fóruns, guias, *blogs*, *fatologs*, *wikis*⁶⁷ construídos pelos próprios jogadores que interagem a partir do *Priston Tale*. Também não perdi a oportunidade de dialogar com os jogadores com os quais tive encontros casuais face a face. Em sua maioria crianças e jovens, muitos deles meus alunos em aulas de Educação Física do ensino fundamental, eles me trouxeram elementos essenciais para pensar, a partir das suas vivências, as fronteiras entre o “real” e o “virtual”, entre o *on-line* e o *off-line*.

Interagimos, tendo em mãos diferentes tecnologias digitais, através do funcionamento imbricado de máquinas (*hardwares*) que rodam programas (*softwares*). Essas diferentes associações entre *hardwares* e *softwares*, conectadas à internet, constituem plataformas que trazem possibilidades ilimitadas de uso. Digo ilimitadas, visto que esses usos são constantemente criados e reinventados pelos indivíduos e grupos que se valem dessas tecnologias. Assim, entender a dinâmica de funcionamento de uma plataforma digital enquanto espaço onde se performa uma cultura é imprescindível para compreendermos como se instala uma rede de sociabilidade nesse ambiente e como suas características a condicionam simbólica e materialmente.

Descendente dos RPGs (*Role Playing Games*) tradicionais – configuração de jogos que privilegiam a interpretação de papéis ficcionais por parte dos jogadores ao redor de um enredo – o MMORPG se caracteriza pela existência de múltiplos jogadores que criam e representam personagens *on-line*, interagindo simultaneamente em um “mundo virtual persistente” hospedado em um servidor⁶⁸. Esse arranjo permite que,

⁶⁷ *Wiki* é um modelo de *software* colaborativo que reúne um conjunto de páginas interligadas que podem ser criadas e editadas de forma coletiva e livre. A *Wikipédia*, autodenominada uma enciclopédia livre, é um exemplo de aplicação da metodologia *wiki* para gerenciar conteúdo. Nesta enciclopédia *on-line*, os verbetes são adicionados, ampliados, corrigidos e interligados pelos próprios leitores. Sobre *wiki*, ver o *tutorial wiki* da Incubadora Virtual de Conteúdos Virtuais da FAPESP, disponível em <<http://iv.incubadora.fapesp.br/portal/doc/TutorialWiki>>. Acesso 17 novembro 2008.

⁶⁸ Um servidor é um sistema de computação que fornece serviços a uma rede de computadores, como, por exemplo, armazenar e transmitir arquivos e páginas da internet, enviar e receber mensagens de correio eletrônico, gerenciar um banco de dados ou armazenar as informações de um jogo *online*. Para o funcionamento de um MMORPG, o jogador precisa rodar um cliente (*software*) que se conecta a um

mesmo quando o jogador não está conectado, o jogo continue ativo, seu “mundo” persista aberto na rede, podendo ser alterado pelos demais jogadores que permanecem *on-line*.

Cada MMORPG apresenta um enredo próprio que baliza a narrativa, as regras, os objetivos, os cenários, as características dos personagens, os tipos de interação entre os jogadores. Inspirados em lendas místicas, contos religiosos, histórias de civilizações antigas, universos de ficção futurística, dentre outros, os enredos são diversos e envolventes e lançam um convite à imaginação dos jogadores. Adentremos então pelo imaginário do conto de *Priston* para nos aproximarmos do contexto que culminou com o conflito entre os garotos diante do portão da escola. O cenário onde os jogadores interagem *on-line* é o continente mágico de *Priston*, assim descrito pelo guia oficial do jogo:

A história de seu personagem se passará no continente de *Priston*, um mundo mágico e repleto de aventuras. Você poderá optar por um entre vários tipos de personagens para treiná-lo e, com o tempo, se tornar cada vez mais forte. Conforme sua força ou poderes aumentam, você poderá encarar aventuras cada vez mais perigosas, explorando lugares com inimigos cada vez mais fortes. O continente é repleto de cenários dos mais variados tipos: cidades, ruínas, florestas, cavernas, desertos, calabouços, templos, enfim, uma variedade imensa de locais para visitar. Você ficará encantado com os detalhes de cada paisagem e, além, com a diversidade de inimigos que se pode encontrar. (PRISTON TALE BRASIL, *on-line*)

Priston é dominado por duas tribos que vivem em extremidades opostas do continente. Ao se inscrever no *Priston Tale*, cada jogador escolhe uma das tribos e,

servidor. A atuação dos jogadores é registrada pelo servidor e usada para sincronizar as ações dentro do jogo – movimentos, combates, uso e comércio de acessórios, diálogos, pontuação, perfis, etc. As empresas criadoras dos MMORPGs comumente disponibilizam e administram servidores. Existem diferentes configurações de comercialização dos jogos. Alguns cobram tanto para adquirir o programa quanto para acessar o servidor. Outros podem ser baixados gratuitamente na internet, mas o uso do servidor é cobrado. Em certos jogos, o uso é gratuito, mas existe um plano de pagamento opcional que dá vantagens ao jogador que fizer a adesão, como itens especiais do jogo, facilidades na evolução do personagem, acesso a cenários exclusivos. No caso do *Priston Tale*, tanto o programa quanto os servidores são gratuitos. No entanto, a Kaizen Games, empresa que detém os direitos do jogo no Brasil (e que também possui os direitos do *Second Life*), comercializa uma moeda que pode ser usada para evoluir o personagem através da compra de itens especiais. Existem ainda diversos servidores alternativos (piratas) que funcionam com cópias ilegais e são administrados sem autorização. Os servidores piratas costumam ser gratuitos, porém, com a justificativa de auxiliar na sua manutenção, incentivam que os jogadores façam doações em dinheiro em troca de itens especiais do jogo.

dentro dela, uma classe⁶⁹ para seu personagem. Eles também podem optar, a qualquer momento, por jogar sozinhos ou em grupo, como parte de um *clan*. Caso atuem coletivamente nas batalhas contra os monstros, toda a experiência – necessária para passar de nível no jogo – e ouro – necessário para comprar itens que fortalecem os personagens – conseguidos como recompensa são divididos entre os integrantes do *clan*.



Imagem 3 - Personagens do Jogo Priston Tale – Foto de divulgação do site oficial

A ação de “treinar” o personagem para, com o decorrer do tempo, se tornar mais forte dá a tônica do jogo. Os jogadores traçam um caminho próprio em busca dessa evolução. Tornar o personagem mais eficiente no ataque e na defesa garante um melhor desempenho nas batalhas, mas os jogadores também estão em busca do reconhecimento e respeito perante os outros participantes que a ostentação de um personagem evoluído traz.

Esse alto grau de evolução almejado é obtido através do incremento das características do personagem (*força, inteligência, talento, agilidade e vitalidade*) e das suas habilidades (*skills*), ambos medidos em pontos de *status*. Além destas, os personagens se diferenciam pela posse de inúmeros itens usados nas batalhas: armas, armaduras, capas, escudos, luvas, botas e uma infinidade de objetos mágicos (poções, anéis, braceletes, colares, amuletos, cristais, etc.). Itens e pontos de *status* são encontrados ou distribuídos pelos cenários do jogo à medida que os desafios e batalhas

⁶⁹ Cada tribo possui quatro diferentes classes. Os *Morions* são subdivididos em *sacerdotisas, magos, atalantas* e *cavaleiros* e os *Tempkons* em *pikemans, mecânicos, lutadores* e *arqueiras*. Cada classe possui características iniciais próprias que podem ser modificadas no decorrer do jogo de acordo com o desempenho e opções dos jogadores. Informações sobre as características das tribos e classes podem ser acessadas no site do jogo no Brasil, disponível em <<http://www.priston.com.br>>. No entanto, informações mais detalhadas são encontradas em blogs e fóruns redigidos pelos próprios jogadores. O fórum oficial pode ser acessado em <<http://forum.priston.com.br>>.

propostos são superados. A plataforma do jogo permite também que os jogadores efetuem trocas diretas entre si, criem lojas pessoais para anunciar e vender seus itens, ou ainda, comprem objetos da empresa que administra o jogo.

Cada jogo oferece um repertório de ferramentas para que os sujeitos interajam. No caso do *Priston Tale*, além da criação de *clans* e dos mecanismos de troca, compra e venda de itens, os jogadores podem conversar entre si através de um sistema de bate-papo aberto (*chat*), através de mensagens instantâneas (direcionadas a jogadores em particular) e por um sistema de correios, cujo funcionamento se assemelha aos dos *e-mails* convencionais.

Foi preciso que eu me estendesse na descrição do *Priston Tale* para tornar mais nítida as delimitações do contexto social, compartilhado pelos garotos da briga, que foi construído nas fronteiras entre o *on-line* e o *off-line*. Se o enredo e as ferramentas, no caso dos MMORPGs, são geralmente estabelecidos pela empresa criadora do jogo, o mesmo não se pode dizer da narrativa que decorre dessa estrutura, pois os jogadores desenvolvem suas próprias histórias e inventam usos para as plataformas dos jogos, ampliando e ressignificando a proposta inicial, e ultrapassando os supostos limites restritos que o domínio do digital, do *on-line*, do “virtual” possuem na vida social contemporânea. Em outros jogos, como os que propõem a criação de um ambiente de sociabilidade *on-line*, nos moldes de um mundo “virtual”, cujo um exemplo notório, foco desta pesquisa, é o *Second Life*, sequer há objetivos claramente delimitados *a priori* pelos seus criadores⁷⁰.

* * *

Após escutar a história da briga entre jovens por itens de um jogo em rede de computador, ampliei meu interesse em compreender como a presença das tecnologias digitais modifica nossas experiências, nosso estar no mundo. A dinâmica social que advém da inserção desses jogos no cotidiano de milhares de pessoas não está prevista

⁷⁰ Diferentes programas que funcionam em rede utilizando uma interface de “mundo virtual” reivindicam para si, na figura de seus idealizadores e participantes, a condição de não serem jogos, se intitulando “*non-games social virtual worlds*”. O principal argumento utilizado é ausência de regras e objetivos que os caracterizassem como jogos. Tratarei dessa questão no capítulo 2. Segue uma lista como exemplo da diversidade desses jogos *on-line*: *Kaneva*, *YoVille* (associado ao Facebook), *RocketOn*, *Prototerra*, *Gaia Online*, *HiPiHi*, *Google Lively*, *Habbo Hotel*, *Laguna Beach* (vMTV) *There.com*, *Whyville*, *Twinity*, *Cyworld*, *Football Superstars*, *Weblin*, *IMVU*, *Club Penguin*, *Active Worlds*, *vSide*, *A Tale in the Desert*, *Barbie Online*, *Amazing Worlds*, *Webkinz*, *Worlds.com*, *Spore*, *Exit Reality*, *Open Croquet*, *Metaplace*, *Mokitown*, *Moove*, *The Palace*, *Spine World*, *Tower Chat*, *The Traveler*, *Virtual Ibiza*, *Stardoll*, *The Manor*, *There*, *Vastpark*, *Qwaq*, *PLaystation 3 Home*, *Go Supermodel*.

nos manuais e guias. A introdução de um jogo *on-line* na vida social contemporânea é constantemente negociada pelos sujeitos em interação, está relacionada a contextos específicos. Os jogadores operam na mesma *província de significados* (SCHUTZ, apud VELHO, 1996), interagem numa mesma *rede de significados* (GEERTZ, 1989) compartilham crenças e valores, apresentam um quadro de *consistência cultural*, como bem explica Gilberto Velho:

Símbolos compartilhados, linguagem básica comum, gramaticalidade no processo de interação e negociação da realidade, expectativas e desempenhos de papéis congruentes, tudo isso configurava um quadro do que poderíamos chamar de *consistência cultural*. (VELHO, 1994, p.17, grifo meu)

“Como os garotos podem ter brigado por algo que não é real”? Como os garotos podem ter entrado em um conflito “real” em decorrência de um jogo “virtual” de computador? Essa foi a opinião daqueles que desconheciam os significados, o domínio social em que as experiências daqueles garotos se inscreviam. Mas entre os alunos, o *Priston Tale* não era apenas o motivo do conflito. Aquela era uma briga do “*Priston Tale*” e não apenas uma consequência situada numa esfera a parte do jogo. A expressão era repetida pelos alunos como sendo não apenas o seu motivo, mas de certa forma, também o contexto onde um tipo de linguagem particular era por eles reconhecida e partilhada. Foi do jogo, da convivência no ambiente de sociabilidade propiciado por este, que se originou uma dívida, e dela um conflito. Mas o conflito não estava para além das fronteiras do jogo, estava inserido intimamente no seu universo simbólico. Diante do portão da escola aconteceu um acerto de contas entre dois jovens, e esse acerto fazia parte do jogo em rede para computador *Priston Tale*.

O espaço de interação de jogos como o *Priston Tale* e o *Second Life* é denominado, quando consideramos a plataforma do jogo, como um “mundo virtual persistente”. Como já dito, sob uma perspectiva técnica, essa denominação decorre do fato do servidor que armazena as informações do jogo persistir ativo mesmo quando não se está conectado, o que faz com que o “mundo” digital continue sempre aberto para interações e modificações. Mas, se analisarmos tais jogos por um viés sociocultural, a persistência atribuída ao servidor perde sua exclusividade. Retomando o conceito de *mediação cultural* da *Corrente Latino-americana para estudos da Sociologia da Comunicação*, podemos dizer que a recepção não se limita ao momento em que se

assiste televisão, ela antecede e ultrapassa o espaço de tempo em que os sujeitos estão diante do aparelho. Em um pensamento análogo, as vivências que se valem das tecnologias digitais de informação e comunicação não se limitam ao momento em que os sujeitos estão *on-line*. Os usos dos jogos e demais *softwares* e *hardwares* são interpretados e modificados, novos significados surgem diante de cada contexto⁷¹. Assim, o quadro de *consistência cultural* ultrapassa os supostos limites do *on-line*. O mundo de *Priston* não é persistente apenas no seu servidor, ele persiste também no imaginário dos seus jogadores. A interação não se dá apenas através dos computadores em rede. O ciberespaço não é um *loci* de sociabilidade isolado. Ele está em constante interação com as demais dimensões que constituem as sociedades complexas. Se o conflito ganhou destaque no exemplo da briga em frente ao colégio, existem também inúmeros exemplos de convivência que trazem o imaginário de jogos eletrônicos para as interações face a face. As fronteiras entre *on-line* e *off-line*, global e local, “virtual” e “real”, *second life* e *real life* se tornam tênues, permeáveis, transitórias. Ou se diluem...

* * *

De que forma o “virtual” se relaciona com os contextos *on-line* e *off-line*? O que é o “virtual” quando transitamos entre a SL (*Second Life*) e a RL (*real life*)? Como entender o “virtual” no âmbito das sociedades complexas, do ciberespaço, das redes de significados?

Sherry Turkle (1999) diz ser um risco grave falar em *vida real* e *vida virtual*, como se uma fosse “real” e a outra não. Para ela os usuários da internet, que ela prefere chamar de cidadãos, recusam a fronteira do “real” e do “virtual” e exprimem o desejo humano de vivenciar as duas dimensões simultaneamente.

⁷¹ Apesar do *Priston Tale* ser um MMORPG com objetivos delimitados, diferentes interesses e formas de uso são encontrados entre os sujeitos que participam do jogo. Os usos mais divulgados dizem respeito ao estabelecimento de redes sociais. Nesse caso, os participantes não têm como prioridade a lutar contra adversários, mas sim o “bater papo”. Mas a diversidade de contexto gera uma infinidade de possibilidades. Certa vez me deparei com uma criança de cinco anos com os olhos vidrados na tela de um computador, a interface do *Priston Tale* aberta, seu personagem transitando pelos cenários mágicos do jogo. Ao ser questionada sobre sua brincadeira, a criança contou que, quando não podia ter a ajuda do irmão mais velho, ficava perdida por ainda não saber ler direito e, conseqüentemente, não entendia o que os demais jogadores tentavam lhe dizer. Por não compartilhar da linguagem básica, escrita, ela não conseguia interagir verbalmente para se integrar à ação do jogo. Alguns jogadores se irritavam e hostilizavam o personagem da criança com xingamentos. E esta se divertia, pois apesar de supor que estava sendo xingada, sabia que as tentativas de ofensa, todas escritas, eram inúteis, não iriam atingir alguém que ainda não foi alfabetizado. No entanto, mesmo sem compartilhar parte da linguagem básica comum do jogo, a criança dizia adorá-lo. Segundo sua fala, tudo o que ela queria era passear por paisagens bonitas.

Na medida em que as pessoas passam tempo em lugares virtuais, acontece uma pressão, uma espécie de expressão do desejo humano de tornar mais permeável as fronteiras do real e do virtual. Em outros termos, creio que enquanto os especialistas continuam a falar do real e do virtual, as pessoas constroem uma vida na qual as fronteiras são cada vez mais permeáveis. (TURKLE, 1999, p. 118)

Turkle evita o emprego da palavra “real” por entender que não há necessidade de usar uma oposição tão categórica ao “virtual”. De acordo com a autora, as pessoas gostam tanto tempo e energia emocional em ações que se desenrolam no “virtual”, que falar do material como se fosse o único “real” deixa de fazer sentido. Desta maneira, ela ressalta que não gosta de falar do “real” e do “virtual”, mas sim de *virtual* e *resto da vida*. Ao substituir a expressão “vida real”, ou *real life*, por “resto da vida”, Turkle traz à tona a inadequação das categorias apriorísticas que são evocadas para nomear experiências cujos nuances o meio acadêmico pouco conhece. Mas com tal empenho, ela se enquadra na teoria da curvatura da vara, metáfora proferida por Lênin ao ser acusado de ser radical e extremista (SAVIANI, 2000). Segundo a metáfora, se quisermos endireitar uma vara que está torta, não basta colocá-la na posição correta. Para que ela não volte a ficar curva de um lado, é preciso curvá-la para o lado oposto. A expressão “resto da vida” proposta por Turkle, inverte a escala valorativa da relação entre o “real” e o “virtual”. Ao relativizar a importância e veracidade do “real” frente ao “virtual”, a autora curva a vara na direção oposta, sobrevaloriza e superestima o “virtual” e realoca a realidade material como um resquício da vida que ainda não acirrou uma simbiose com as tecnologias. Apesar de seguir um interessante raciocínio questionador do senso comum, assumir que o que não é “virtual” é o “resto da vida” beira uma visão determinista que desconsidera a pluralidade das experiências dos sujeitos.

O caminho percorrido por Don Slater (2001) busca superar as respostas altamente generalizadas para as discussões sobre relações sociais e identidades *on-line*. Para Slater, “etnograficamente, a distinção entre *off-line* e *on-line* não mapeia claramente a distinção entre real e virtual”. Chamando a atenção para que o foco esteja nas condições e contextos do uso na internet, o autor problematiza tal distinção ao afirmar que “os participantes podem considerar algumas de suas atividades *on-line* como virtuais e outras como reais”.

Isso significa que, primeiro, a virtualidade não captura adequadamente a variedade de contextos on-line/off-line, e não os mapeia de forma estável. Segundo, mesmo o termo “on-line” pode não mapear consistentemente nem mesmo uma única tecnologia de mídia. O telefone poderia ser legitimamente visto como uma parte da experiência on-line em algumas circunstâncias, e essa experiência pode ou não pode ser considerada virtual. Essa obviedade é obviamente composta tanto pela mudança técnica quanto pela crescente assimilação da nova mídia no dia-a-dia. (Ibid.)

Um *chat* na internet onde prevalece a linguagem escrita é considerado uma experiência *on-line* mais “virtual” que um bate papo – tecnicamente também *on-line* – que utiliza o telefone. A voz, traço identitário que remete à dimensão corporal, confere autenticidade à presença do outro na situação de interação em uma ligação telefônica. Para Slater, a voz traz personificação e “realismo”, permite a verificação de identidades. Mentir sobre o gênero, idade ou origem, por exemplo, torna-se uma tarefa mais árdua em uma conversa por voz do que em uma sala de bate-papo. Segundo o autor, “a virtualidade não se restringe ao estar on-line, mas pode abranger, e mesmo ligar, diversas mídias”. Como exemplo, aponta que algumas pessoas podem dizer que não veem diferença entre uma amizade por correspondência (cartas) e uma amizade *cibernética*, enquanto, para outras, migrar do bate-papo na internet para o sexo por telefone representa uma transição do “virtual” para o “real”.

A mudança técnica que permite hoje incluir conversas de voz em salas de bate-papo, anteriormente baseadas somente em letras e sinais gráficos, alterou a percepção dos participantes sobre a virtualidade da experiência? Para os adultos que estavam defronte à escola no momento da briga do *Priston Tale*, a experiência dos meninos com o jogo é “virtual” e, portanto, deveria se limitar ao contexto *on-line*. Mas será que, ao atender uma ligação no telefone celular, esses mesmos adultos considerariam a conversa estabelecida como “virtual”, ou mesmo *on-line*?

É esse tipo de questionamento que Don Slater propõe para superar a interpretação da relação entre o *on-line* e o *off-line* que os coloca, respectivamente, como fenômeno e contexto, reificando ambos. Para o autor, seria muito reduutivo colocar o *on-line* dentro do *off-line*, como se o primeiro tivesse seu sentido e explicação construído pelo segundo.

Colocar o on-line dentro do off-line reifica ambos: pega uma coisa chamada Internet e uma coisa chamada sociedade, ou comunidade, ou relações sociais, e, no máximo, investiga de que forma uma afeta a

outra. (...) Essa discussão implica no fato de que a virtualidade não deve ser investigada como uma propriedade da nova mídia (de qualquer mídia, na verdade), mas antes como um aperfeiçoamento social das pessoas usuárias dessa mídia. As perguntas importantes são: *quais* usuários da nova mídia fazem distinção entre on-line e off-line e, se eles a fazem, *quando* e *por que*, e *como* ocorre esse aperfeiçoamento na prática. É o surgimento da distinção que precisa ser estudado, ao invés de assumir sua existência e então estudar suas conseqüências. Um óbvio corolário com relação à virtualidade enquanto prática é que qualquer limite traçado entre off-line e on-line sempre será incerto, variável e instável. (Ibid.)

Há muito reflito sobre a construção e o sentido das expressões *on-line* e *off-line*. Em primeiro lugar me atendo ao sentido: existe uma imprecisão das práticas, fenômenos e técnicas que essas expressões delimitam. Os sujeitos atribuem diferentes significados à experiência de estar *on-line*, conectado. E o fazem também com relação às suas experiências *off-line*. Se em muitas situações do cotidiano não é aflorada uma distinção dos limites entre tais dimensões, em outras, como será visto nos próximos capítulos, a distinção entre o que é vivido na rede ou fora dela é alvo de complexas reflexões e negociações entre os sujeitos. Entre os participantes do *Second Life*, estar *on-line* pressupõe, por exemplo, assumir a imagem do avatar como um traço identitário. Ao se apresentar e interagir controlando um avatar, os sujeitos constantemente refletem acerca da veracidade, natureza e relevância das experiências vividas em interação com outros sujeitos/avatars. Estabelece-se uma negociação da realidade que delimita fronteiras, mesmo que permeáveis, entre o *on-line* e o *off-line*, ou entre a SL e a RL.

Salienta Don Slater (2001): “contextos diferentes, internets diferentes; mas também, internets diferentes, contextos diferentes”. Resgatemos a colocação de Christine Hine (2004). Ela se mostra atenta em como as perspectivas de entender a internet – como artefato cultural e como lugar onde se gesta cultura – parecem dissipar a noção de “limites”. As experiências que emanam do uso da internet apenas como uma ferramenta geram significados e delimitações entre o *on-line* e o *off-line* bem diversos daqueles que surgem da vivência da internet como *loci* onde se estabelecem sociabilidades. Não por menos, estar *on-line* para usar a internet como ferramenta de pesquisa escolar é, para muitos alunos, uma experiência radicalmente diferente de se conectar para fazer uso da rede como um ambiente de interação, divertimento, informação, comunicação⁷².

⁷² Ver Mello (2007).

Em segundo lugar, edifico uma reflexão sobre a construção das expressões *on-line* e *off-line*. Provenientes da língua inglesa, elas têm a raiz do seu uso na esfera técnica da conexão com uma rede. Do ponto de vista do funcionamento dos equipamentos eletrônicos, estar *on-line* ou *off-line* é equivalente a estar “ligado ou desligado” da rede, a estar “conectado ou desconectado”. Mas o par de expressões não é utilizado apenas para denominar o *status* do funcionamento da conexão⁷³. Em um contexto de conexão generalizada, onde diferentes aparelhos permeiam a trama urbana, oferecendo permanentemente pontos fixos e móveis para se conectar, *on-line* e *off-line* se referem mais à esfera social que à técnica. Dizem respeito às práticas sociais dos sujeitos que são estabelecidas “dentro” e “fora” do ciberespaço.

Conforme a discussão até aqui, fica evidente que a pluralidade dos significados atribuídos aos diferentes usos das redes desemboca em uma distinção imprecisa e variável entre *on-line* e *off-line*. Uma dessas interpretações – que, como já dito, deve ser superada por ser reificadora (SLATER, 2001) – trata estas dimensões como se fossem fenômeno e contexto, como se o *on-line* estivesse contido no *off-line* e fosse por este determinado. A minha questão vai em outra direção: como eram denominadas, antes de existir o *on-line*, as situações da vida que hoje são caracterizadas como *off-line*? Por mais que sejam importantes conceitos para caracterizar as práticas e contextos contemporâneos, o uso dessas expressões me traz a sensação de que nas esferas *off-line* da sociedade sempre está inscrito um desligamento, uma ausência, uma falta da rede. Parte-se do pressuposto de que a tecnologia existe e é presente, de que existe permanentemente a opção de estar conectado, *on-line*, para então denominar como de *off-line* todas as experiências da vida cotidiana que não se relacionam com o digital. Sob esse prisma, falar em *on-line* e *off-line* não seria um eufemismo para a divisão radical entre *virtual e resto da vida* (TURKLE, 1999)? O que “resta” do *on-line*, é *on-line* em *off*, ou seja, desligado. Não estou dizendo que o par *on-line / off-line* deva ser abolido, apenas problematizo aqui, em um exercício semântico, a forma como ignoramos os sentidos e naturalizamos os usos de expressões que se tornam corriqueiras no vocabulário. Como veremos adiante, o emprego do par “real”/ “virtual” também é polêmico. Seja na filosofia, na religião ou no senso comum, mesmo antes do advento do

⁷³ Em programas utilizados para comunicação na internet, como o MSN ou Skype, pode-se optar pelo *status* que será exibido à lista de contatos. Assim, um usuário tem a opção de utilizar o programa, ou seja, estar *on-line*, mas se apresentar aos demais como *off-line*, numa estratégia que o mantém oculto na rede.

on-line, as situações da vida nunca foram todas “reais”, assim como o “virtual” não foi inaugurado pelas imagens digitais.

O que se acende com o viés etnográfico é a perspectiva de transitar pelas fronteiras entre o *on-line* e *off-line*. Este trânsito não diz respeito apenas ao reconhecimento das particularidades dessas duas dimensões, ou das delimitações que nos trazem a idéia da existência de tal fronteira. Sobretudo, transitar pelas fronteiras entre o *on-line* e o *off-line* é tecer uma problematização de como a vida cotidiana se desenrola diante da experiência de estar (ou não) conectado.

* * *

O ciberespaço, entendido como um domínio das sociedades complexas, reforça a constatação de que a vida sociocultural se dá em múltiplas dimensões e planos. Esta multiplicidade caracteriza-se pela constante negociação entre o universal e o particular, o indivíduo e a sociedade, a unidade e a fragmentação, o tradicional e o moderno. Para Gilberto Velho,

não se trata apenas de apontar a coexistência de diferentes visões de mundo e estilos de vida. É fundamental perceber como os indivíduos lidam e se deslocam entre códigos e mundos diferenciados quantos aos valores, orientações e sistemas classificatórios. Assim, quando, por exemplo, técnicos de informática, que trabalham de oito a dez horas no computador diariamente, são encontrados como fiéis em terreiros de umbanda, temos um interessante caso de participação em mundos diferenciados. Talvez não haja nenhum absurdo nisso. Mas para os analistas que apresentam uma visão unidimensional da vida em sociedade soa absurdo e contraditório. (VELHO, 1995)

A narrativa que expôs o conflito do jogo *Priston Tale*, assim como os outros exemplos que permearam o texto até aqui, têm por finalidade suscitar discussões que colocam à prova as dualidades e pré-categorizações que povoam os discursos acerca dos usos das tecnologias digitais. Mas também visa despertar a atenção para como a intensa mobilidade simbólica e material, marca das sociedades contemporâneas, está presente nos contextos que se originam e se entrelaçam com o ciberespaço, comprovando que este não é uma dimensão isolada, mas sim um espaço de convivência e conflito articulado com as demais esferas da vida social contemporânea.

Don Slater (2001) e Pier Cesare Rivoltella (2008) fazem referência à obra *Life on the screen* (vida na tela) de Sherry Turkle (1999). Ambos ressaltam que da experiência da autora como terapeuta se origina uma abordagem que está interessada em desvendar como os participantes constroem e se dedicam às vidas *on-line*. A perspectiva de que, no limite, “a vida real” é apenas mais uma “janela” aberta sobre o nosso *desktop*⁷⁴ é apresentada por Turkle a partir de relatos dos seus pacientes:

Posso dividir a minha mente em mais partes, e funciona sempre melhor. Consigo ver a mim mesmo separado em duas, três ou mais entidades diferentes. E passando de uma janela a outra cada vez mais acendendo/acessando uma parte da minha mente. (...) E a um certo ponto, vejo chegar uma mensagem em tempo real (que brilha sobre a tela assim que me foi enviada por outro usuário do sistema), e imagino que isso seja a vida real. Que é somente mais uma janela a mais. (TURKLE, 1999 *apud* RIVOLTELLA, 2008, p. 43).

A proposição de Turkle é controversa. A exemplo da expressão “resto da vida”, utilizada por ela para denominar as esferas da vida onde o “virtual” não está presente, dizer que “vida real” é somente uma janela a mais pode sobrevalorizar uma configuração de sociabilidade, caracterizada pelos usos da tecnologia, em detrimento das demais. Transfiro então o foco para dinâmica social que a expressão utilizada por Turkle traz a tona. A sua posição não deve ser posta na esfera da patologia, como bem alerta Rivoltella (2008, p.43). Ao trazer a idéia de que os indivíduos transitam entre janelas, sendo uma delas a da “vida real”, a autora se aproxima, a partir dos significados expressos por quem usa a internet, de uma descrição de como a vida social contemporânea pode operar em múltiplas dimensões e planos.

Nelson Preto (2006) utiliza uma metáfora para caracterizar, sob o prisma tecnológico, a capacidade que os indivíduos, em especial as juventudes, possuem de transitar por múltiplas dimensões, muitas vezes simultaneamente. Para ele, em uma alusão aos comandos do teclado utilizados como atalho para transitar entre as janelas da tela do computador, existe um jeito “alt + tab” de ser, caracterizado pela capacidade dos indivíduos processarem múltiplas coisas ao mesmo tempo. O jeito “alt + tab” de ser não se remete apenas a uma questão operacional do indivíduo que interage com a máquina e alterna entre janelas. Indo além, alternar entre janelas, ter características “alt + tab”, se

⁷⁴ *Desktop*, ou *área de trabalho*, é a expressão metafórica que nomina o ambiente gráfico representado na tela do computador, uma primeira interface que reúne diferentes ícones. A partir da *área de trabalho* é possível acessar programas e arquivos, executar tarefas, alterar configurações e transitar pelas janelas dos programas ativos, alternando rapidamente entre diferentes informações e funções do computador.

refere às maneiras diferentes de construir o pensar, de informar e formar padrões culturais, de transitar entre as trajetórias e trilhas sociológicas e culturais que, num espaço, num determinado período de tempo, se cruzam no *campo de possibilidades* das sociedades modernas. (VELHO, 1994, p. 19).

Na narrativa do conflito entre os garotos, ressaltai a presença de inúmeros aparelhos eletrônicos que os indivíduos nos arredores da escola traziam em suas mãos, seus bolsos, mochilas. Inseridos na dinâmica cotidiana, após breve euforia e/ou desconfiança, esses aparelhos – e suas pequenas telas – se alastram quase que despercebidos, naturalizados no seu uso. Celulares, tocadores de áudio e vídeo, videogames portáteis, computadores e outras infinitas variações, reunidos (muitas vezes em uma relação de convergência) com os tradicionais televisores, cinemas, e mídias impressas, evidenciam características das sociedades contemporâneas, marcadas por transformações nas maneiras de *ver, saber e habitar* (Rivoltella, 2008).

Tomando emprestada uma idéia de Manuel Pinto (2005), Pier Cesare Rivoltella (2008) denomina a sociedade contemporânea de *sociedade multitela*. Sua análise vai além da constatação da existência de uma multiplicidade de telas, trazendo elementos interessantes à construção do conceito de uma cidadania digital que dialoga com uma nova idéia de espaço público – um *espaço social* que não coincide necessariamente com os espaços físicos⁷⁵.

Para Rivoltella, a multiplicação de todas essas telas indica, primeiramente, uma *multiplicação dos espaços de ver*. Enquanto na sociedade tradicional a dimensão do *ver* se caracterizava por ser durável, variável e isolável (como num filme a que se assiste do início ao fim, cuja sucessão de imagens configura uma sucessão temporal e onde o que se pode ver é o que a obra permite ver), na *sociedade multitela* o olhar se reconfigura drasticamente, tornando-se cada vez mais intermitente, móvel e interativo (a permanência do filme é substituída por um mosaico de imagens, a temporalidade segue a mobilidade do olhar que, em um exercício ativo de relacionamento, se desloca pelas diversas telas) (Ibid., p.42). Em segundo, Rivoltella discorre sobre como as características desse novo tipo de olhar também redefine as maneiras através das quais o

⁷⁵ A atenção de Pier Cesare Rivoltella também está voltada para como a educação trará respostas às mudanças de paradigma, como se pode constatar no seguinte fragmento do seu texto: “A educação, na sociedade multitela – se é válido tudo o que argumentamos até agora – , não pode deixar de ser uma mídia-educação. Ou melhor: na sociedade multitela, aquilo que na sociedade digital parecia uma tarefa específica de um segmento do trabalho educativo (porque as mídias não eram assim difusivamente presentes) torna-se uma tarefa irrenunciável da educação *tout court*. A mídia educação, nessa sociedade, de forma cada vez mais decisiva, sobretudo por seu caráter midiático, orienta-se para o sentido da construção da cidadania”. (RIVOLTELLA, 2008, p. 52).

saber é apropriado. O saber, anteriormente arquivado e monovisivo, guardado em bibliotecas e arquivos, se depara com o crescimento exponencial da informação, presente em mais telas e mais pontos de acesso. É importante ressaltar que, para o autor, o saber, distribuído, passível de multiacessos, não coincide necessariamente com a efetivação do acesso cognitivo à essa abundância de informações (Ibid., p.42-43). Por fim, o autor ressalta “que o ver e o saber, as lógicas da visão e da apropriação dos significados, constituem duas modalidades por meio das quais sempre, mas sobretudo, nesse contexto, articula-se o nosso viver social” (Ibid., p.43). A *sociedade multitela* amplia, assim, os espaços do *habitar*, do viver social:

Quando assistimos a uma partida de futebol, quando conversamos ou *chatteamos* no *Messenger*, interagindo em modalidade áudio-vídeo com nosso interlocutor, quando (vídeo) chamamos do nosso celular, estamos partilhando com os outros um espaço social sem compartilhar com eles um espaço físico. E o aspecto interessante é que, mesmo não compartilhando um espaço físico, não podemos dizer que nossa comunicação não seja real, não só porque ela está acontecendo, mas também pela concretude das vivências que estão acontecendo por meio dela. (RIVOLTELLA, 2008, p.44)

Ao caracterizar a *sociedade multitela*, baseado nos argumentos anteriormente assinalados, Rivoltella afirma que a contraposição entre “real” e “virtual” não se sustenta, seja teoricamente, seja sob a perspectiva da experiência dos sujeitos. Para desenvolver tal premissa, ele resgata, a partir de Pierre Lévy (1996), a discussão filosófica sobre “o que é o virtual”, apontando contribuições, limites e possibilidades de avanço no entendimento dessa problemática categoria.

* * *

Diante da trama tecida até aqui, em um esforço para criar um recorte da conjuntura onde se situam os estudos do ciberespaço, é chegada a hora de discorrer especificamente sobre o conceito de “virtual”. Afinal, perguntas aqui postas ainda não foram respondidas. Alerto, novamente, que delimitar o que é o “virtual”, conceito associado à imaterialidade e à desterritorialização, é uma tarefa árdua. Os parágrafos que se seguem mais perturbam que esclarecem. Caminho com o que propõe Walter Benjamin ao historiador: “é preciso pentear a história a contra-pêlo”. (1985, p. 157). Só assim se levanta a poeira escondida, se enxerga o que antes não era visto. Não me

encontro aqui à procura de muros para cercar o conceito de “virtual”. Estou em busca de referências para enxergá-lo de diferentes ângulos, de elementos para interpretar o que a “virtualidade” representa para os participantes do jogo *Second Life*.

Enquanto o senso comum faz uso corriqueiro da palavra “virtual”, em um modismo associado às tecnologias digitais, ecoam ressalvas que lutam contra um movimento empobrecedor que oferece o risco de ocultar a riqueza de um conceito que anuncia a potência do novo e da invenção. (DENTIN, 1993; LOPES, 2005).

Pierre Lévy, no decorrer das suas obras, está aplicado em desfazer concepções enganosas a respeito do que é o “virtual”. Sendo um otimista, apologético das benesses decorrentes das tecnologias, ele defende uma hipótese não catastrófica para o “movimento geral de virtualização” que afeta, atualmente, não apenas a informação e a comunicação, mas os corpos, a economia, as sensibilidades e a inteligência coletiva.

Na contracapa do seu livro intitulado “O que é virtual?”, Lévy (1996) já alerta: “paremos de diabolizar o virtual (como se ele fosse uma oposição ao real!). A escolha não é entre a nostalgia de um real datado e um virtual ameaçador, mas entre *diferentes concepções do virtual*”. Nesta obra, quatro *modos de ser* são delimitados por Lévy. Dois deles são latentes: *possível* e *virtual* relacionam-se antes a um futuro do que a uma presença. Os outros dois *modos de ser*, o *real* e o *atual*, são patentes, manifestos, estão claramente presentes. Estes modos de ser também se relacionam, na proposição do pensador, em dois pólos opostos. Enquanto o *real* e o *possível* se encontram no pólo predeterminado da *substância*, o *atual* e o *virtual* traçam configurações dinâmicas, estão situados no pólo do *acontecimento*. No pólo da substância, o *real* se assemelha ao possível, enquanto no pólo do acontecimento, o *atual*, ao invés de se assemelhar ao *virtual*, o responde. (Ibid., p. 17).

Deste modo, para Lévy, numa proposição que parte de Gilles Deleuze, *real* e *virtual* estabelecem uma falsa e enganosa oposição. (Ibid., p. 15). Visto assim, o *virtual* se opõe ao *atual*, não ao *real*. Por sua vez, é no *possível* que o *real* encontra sua oposição. Enquanto o *possível* é estático e já constituído, o *virtual* “é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a *atualização*” (Ibid., p. 16). Enquanto a *realização* pressupõe a ocorrência de um estado pré-definido, a *atualização* diz respeito à invenção de uma solução exigida por um complexo problemático. A *atualização* seria então “solução de um problema, uma

solução que não estava no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades”. (Idem).

No caminho inverso, manifesto para o latente, o *real* estabelece sua passagem para o *possível*, denominada de *potencialização* – e o *atual*, por sua vez, passa ao *virtual*, em um processo chamado de *virtualização*. A *virtualização* seria desrealizante, segundo Lévy, se ela fosse apenas a passagem de uma realidade a um conjunto de possíveis (*potencialização*). É a partir desse raciocínio que uma proposição interessante se abre na obra do autor: “a virtualização é um dos principais vetores da criação de realidade” (Ibid., p.18). Enquanto a *atualização* vai de um problema a uma solução, a *virtualização* passa de uma solução dada a um (outro) problema. Assim, “a virtualização fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade, cria um vazio motor”.(Idem).

A humanidade, segundo Lévy, surge de três processos de *virtualização*: da *virtualização* do tempo real, do presente, ligada aos signos, emerge a linguagem, e com ela a emoção “virtualizada” voa de boca em boca através das narrativas; da *virtualização* das ações, do corpo e do ambiente físico surge a técnica, ferramentas passam de mão em mão, o corpo é reinventado; e da *virtualização* da violência, das relações sociais, surgem os contratos, as leis, a economia. (LÉVY, 1996, passim).

Características dos processos de *virtualização* são apontados por Lévy no decorrer de sua obra. O autor indica que a invenção de novas velocidades é o primeiro grau da *virtualização*. O desprendimento do aqui e do agora traz a configuração de novos espaços. Assim, a sincronização admite a existência de uma unidade de tempo sem unidade de lugar, enquanto a interconexão permite que se tenha continuidade de ação apesar de uma duração descontínua. (Ibid., p. 21). Lévy problematiza ainda que a “passagem do interior ao exterior e do exterior ao interior” é outro caráter associado à *virtualização*. Para ele, esse efeito, denominado de “Moebius”, “declina-se sobre vários registros: o das relações entre público e privado, próprio e comum, subjetivo e objetivo, mapa e território, autor e leitor, etc.” (Ibid., p. 24). De acordo com o autor, essa característica faz com que os limites não sejam mais dados, as fronteiras sejam permeadas e os tempos e espaços se misturem. É importante destacar ainda que para o pensador francês, “a imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais” (Ibid., p.20).

Entendo que as características apontadas por Lévy para os processos de *virtualização* são relevantes – embora a própria validade de usos do conceito para o que é o “virtual” seja interrogada aqui. Mesmo que não se fale em *virtualização*, tais características continuam a fazer sentido, são indicativos das tendências de como a sociedade contemporânea se organiza e se transforma. Apesar de ser uma referência no trato com a “virtualidade”, tendo uma inegável contribuição na dispersão da oposição entre os conceitos do “virtual” e do “real”, Lévy não escapa às críticas feitas ao seu pensamento. Destacarei aqui duas delas.

Partindo do cruzamento dos pensamentos de Pierre Lévy (1996; 2003), Gilles Deleuze (1996; 1988) e Jean Baudrillard (2003; 2001), Eduardo Simonini Lopes (2005) reflete com propriedade sobre o conceito de “virtual”, numa busca pelo seu entendimento como potência. Ele mostra que, apesar de Lévy se apoiar, em várias partes do seu texto, na obra de Deleuze, o ponto de encontro entre os dois pensadores não ultrapassa a menção de que o *real* se assemelha ao *possível*, enquanto o *atual* responde ao *virtual*. Para Lopes,

Na obra deleuziana, o virtual não se refere a uma reconhecimento, e não fundaria, em si mesmo, uma realidade a ser (re)conhecida. O virtual existiria conquanto potência, nuvem de intensidades que rodeariam o atual (DELEUZE, 1996). Já quando Lévy, no decorrer de suas obras, propõe-se ao estudo do virtual e dos processos de virtualização, ele praticamente passa a se referir ao virtual como algo que existe como realidade “reconhecível” e “re-apresentável”, mas que, em um movimento de desterritorialização, passa a existir como dimensão que não ocupa um local definido dentro de um espaço. (LOPES, 2005, p. 102).

De acordo com Lopes, Lévy rompe com a essência deleuzenina que situa o “virtual” como dimensão de intensidades não representacionais que promovem contínua diferenciação. Conceber o “virtual” como uma *entidade*, mesmo que desterritorializada, como o faz Lévy, associa o conceito a um espaço de representação da consciência humana, de reconhecimento, que se afasta do entendimento do “virtual” como potência. Seguindo Lévy, falar em “corpo virtual”, ou em “comunidade virtual”, conclama a existência de uma representação que possui um correlato na realidade. Como exemplo, assim descreve Lévy uma “comunidade virtual”:

Seus membros estão unidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmo problemas. Apesar de não presente, essa comunidade

está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. Ela vive sem lugar de referência estável: em toda a parte onde se encontrem seus membros móveis... ou em parte alguma. (LÉVY, 1996, p.20).

Quando Lévy diz que uma “comunidade virtual” se organiza sobre uma base de afinidade por meio de sistemas de comunicação telemáticos, ele se refere ao “virtual” como alguma coisa que, embora desterritorializada, existe como realidade reconhecível. E essa concepção do “virtual” se opõe à proposição de Deleuze de que “o virtual existiria enquanto potência, nuvem de intensidades que rodeariam do atual”. (DELEUZE, 1996 apud LOPES, 2005, p. 102).

Já do pensamento de Baudrillard, um reconhecido apocalíptico, Lopes (2005, p. 104) destaca que este não concebia a realidade como uma entidade absoluta e totalizadora, visto que qualquer tentativa de fundar uma realidade criaria uma ilusão. Nesse sentido, para Baudrillard, a “realidade virtual” constituiria a “ilusão da ilusão”, ou uma *hiper-realidade* homogênea, perfeita, controlável e não contraditória, capaz de levar as ilusões ao extermínio e tornar o sujeito um objeto, extinguindo a liberdade. (BAUDRILLARD, 2001 apud LOPES, 2005, p. 105). Ao conceber o “virtual” com o *simulacro*, como imagens que, não ocupando uma dimensão espaço-temporal específica, inventam a realidade, Baudrillard alerta que se está a caminho da aniquilação do pensar inventivo humano. O “virtual” de Baudrillard, estando no centro do esfacelamento da liberdade e da capacidade de invenção, se opõe ao *virtual* deleuziano, que, como potência, se diferencia por ser uma inquietação criativa, imprevisível, que não pode ser delimitada.

A segunda crítica à argumentação de Pierre Lévy parte do já citado Pier Cesare Rivoltella (2008), que, mesmo reconhecendo o incontestável mérito do pensador francês em problematizar o “virtual”, salienta que a obra deste precisa ser completada. Rivoltella propõe uma reorganização da classificação das *modalidades do ser – substância e evento* – proposta por Lévy. Para o italiano, o “objeto virtual”, ou *objeto digital*, como prefere denominar, possui uma existência, mesmo que peculiar, e deveria ser inscrito na ordem da *substância*. Nas palavras de Rivoltella:

O traço magnético de um audiovisual sobre uma fita, como um arquivo do meu computador ou a memória ótica arquivada em CD-ROM, existe, de qualquer forma se inscreve na ordem da substância. (...) Os objetos digitais de qualquer modo existem, mesmo que de forma atualizada, e precisamos explicar no que consiste sua diferença

a respeito de outros fenômenos marcados por processos de virtualização. (RIVOLTELLA, 2008, p. 47)

A possibilidade de avanço com relação a Pierre Lévy se alarga, segundo Rivoltella, com a adoção do conceito de *objeto social*, termo que se refere a uma categoria de objetos intermediários situados entre os *objetos físicos* (a casa, o copo, a árvore) e os *objetos ideais* (a raiz quadrada de um número, a superfície de um círculo). Enquanto os *objetos físicos* existem no espaço e no tempo e os *objetos ideais* estão fora dessas dimensões, os *objetos sociais* têm início no tempo e possuem uma existência no espaço físico, mesmo requerendo deste modestas porções. (Ibid., p. 47-48). São duas as características que constituem os objetos sociais: a pressuposição de um *ato social* e sua *inscrição*. O autor parte do pressuposto de que a comunicação é sempre um *ato social* que vem registrada na forma de uma marca informática (*inscrição*), seja ela uma mensagem de celular, um e-mail, um fórum, etc.

Rivoltella observa que, no caso do *mundo digital*, trata-se de um mundo de *objetos sociais* que devem ser pensados a partir do conjunto de *atos sociais* e *inscrições* que o constituem em um sentido amplo. Desta maneira, os *atos sociais* não só são responsáveis pela produção das *inscrições*, como também são produzidos por elas. É nesse sentido que um *blog*, por exemplo, “não é resultado de um ato social, mas o espaço a partir do qual atos sociais podem acontecer” (Ibid., p.48). Assim, o mundo digital se configura como um *cenário de ação*, e neste, objetos podem ser atos.

Aventuro-me a dizer que existe uma linha condutora nas discussões que buscam romper com a banalização do conceito do que é o “virtual”. Para Serge Dentin,

O termo virtual torna-se palavra de ordem de uma nova estética, acompanhada de uma certa ideologia da comunicação (através das belas imagens tanto da ciência como da arte). Visto desse ângulo, o uso do termo virtual é particularmente empobrecedor, correndo o risco de ocultar a riqueza do conceito. Pois é na contracorrente da imagem, evacuando tudo o que é da ordem da reprodução, do simulacro e da cópia, que podemos realmente encontrar um “lugar do virtual”. (DENTIN, 1993, p.133).

Por um lado, entender o “virtual” como um mero adjetivo que caracteriza uma entidade, objeto, representação, descaracteriza e empobrece o conceito em questão. Não é o suporte, a tecnologia utilizada para fixar a imagem, que dará o *status* de “virtual” a um objeto. Nesse exato momento, as linhas dessa dissertação podem estar sendo lidas

em uma folha de papel impressa, ou podem estar estampadas na tela de um monitor. Entre a tela e papel, o conteúdo é o mesmo. A formatação dos parágrafos e da página também. O instante inventivo e efêmero do *virtual* deleuziano não está nos códigos binários que são traduzidos em imagens. Talvez a experiência de leitura seja diferente, o que, por si só, não faz com que a página da tela seja “virtual”, e a outra não. Ao ler este texto em um computador conectado à internet, o formato digital permite a intensificação de uma dinâmica hipertextual, por exemplo. Cada indicação, dúvida, curiosidade pode ser o disparo para uma pesquisa que ganha imediatismo e extensão na rede. Mas saltos que ligam diferentes textos sempre aconteceram nas leituras de papel em punho. Nesse sentido, Dentin (1993, p. 133) questiona o que há de mais “virtual” em uma imagem digital que em qualquer outra imagem, e sugere que, ao invés de falar em “realidade virtual”, se use o termo *representação artificial*.

Por outro lado, empregar *a priori*, de forma generalizada, o conceito de “virtual” para se referir às ações, experiências e relações que acontecem no ciberespaço não é suficiente para interpretar a complexidade da dinâmica social que permeia essa dimensão das *sociedades complexas*. Uma dimensão, faz-se por bem recordar, que não se encontra delimitada e isolada das demais dimensões da vida social contemporânea.

* * *

“Como os garotos podem ter brigado por algo que não é real”? O primeiro passo para entender essa pergunta – e buscar uma interpretação que a responda – é desfazer o entendimento de que o “real” é material e verdadeiro, o “virtual” é imaterial e falso, e de que ambos estabelecem uma relação de oposição. Uma infinidade de estudos, ensaios, proposições, divagações, caminham numa busca para entender o que é essa proclamada “Era do Virtual” em que a sociedade contemporânea se encontra. E quantos ânimos são exaltados nessa empreitada! Enquanto promessas apresentam um paraíso na Terra que é traçado a partir da imersão em imagens, sons e sensações que emanam de suportes digitais, alardes calamitosos proclamam a adulteração da pureza de uma humanidade que encontraria sua essência apenas nas verdadeiras sensações do mundo, aquelas onde os pés tocam o solo e as faces estão diante de outras faces.

As armas e poderes, itens do jogo eletrônico que estiveram no centro da convivência entre os garotos – alvos de negociações e trocas que se deram no ciberespaço, e que depois, diante da quebra de um trato, se tornaram o foco do conflito diante da escola – terão o seu significado empobrecido se forem denominados apenas

como “objetos virtuais”. Se o que se quer é “interpretar a interpretação” dos garotos e das demais pessoas que presenciaram o conflito, compreendendo, a partir dos diferentes contextos, os significados que cada um deles atribuiu ao acontecido, é preciso sofisticar a compreensão que se tem do ciberespaço. *Representações artificiais* de “mundos” que possuem um suporte digital, como o *Prinston Tale* e *Second Life*, dentre tantos outros, se configuram como *cenários de ação* onde os *atos sociais* dos indivíduos não só são responsáveis pela produção de *inscrições*, como também são produzidos por elas. As armas e poderes do jogo dos garotos podem ser entendidos, assim, ao reunir ato e inscrição, como objetos sociais. O limite de alcance desses objetos não é o jogo eletrônico, a internet, o ciberespaço. Eles estão situados em um espaço social que não se limita ao ciberespaço, tampouco está restrito ao espaço físico. No âmbito das *sociedades complexas*, ou *multitelas*, parte dos que estavam defronte a escola, e presenciaram o conflito, atuavam dentro de um sistema compartilhado de crenças e valores. O universo do jogo constituía um tipo de linguagem reconhecido pelos jovens ali reunidos, mas não identificado pela maior parte dos adultos. O “jeito *alt + tab* de ser”, associado às vivências do ciberespaço, pode ser uma evidência da heterogeneidade e mobilidade material e simbólica sem precedentes, marca da contemporaneidade urbana. Ao “transitar por janelas” (ou telas), não se fecha a anterior para passar a uma janela próxima. As telas e janelas, pensadas como metáforas para as instâncias constitutivas das *sociedades complexas*, coexistem abertas, se cruzam, se tocam, se misturam.

No ciberespaço, “mundo digital” entendido como *cenário de ação* constituinte das *sociedades complexas*, as dimensões do ver e do agir, da percepção e do movimento, estabelecem novas relações no campo da sensibilidade. Equações matemáticas, fadadas anteriormente ao universo abstrato dos modelos, são transferidas para o plano sensível ao serem transformadas em imagens pelas tecnologias digitais. Segundo Philippe Quéau (1996), essas imagens recebem a denominação de *imagens de síntese* e têm sua origem não na captura direta da realidade onde a luz é fixada em uma superfície fotossensível, como na filmagem ou na fotografia, mas em algoritmos, ou seja, em equações numéricas que delimitam um código abstrato. As animações da computação gráfica, dentre elas os jogos eletrônicos e os “mundos virtuais”, são exemplos de aplicação das *imagens de síntese* que, na leitura de Quéau, permitem uma nova relação entre o gestual (corpóreo) e o conceitual. O legível, dos formalismos abstratos, numéricos, convertido em código binário e traduzido por sistemas informáticos, pode, enfim, engendrar o visível. Assim, o engenheiro de

telecomunicações e filósofo francês, partindo de um conceito técnico da computação, evidencia que a imersão na imagem, caracterizada pela “faculdade eminentemente concreta de tocar os sentidos do espectador” (Ibid, p. 93), faz com que a imagem possa ser considerada como “lugar” dotado de significado e explorável. Tem-se assim uma relação entre imagem e linguagem que corrobora as contribuições que a antropologia traz para o entendimento do *ciberespaço*. E sob uma perspectiva fenomenológica, as imagens de síntese apontam um caminho para aprofundar o entendimento da interconexão entre diferentes campos da sensibilidade no desenrolar das ações associadas às tecnologias digitais.

“É possível ter uma segunda vida virtual”? O Second Life gera essa inquietação. O nome do jogo, por si só, já é provocativo: uma segunda vida. Quando, supostamente, não se está satisfeito com a vida ordinária, seria possível, em uma plataforma on-line, viver uma outra, paralela, com mais liberdade, oportunidade e felicidade? Tecer uma visão preconceituosa que traça uma divisão radical entre uma vida “real”, off-line, e outra “virtual”, on-line é um risco. Da mesma forma, contrapor o avatar, imagem artificial, digital, de um corpo representado na rede, ao próprio corpo, como se um anulasse o outro, é uma precipitação, uma simplificação da multiplicidade de experiências e significados criados e compartilhados pelos indivíduos que controlam avatares na rede.

A suposição é de que os indivíduos, atores sociais, não se representam no ciberespaço como um avatar sem refletir sobre esse processo. Não vivem acriticamente uma “vida virtual” como se fosse uma “segunda vida”. Como sugere Don Slater:

“É também crucial reconhecer que a questão da virtualidade e do status de identidades e relacionamentos on-line é frequentemente um problema de discussão extensiva, articulada e reflexiva entre os participantes em cenários particulares da internet. (SLATER, 2001).

Ao assumir um corpo digital, *imagem de síntese* na tela, como um primeiro traço identitário na rede, os participantes do SL dão um passo para construir-se como pessoa *on-line*. Porém, a suposição, baseada em Guimarães Jr., é de que essa construção da identidade no ciberespaço não seja delimitada apenas pela representação gráfica do corpo do avatar. Segundo o autor, “os avatares não são apenas uma representação gráfica da pessoa em algum ambiente do ciberespaço, mas sim um conjunto de práticas,

movimentos, valores, idéias, que vão constituindo a pessoa em determinados contextos no ciberespaço” (GUIMARÃES Jr., *apud* SEGATA, 2007b, p.33, nota de rodapé). Constituído na convivência com o outro, inserido em uma negociação da realidade onde uma rede de significados é tecida, seria possível pensar o avatar não apenas como representação do corpo, mas como resultado de um processo de *corporificação on-line* que faz do avatar, engendrado nas interconexões entre os campos da sensibilidade, condição para o “estar-no-mundo” do ciberespaço?

Nas situações de “co-presença” do *Second Life*, momentos onde um espaço social e um intervalo de tempo são compartilhados, temas como “identidade”, “corporalidade”, “virtualidade”, “autenticidade de relações” estão implícitos e explícitos nas falas e ações dos participantes. Instaura-se, a partir do uso dos avatares no SL, esvanecendo a oposição entre “real” e “virtual”, uma *narrativização da vida cotidiana* (MÁXIMO, 2006, p.16). É chegada a hora de adentrar por essas narrativas, buscar compreender de que maneira se estabelece uma ligação estreita entre imaginação, mídias, corpo e percepção, trazendo à tona a questão da constituição da *noção de pessoa* no interior do ciberespaço, e ,em especial, no contexto de jogos como SL, onde se espera que o “seu mundo seja sua imaginação”.

TERCEIRA PARTE

CORPO E MOVIMENTO NA CONSTITUIÇÃO DA NOÇÃO DE PESSOA ON-LINE

A minha arte consiste em tentar mostrar que não existe diferença entre o imaginado e o vivido. O vivido pode ser imaginado e vice-versa. (José Saramago)

Meu primeiro contato com o *Second Life* ocorreu em novembro de 2006. Com a curiosidade despertada pelas reportagens que prometiam uma vida “virtual” melhor que a “real”, criei uma conta no jogo e tive a primeira experiência com o avatar no *metaverso*. Uma experiência frustrante. Como acontece com inúmeras pessoas que tentam se aventurar pelo jogo, a configuração mediana do computador aliada à limitada velocidade da conexão residencial à internet que eu tinha disponível fizeram do SL algo desinteressante. As imagens que compunham os cenários estavam sempre incompletas. O avatar respondia com lentidão e atraso aos comandos do teclado e do *mouse* que eu me esforçava, novato, para descobrir. Não consegui circular pelos espaços, editar a aparência do avatar ou encontrar alguém para conversar. Qualquer esperança de ganhar dinheiro e ser feliz no SL parecia uma falácia diante dos avatares quase inertes na tela do meu computador. Irritado, desconectei do jogo, desinstalei o programa e deixei, por alguns meses, a perspectiva de “viver outra vida” de lado.

Enquanto acompanhava o aumento da popularidade do *Second Life*, alavancada pelas notícias publicadas em diversos veículos midiáticos e pelo crescente número de relatos de experiências que os participantes do jogo faziam na rede, fui incorporando a idéia de que este poderia ser um campo de um estudo no âmbito da Educação Física.

Mas, antes de delinear teórica e metodologicamente a pesquisa, era preciso descobrir se era viável tecnicamente fazer do SL um campo. Não bastavam as evidências de que em tal jogo o corpo, representado e manipulado graficamente em imagens digitais, ocupava uma posição de destaque. Era preciso estar no campo, fazer-se presente, construir e controlar o avatar, interagir com e através desse “corpo virtual”. E, até então, no meu malsucedido nascimento no SL, eu não havia conseguido nem mesmo me tornar um “nativo”, o que dirá então almejar o posto de pesquisador.

A conexão à internet da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), cuja largura de banda alcança uma velocidade superior a das conexões residenciais,

possibilitou que eu pudesse, enfim, me construir como um *residente* do *Second Life*. Posteriormente, após uma série de “tentativas e erros” navegando pelos comandos e menus, e da leitura de tutoriais e relatos de participantes do SL, alterei as configurações do *client* do jogo para reduzir a qualidade gráfica das imagens – cenários e avatares. Essa alteração permitiu que eu acessasse o SL em conexões mais lentas, como a que eu possuía em casa, tornando viáveis as ações e interações no metaverso sob essas condições.

O meu retorno ao SL se deu já com o olhar de alguém que buscava conhecer e compreender o que se passava naquela plataforma conectada em rede, que almejava adentrar no ciberespaço com um olhar etnográfico. Busquei em vão, na memória, nas anotações e na caixa de entrada do e-mail, as informações sobre minha primeira conta no jogo. “Esqueceu seu nome ou senha?” O serviço que recupera os dados de acesso esquecidos não cumpriu sua função. Este conjunto de letras e números que me daria novamente acesso ao *metaverso* encontrava-se definitivamente perdido, e junto com ele, o primeiro nome que eu havia escolhido para o meu avatar. O destino daquela primeira conta, após um nascimento em rede insatisfatório, foi tornar-se número indigente, abandonada em meio às estatísticas dos usuários do SL.

Foi a partir do meu novo “nascimento”, o segundo no SL, desta vez já como “Truco Pessoa”, o nome pelo qual eu seria conhecido no *metaverso* durante a pesquisa, que enveredei o caminho não por uma “Antropologia do ciberespaço” – termo que remete a uma subdivisão da antropologia em porções especializadas que têm dificuldades de dialogar entre si – mas, sobretudo, um percurso que busca colaborar para uma “Antropologia no ciberespaço”, compreendendo, com ênfase no aspecto vivencial dos sujeitos, o ciberespaço como um campo antropológico onde se fazem etnografias. Assim, esclarece Jean Segata (2008, on-line), no ciberespaço compreendido não como um objeto de estudo antropológico, mas como campo, “certamente há exigências teórico-metodológicas específicas, mas elas dialogam com a antropologia como um todo – não são conceitos específicos, com metodologias específicas de ‘uma antropologia específica’” (Ibid.). É a partir dessas exigências específicas, das particularidades do campo, que busco esclarecer como foi estabelecido o recorte para minha inserção e permanência como “nativo” e pesquisador no SL.

Meu nascimento como “residente-pesquisador” aconteceu no dia 20 de março de 2007 diante de dois desafios. Inicialmente, era preciso superar minha condição de

newbie – palavra de origem inglesa usada para designar os novatos no jogo⁷⁶ – e me construir como “nativo”. Iniciante, inexperiente, ao “nascer” no SL eu não era um “nativo”, mas sim um estranho frente aos participantes mais experientes. E também um estranho para eu mesmo diante do “corpo digital” que eu tinha que controlar para interagir com e no *metaverso*. A ânsia em modelar a aparência do avatar para que este me identificasse como um ser único no jogo esbarrava no desconhecimento dos comandos do teclado e dos botões sobre a tela que, corretamente utilizados, são condição para realizar ações aparentemente corriqueiras do cotidiano fora do ciberespaço, como andar e falar, mas que são custosas na relação que as dimensões do ver e do agir assumem nas experiências do jogo.

Após me construir como “nativo” do SL, existia também o desafio de fazer-me pesquisador. Desafio marcado pelo imperativo de incorporar um referencial antropológico que, além de caracterizar metodologicamente a pesquisa, distingue a forma como o campo observado é interpretado. Tal referencial era sabidamente distante da minha formação inicial como professor de Educação Física, mas se mostrava, mesmo diante do risco de apropriações indevidas, como pertinente e adequado ao estudo proposto. Mas o desafio em ser pesquisador estava presente, sobretudo, na tensão com o “ser um nativo”. No contexto do jogo, nos meandros do ciberespaço (*metaverso*), “somos todos nativos” e essa expressão desestabiliza completamente a posição do observador. Parte-se de uma condição de pesquisador destituído de corpo para se tornar um “pesquisador-avatar”. Tendo nascido na rede, faz-se necessário abandonar a condição de *newbie* construindo-se corporalmente para si próprio e para o outro. Essa construção não está relacionada apenas à representação gráfica do corpo. Não basta modelar o avatar. Constituir-se como pessoa, no contexto do SL, envolve um conjunto de práticas, movimentos, valores, idéias (GUIMARÃES Jr., 2000 *apud* SEGATA, 2007b, p. 56 – nota de rodapé). Tornar-se “nativo” é munir-se de uma *competência comunicativa* indispensável para interagir em grupo (MÁXIMO, 2006). E, no SL, a *competência comunicativa* não se limita aos sistemas simbólicos do texto escrito – regras e códigos compartilhados e aprendidos pelos participantes. Ela engloba uma *competência técnica* para fazer, da representação gráfica do corpo, linguagem.

⁷⁶ Embora a origem seja imprecisa, a expressão *newbie*, utilizada amplamente para designar os novatos nos jogos em rede, é atribuída ao jogo de palavras entre a junção das palavras “new” (novo) e “bio” (vida) e a expressão “new boy” (garoto novo). Assim, no contexto do SL, onde cada participante experimenta um “nascimento”, a expressão *newbie* traz a ideia de recém nascido, ou recém chegado.

Foi assim que o trabalho de campo teve seu início ao atravessar uma fronteira de limites imprecisos entre as minhas “experiências nativas” no SL e meu trabalho de observação participante como pesquisador. O período que se estendeu entre abril e junho de 2007, que na minha previsão inicial deveria ser uma pesquisa exploratória, se configurou como um momento onde eu me tornava “nativo”, aprendia a lidar com o avatar e a me comunicar utilizando os recursos oferecidos pela plataforma. Esse processo me colocou diante de inúmeras dúvidas quanto à minha condição de pesquisador. Uma posição de insegurança relacionada à minha prática em campo, às estratégias seguidas, às questões éticas diante dos sujeitos pesquisados, aos recortes que delimitariam a pesquisa.

Inicialmente, a previsão era de que o campo da pesquisa fosse constituído por *ilhas brasileiras* do SL que apresentassem um tráfego regular de residentes, ou seja, ilhas que se constituíssem como referência ou ponto de encontro para os participantes do jogo. Nessa conjuntura, considerei as *ilhas brasileiras, grosso modo*, como regiões do SL frequentadas predominantemente por participantes brasileiros, reunindo características culturais acentuadas do Brasil, como uso preponderante da língua portuguesa, a configuração arquitetônica dos cenários inspirada em cidades/bairros brasileiros, a representação de vestimentas, hábitos, comportamentos, movimentos e padrões de corpo considerados como constituintes da identidade nacional. Dentro desses parâmetros, localizei, a partir do mecanismo de busca do jogo, ilhas que aparentemente atendiam a esses pré-requisitos. Selecionei cinco delas: a *Ilha Brasil*, a *Ilha Berrini*, a *Ilha Jardins São Paulo*, a *Ilha Copacabana* e a *Ilha Porto Alegre*.

Posteriormente, vislumbrei a possibilidade de estender o campo da pesquisa para as fronteiras entre o *on-line* e o *off-line* procurando uma *ilha* do SL inspirada em Florianópolis – SC. Como eu residia na capital catarinense nesse momento do estudo, me senti instigado a encontrar grupos de participantes (residentes) que se relacionassem não apenas no SL, em contextos *on-line*, mas que também cultivassem seus laços em encontros presenciais. No entanto, em meados do ano de 2007, a única referência “espacial” à cidade de Florianópolis no SL era um prédio de lojas em uma estranha ilha de pouco tráfego. Um *outdoor* defronte à construção trazia os dizeres “Floripa Shopping” à frente de uma imagem da tradicional ponte Hercílio Luz, cartão postal da cidade. Por nunca ter encontrado um avatar em todas as vezes que retornei a esse lugar, abandonei a perspectiva de traçar uma pesquisa que abordasse os sujeitos em suas experiências *on/off-line*.

É preciso dizer, contudo, que esse abandono aconteceu apenas na estruturação dos procedimentos de observação que eu utilizaria na pesquisa. Minha decisão era a de não observar ou entrevistar nenhum residente fora do *metaverso*. Minha preocupação era compreender como os participantes faziam uso do jogo, estabeleciam suas relações, construía estratégias comunicativas, faziam das representações de corpo condição para dialogar no e com o ciberespaço. Não era o meu intento validar as informações e fatos provenientes de um peculiar campo *on-line* me fazendo valer da pretensa veracidade da “vida real”, *off-line*. Como já refletido anteriormente, dualidades como *on-line* x *off-line*, “virtual” x “real” ou *second life* x *virtual life* (vida real), não remetem à oposição entre o verdadeiro e o falso, ou entre o existente e o fantasioso. Assim, não foi meu interesse desvendar, revelar ou materializar quem está por detrás de cada avatar, por mais significativas e inclusivas que pudessem ser as informações que emanam do reconhecimento desses sujeitos. No entanto, mesmo quando a situação de co-presença envolve um fazer-se presente a partir do avatar, traços da personalidade, desejos, preocupações, valores, contornos do corpo e da vida afloram nas falas e ações dos participantes do SL.

Em paralelo com a questão da identidade dos participantes do SL, situam-se implicações éticas que se configuram como uma preocupação relevante aos estudos do ciberespaço. Por exemplo, revelar a identidade *on-line* dos avatares que “povoam” o SL é expor os atores que estão posicionados diante dos computadores? Ou ainda, em um contexto onde o pesquisador pode adentrar pelo campo aproveitando-se de facilidades para o anonimato, como utilizar as informações provenientes de observações sem autorização? Minha posição foi embasada na reflexão utilizada por Guimarães Jr. (2000) no estudo sobre o ambiente de sociabilidade *The Palace*:

Uma das soluções apontadas para essa questão é a distinção entre o contexto público e privado, considerando-se que toda prática levada à cabo em contexto público pode ser utilizada como dado da pesquisa, desde que a identidade dos atores envolvidos seja preservada. Por outro lado, as informações obtidas a partir da interação do pesquisador em uma situação privativa só poderiam ser utilizadas mediante autorização dos envolvidos. (...) Na prática de campo foi adotada a conduta de, sempre que possível, revelar o papel de pesquisador e a finalidade de minha presença no ambiente. (Ibid., 2000, p. 45-46)

A posição do autor avança para que tenhamos uma condução ética da pesquisa. Mas, ao considerar a distinção entre o contexto público e privado como parâmetro para utilizar as informações do campo e preservar a identidade dos atores envolvidos, tal pressuposto merece cautela. No contexto do ciberespaço, a própria distinção entre o público e o privado está desestabilizada, exigindo do pesquisador um olhar crítico amparado por pitadas de bom senso para preservar a identidade dos participantes do ciberespaço em cada contexto.

Após muito refletir sobre como eu iria me referir aos participantes do SL na construção do texto, decidi me apoiar em uma característica da plataforma: apenas o primeiro nome do avatar é escolhido livremente pelos participantes, sendo o sobrenome restrito a uma lista prévia disponibilizada durante o cadastro no jogo. Isso faz com que o sobrenome, na maioria das circunstâncias, não seja referência de parentesco, pertencimento ou origem⁷⁷. Deste modo, decidi me referir aos informantes da pesquisa suprimindo o primeiro nome e utilizando os sobrenomes genéricos que eles adotaram como seus. Tal solução mantém o anonimato sem excluir totalmente o nome do avatar e me pareceu satisfatória em um ambiente da internet onde a identidade possui uma ênfase mais na construção da representação gráfica do corpo do que na escolha dos nomes para se apresentar na rede. Enquanto em ambientes onde prevalece a interação através da linguagem escrita, como nos *chats*, a escolha do nome (*nickname*) possui uma função central na construção da identidade *on-line* (SEGATA, 2007b), no SL, o nome escolhido pelo participante, apesar de ter sua inegável contribuição, não colabora de forma tão intensa para tecer a identidade e a corporalidade *on-line* do participante.

Nos diálogos, mantenho a estrutura de como as falas são organizadas na janela da plataforma. Além de identificar o autor, o formato dos diálogos traz a hora em que a mensagem foi enviada. Apesar de não coincidir com horário brasileiro, por seguir o fuso da Califórnia (o PST, *Pacific Standart Time*), região onde está situada a Linden Labs, a identificação da hora traz a noção da sucessão dos diálogos e ações no tempo. Sempre que necessário, identifico ao fim do diálogo a *ilha* onde se deu a interação entre os participantes e a respectiva data.

⁷⁷ Em algumas situações, o sobrenome pode exercer a função de distinção no SL. Por exemplo, os avatares de funcionários da Linden Lab recebem o sobrenome "Linden", evidenciando sua relação com a empresa. Alguns participantes do SL também escolhem os mesmos sobrenomes durante o cadastro no jogo para caracterizar uma relação de proximidade. Essa prática é comum entre grupos de amigos, sócios de algum empreendimento e casais.

Durante toda a pesquisa, convivi com a dúvida sobre qual postura seria mais conveniente e reveladora diante dos participantes do SL. Eu deveria abordar e entrevistar os *residentes*, trazer o encontro etnográfico para o contexto privado, com a perspectiva tanto de direcionar e refinar meus questionamentos quanto de esclarecer meu interlocutor sobre a pesquisa; ou deveria permitir que as informações surgissem espontaneamente das dinâmicas sociais que se estabelecem no SL, limitando, assim, minha condição de pesquisador a um observador no campo? Como eu entendia o momento da pesquisa tanto como um processo da minha formação como pesquisador quanto como um busca por consolidar um referencial para fazer do ciberespaço um campo de estudo, me lancei em diferentes experiências como pesquisador.

Várias das minhas observações – informações para a pesquisa – aconteceram em situações em que eu dividia o mesmo ambiente com avatares que teciam diálogos e performances em um contexto público. E dividir o mesmo ambiente significava estar presente “corporalmente” por intermédio do avatar. Ou seja, nunca estive anônimo, minha presença não foi camuflada ou escondida. Como o antropólogo que transita pela trama urbana e se atém, inusitadamente, às imprevisíveis ações coletivas organizadas em um contexto público, muitas das minhas observações aconteceram no *metaverso* sem que eu me identificasse como pesquisador, até porque, em algumas situações, eu nem tive a chance de fazê-lo.

Em outras ocasiões, eu dividia os diálogos e ações com outros participantes, não como pesquisador, mas como nativo. Joguei, brinquei, estive “*in ludio*”, imerso. Participei de conversas sem fim que refletiam, em uma negociação coletiva, sobre o que é ser um avatar. Passei por ilhas diversas, percorri cenários místicos, futuristas, bucólicos, urbanos. Esforcei-me em vão, prostrado em *campings*⁷⁸, para ganhar algum dinheiro. Construí e reconstruí meu avatar para ver a reação que cada aparência causava nas pessoas.

O meu papel de pesquisador foi revelado em todas as conversas privadas que tive com participantes do SL em busca de informações para a pesquisa. Em muitas situações, fui bem recebido e despertei a curiosidade dos entrevistados. Alguns queriam logo saber o que eu estudava e, quando revelado que meu curso de mestrado era na Educação Física, ficavam intrigados para saber que relação tal área de estudos tinha

⁷⁸ Os *campings* são locais específicos no *metaverso* onde o avatar deve permanecer por um determinado período de tempo em troca de dinheiro do jogo. Os *campings* são utilizados como estratégia para gerar tráfego (audiência) nas ilhas.

com o SL. É o caso de Babii, frequentadora da Ilha BH, que teceu suposições sobre a relação da Educação Física com o SL enquanto eu digitava uma resposta explicando a ela minha pesquisa:

[15:52] **Babii:** mais ligado a qualidade de vida ou estética?

[15:53] **Babii:** quanto a esporte eu não sei

[15:53] **Babii:** mas corpo... entendo bem

[15:54] **Babii:** rrsrrs

[15:54] **Babii:** geralmente as pessoas procurar uma aparência saudável aki

[15:54] **Babii:** corpo malhado, etc...

(Bate papo, Ilha BH, 01-11-2007)

Em outras situações em que me identifiquei como um pesquisador da Educação Física, surgiram tanto suposições de que eu deveria ter um corpo bonito, em função da minha profissão, quanto questionamentos sobre a imagem do meu avatar, que deveria ser sarado para evidenciar que eu era um profissional ligado à saúde e à beleza.

Poderíamos interpretar esses exemplos como uma prova de que estereótipos de beleza, de uma estética biológica, estão de alguma forma enraizados no SL, condicionando as representações gráficas de corpo através da perpetuação de padrões hegemônicos. Mas é preciso conter o ímpeto para não simplificar e generalizar os mecanismos sofisticados que são utilizados pelos participantes do SL para se apresentarem no ciberespaço. A associação da Educação Física, no contexto do SL, com corpo malhado, esporte, qualidade de vida e a pergunta sobre o meu suposto corpo bonito mostram que, para esses participantes, não existe uma separação nítida entre o SL e a RL, entre o *on-line* o *off-line*, entre o avatar, “corpo virtual”, e o jogador “corpo biológico”.

Em uma conduta cômico-trágica, vários avatares se teletransportaram sem deixar explicação ou rastro quando eu me identifiquei como pesquisador. Fiquei a imaginar: se tal conduta fosse transposta para um encontro presencial, seria como se o entrevistado saísse correndo diante da minha abordagem. Como no *metaverso* é mais simples e conveniente se teletransportar do que sair correndo, esses participantes se desmaterializavam na minha frente antes de responder a qualquer pergunta.

Já na *Ilha Porto Alegre* tive um contratempo nunca esclarecido. Após ter me identificado como pesquisador, durante uma festa, a um avatar que não posso precisar que função exercia, mas que parecia ser um dos moderadores da ilha, fui banido da

região. Todas as vezes em que eu tentava me teletransportar para a *Ilha Porto Alegre*, ou ilhas adjacentes, um sinal sonoro acompanhado de um aviso em uma janela anunciava que eu estava banido daquela região. Tentei, sem êxito, até o fechamento do campo, descobrir quem havia me banido da ilha e se esta punição arbitrária tinha relação com minha anunciada condição de pesquisador. Será que alguém não queria que os acontecimentos do SL fossem divulgados fora do *metaverso* e fez do meu banimento uma tática para manter o silêncio?

Como previsto, eu não estendi o campo da pesquisa diretamente ao *off-line*. Não estabeleci contatos face a face. No entanto, mesmo mantendo o campo limitado ao ciberespaço, os contextos *off-line* adentraram pela pesquisa. O ciberespaço não se mostrava isolado das demais dimensões da vida social contemporânea. *On-line* e *off-line* não só teciam frágeis e instáveis fronteiras entre si, como também se embaralhavam, se misturavam, ou até mesmo deixavam de fazer sentido como termos que subdividem as experiências relacionadas às redes digitais.

Meu próprio trânsito pelo SL é um exemplo de como os contextos *off-line* não se dissociam do *on-line*. Como dito, eu era um pesquisador que se encontrava na tensão com a condição de “nativo” na conjuntura do jogo. Simultaneamente, também era um forasteiro residindo em Florianópolis. Saudoso, sentia sempre alocada uma solidão que se misturava às lembranças de Minas Gerais, estado que minha memória pintava em cores, sabores, sotaques. Foi então que busquei, na corda bamba entre o “nativo” e o pesquisador, um reduto no SL com qual eu me identificasse. Com a inviabilidade de adentrar pela *Ilha Porto Alegre* após o banimento, adicionei, como um dos destinos das minhas andanças pelo metaverso, a *Ilha BH*, um espaço do SL que fazia referência à cidade de Belo Horizonte (BH), capital mineira. Posteriormente, a Ilha BH se tornou um interessante espaço para a pesquisa por se mostrar como um *ponto local* onde os participantes estabeleciam algum tipo de ligação mais próxima, um exemplo de um *nó local* complexificado pelas relações *off-line* (SEGATA, 2007b, p. 40).

Mas o recorte espacial que elegeu as regiões do *metaverso* que seriam alvo da minha pesquisa se mostrou ineficaz diante da dinâmica com que os participantes organizavam seus encontros no SL. Apesar de ter selecionado cinco “ilhas brasileiras” para constituir o campo da pesquisa, e posteriormente, pela minha ligação com o Estado de Minas Gerais, ter incluído a Ilha BH, a grande mobilidade dos participantes pelos espaços do SL fez com esse recorte “espacial” não fosse rígido. Embora alguns grupos de residentes estabeleçam uma ilha como ponto de encontro, a própria característica das

ferramentas do jogo faz com que essa não seja uma regra das relações no *metaverso*, como explicita minha conversa com um participante na *Ilha Berrini*:

[19:13] **Truco Pessoa:** e vcs sempre se encontram em uma ilha específica?

[19:14] **Klossovsky:** não, a gente vê quem tá online, vemos onde tá tendo alguma coisa legal e vamos todos para lá

[19:14] **Truco Pessoa:** então a referência é a lista de contatos...

[19:14] **Klossovsky:** sim

[19:15] **Truco Pessoa:** e como vcs ficam sabendo onde tem algo legal pra fazer?

[19:15] **Klossovsky:** perguntando aos outros e pelos TPs (*convites de teletransporte*) que recebemos

[19:16] **Klossovsky:** essa semana mesmo teve muitas festas de dia das bruxas

(Bate papo, Ilha Berrini, 04 novembro 2007. Grifos meus.)

Como cada participante possui uma lista de amigos e pode comunicar-se com eles independente da proximidade “espacial” dos seus avatares, os encontros não estão restritos a um local fixo, como uma praça ou um prédio do *metaverso*. Assim, os participantes que circulam por cenários que são representações gráficas do espaço, trocam mensagens instantâneas que, em uma comparação com a mobilidade da comunicação entre pessoas que se encontram geograficamente distantes, remetem às mensagens de texto dos telefones celulares. O ponto de encontro muitas vezes é determinado por essa troca de mensagens, fazendo com que participantes que estão representados pelos seus avatares em pontos distintos do *metaverso* se reúnam rapidamente em qualquer ponto do *metaverso* onde algo interessante esteja acontecendo. Além disso, os participantes indicam uns aos outros locais interessantes do SL para visitar, favorecendo, assim, a intensificação do trânsito entre as ilhas. Na semana da conversa com Klossovsky, por exemplo, a mobilidade do grupo decorreu de um acontecimento restrito a uma época do ano específica: as comemorações do dia das bruxas (*Halloween*), celebrado no dia 31 de outubro.

Se a mobilidade dos participantes do jogo pelo *metaverso* fez com minha previsão de permanência em apenas seis ilhas fosse extrapolada e revista, ampliando minhas observações por inúmeras outras ilhas, o contato inicial com o campo logo evidenciou que os participantes do SL fazem uso da representação digital do corpo *a partir* do SL, e não exclusivamente no interior da plataforma do jogo, no *metaverso*. A construção do avatar se dá a partir das ferramentas do SL, mas o uso dessa imagem

digital, corpo gráfico, é empregado para constituir a noção de pessoa *on-line* em diversos espaços sociais constituintes do ciberespaço.

A pesquisa, limitada apenas à plataforma do jogo e suas ferramentas, se mostrou insuficiente para satisfazer aos objetivos propostos. Desta forma, a expressão *a partir do SL* tornou-se importante para delimitar o campo. O ciberespaço, as redes, não são estáticos. Ao contrário, possuem estrutura rizomática e assumem diferentes características, funções, possibilidades de uso e de interação quando transitam pela interface e recursos dos diversos programas (softwares). Assim, o SL tem um papel de destaque na consolidação e disseminação do uso do avatar como representação gráfica do corpo no ciberespaço. O programa é a plataforma onde é criado o avatar e na qual, a princípio, ele interage. Mas o seu uso, por parte das pessoas, não fica restrito ao metaverso do SL. O avatar tem sido usado por toda a rede (e até fora dela) para apresentar e representar as pessoas no ciberespaço. Deste modo, avatares assinam blogs e reportagens em jornais, seus nomes e imagens são empregados para criar perfis em sites de relacionamento como o *Orkut*⁷⁹ e contas em programas de comunicação instantânea, como o *MSN*.

O SL é uma *plataforma de sociabilidade*. Porém, o espaço social por onde os participantes do jogo transitam e estabelecem suas interações é delimitado por contornos simbólicos e ultrapassa os limites da plataforma do jogo. Ele envolve outras plataformas da internet e até mesmo dimensões da vida social contemporânea que não o ciberespaço, constituindo um *ambiente de sociabilidade*. A distinção entre plataforma e ambiente de sociabilidade, tão cara à delimitação do campo de pesquisa no ciberespaço, é sugerida por Guimarães Jr. (2000, 2004):

Eu sugiro a distinção entre os termos “plataforma de sociabilidade” e “ambiente de sociabilidade” para a consideração da vida social no ciberespaço. Plataformas de sociabilidade são as diferentes tecnologias (tais como softwares e conexões de Internet) que permitem comunicação entre dois ou mais usuários. Ambientes de sociabilidade, por sua vez, são os espaços sociais estabelecidos através de uma ou mais plataformas. Essa distinção é útil para estabelecer os contornos dos espaços simbólicos criados por grupos sociais on-line, visto que freqüentemente são empregadas mais de uma plataforma na constituição de ambientes de sociabilidade. (GUIMARÃES JR., 2004, p. 125 – nota de rodapé).

⁷⁹ Disponível em <www.orkut.com>.

A constatação de que o *ambiente de sociabilidade* do SL não se limitava à sua plataforma específica, ultrapassando as fronteiras do *client (software)*, surgiu da necessidade que tive, ainda *newbie* (novato), de buscar informações sobre como participar melhor do jogo. Ao tentar tirar minhas dúvidas com outros participantes, frequentemente me era indicada alguma página da internet onde meus questionamentos já estavam respondidos em detalhes. Encontrei também *blogs* de várias partes do mundo, inclusive do Brasil, escritos por participantes do SL que tinham o objetivo de compartilhar as experiências vividas no jogo.

Por entender que o ambiente de convivência do SL não se limita à sua plataforma, ou, para usar o termo nativo, não se restringe ao *metaverso*, apresento também aqui, como parte do campo, informações retiradas de blogs e revistas criadas por participantes do jogo. Apesar de não se configurarem como a principal fonte de informações da pesquisa, relatos das experiências de participantes do SL escritos no blog “Second News! Brasil”⁸⁰, um dos pioneiros a tratar do tema na *blogosfera* brasileira, ou reportagens que tratam da vida no SL, presentes na bem humorada “Bad Girls Magazine”⁸¹, revista eletrônica criada “por residentes para residentes”, trouxeram elementos importantes para compreender o campo como um todo. Essas publicações não só possuem textos alimentados pelo que está acontecendo no jogo, como também influenciam o próprio comportamento dos participantes do SL, leitores em busca de orientação para “viver a segunda vida”.

Com o intuito de compartilhar com os sujeitos da pesquisa as minhas reflexões sobre o a relação entre SL, Educação Física e tecnologias digitais, também criei o meu próprio blog. Intitulado “Ilhas Desconhecidas”⁸², o blog foi atualizado durante o período em que estive em campo e serviu como um “cartão de apresentação” que me legitimava como pesquisador diante de outros participantes do SL.

Por fim, diante da constatação de que existem milhares de perfis de avatares em sites de relacionamento como o *Orkut*, também criei, como uma experiência do campo, um perfil com o nome e imagem do meu avatar: “Truco Pessoa”. Em poucos dias, eu já possuía na minha lista de “amigos” mais de uma dezena de outros avatares que tinham me direcionado convites de amizade. Apesar de nunca ter encontrado nenhum dos meus “amigos” do *Orkut* na plataforma do SL, esse exercício me fez ampliar as reflexões

⁸⁰ Disponível em <<http://www.second-news.net>>. Acesso 12 jan 2009.

⁸¹ Disponível em <<http://www.bgmagazine.com.br>>. Acesso 12 jan 2009.

⁸² Disponível em <<http://www.ilhasdesconhecidas.blogspot.com>>.

sobre a constituição da noção de pessoa *on-line* e me trouxe informações relevantes em seus fóruns para interpretar o universo simbólico do SL.

A decisão de levar as observações para esses outros programas e serviços da internet foi solidificada diante das constantes dificuldades técnicas que encontrei no decorrer do campo da pesquisa. Minha previsão inicial era de estar em campo durante cerca de 5 meses, de julho a novembro de 2007. No entanto, durante um período de quase dois meses, entre julho e setembro de 2007, após uma atualização obrigatória da versão do *client* do SL⁸³, um erro no procedimento de acesso impedia que eu me conectasse à plataforma do jogo. A cada tentativa, uma janela era aberta sobre a tela com os dizeres: “*Second life Chash Logger: Second Life appears to have crashed*”. Entrei em contato, por *e-mail*, com o suporte da *Kaizen Games*, responsável pelo portal de acesso brasileiro ao jogo, e da *Linden Lab*, empresa americana criadora do SL. Primeiramente, fui orientado pela *Kaizen Games* a conferir as configurações do meu sistema e compará-la às exigências do jogo disponíveis no site. Em resposta, aleguei que o meu sistema era compatível com o jogo, visto que este funcionava perfeitamente em meu computador antes do lançamento da nova versão obrigatória do *client*. A orientação seguinte da *Kaizen Games* solicitava que eu atualizasse os *drivers* da placa de vídeo do meu computador. Tal procedimento também não obteve êxito. Continuei insistente com o suporte, mas o problema só foi solucionado quando uma nova versão do *client* do SL foi disponibilizada para *download* no site do *Second Life*.

A “segunda vida”, anunciado mundo onde o limite é a imaginação, rompeu com sua promessa diante das falhas da tecnologia, um limite que a imaginação não pode ultrapassar. Durante dois meses fui privado, em decorrência de uma incompatibilidade do sistema nunca esclarecida, de acessar o SL e, ao contrário do que anuncia a propaganda do jogo, era impossível “fazer melhor no *metaverso* que na vida ‘real’ de inúmeras maneiras”. Diante da impossibilidade de acessar a plataforma do SL, intensifiquei minhas buscas em outros espaços da internet que abordavam o jogo.

É importante ressaltar também que no decorrer de todo o tempo da pesquisa não me foi permitido esquecer que a tecnologia humana é passível de falhas, muitas falhas. Em duas ocasiões, em pleno momento de entrevista com avatares, houve falha no

⁸³ O *client*, programa utilizado para acessar o SL, é atualizado regularmente pela *Linden Lab*. As atualizações incorporam novos recursos ao jogo e trazem reparos para falhas detectadas na plataforma. Nem todas as atualizações são obrigatórias. Geralmente, as atualizações facultativas trazem versões do *client* com novos recursos e ferramentas ainda em teste.

fornecimento de energia elétrica que promoveu uma saída instantânea, sem previsão de volta, do campo. Em incontáveis vezes, a conexão à internet não apresentou conectividade, ou o jogo apresentou muito *lag*, expressão inglesa utilizada na internet para se referir ao atraso no envio e recebimento das mensagens, causando um descompasso na comunicação que limita ou inviabiliza os diálogos entre os participantes. Essas dificuldades técnicas assolam todos os participantes do jogo e podem ser decorrentes tanto de limitações do equipamento pessoal – computador e conexão – quanto dos próprios servidores do SL. O excesso de avatares em uma ilha, por exemplo, sobrecarrega os servidores centrais, causando o indesejável *lag*:

[21:35] **Mills:** tenso esses lags.. num da nem pra digitar

[21:33] **Mills:** quanto lag neste lugar!!!

(Bate papo, Ilha Brasil, 14-10-2007)

[13:58] **Despres:** seu voice ta funcionando?

[13:59] **Markstein:** aham

[13:59] **Despres:** o meu ã

[13:59] **Markstein:** o sl ta assim

[13:59] **Markstein:** um saco

[13:59] **Despres:** vou relogar⁸⁴

[14:00] **Despres:** kd sua amiga?

[14:00] **Markstein:** ta relogando n vezes tbm

[14:00] **Markstein:** como vc

[14:00] **Markstein:** fica bugando

(Bate papo, Ilha BH, 26 outubro 2007)

Aos que alardeiam que o ciberespaço cria um mundo a parte da realidade sugiro que olhem para a tomada onde o computador está ligado e lembrem de toda a infraestrutura necessária para que um bate-papo na internet, hoje considerado corriqueiro, aconteça na tela. A cada vez que um contratempo impedia a minha conexão no SL, eu me lembrava que por detrás de cada avatar havia uma pessoa que necessitava de um ponto de acesso à internet. Alguém estava presencialmente em algum lugar. Ter disponível uma máquina conectada à rede mundial de computadores é condição para fazer-se presente no *metaverso*. E essa condição não permite que seja qualquer máquina

⁸⁴ A expressão “relogar” é uma forma aportuguesada proveniente do estrangeirismo *login* – palavra-chave que identifica usuários em sistemas informáticos. Efetuar o *login*, ou *logar*, refere-se ao procedimento de combinar um *login* e uma senha para acessar os sistemas informáticos. A ação de “relogar”, ou fazer novamente o *login*, é frequentemente utilizada para tentar corrigir uma falha ou instabilidade do sistema.

ou qualquer conexão, ela exige um computador com uma avançada capacidade de processamento atrelada a uma veloz conexão à internet. Diante desses pré-requisitos técnicos, sempre ecoou em mim o questionamento: quantas pessoas têm condição material para experimentar o *Second Life* no Brasil? Apesar da exclusão digital não ser tema desse estudo, é preciso ressaltar que este tipo de exclusão, caracterizada pelo acesso desigual aos bens e serviços relacionados às tecnologias digitais, se configura como mais uma dimensão dentre as diversas desigualdades sociais (SORJ, 2003). Sua superação é um amplo desafio que deve considerar a tecnologia não apenas em sua dimensão material, mas, sobretudo, em seu viés cultural.

Diante de todas essas questões, estive regularmente em campo de outubro de 2007 a fevereiro de 2008. Considerei também as experiências que acumulei durante minha condição de novato como informações importantes para compreender como um *newbie* se torna um nativo, residente experiente, veterano do SL. Apesar de nunca ter abandonado as cinco ilhas (a Ilha Porto Alegre foi excluída e a Ilha BH adicionada) como referência para minhas buscas, estas não se tornaram um limite intransponível e sua importância foi sendo relativizada. Quanto mais eu interagia a partir do SL, o foco se deslocava das ilhas para os avatares, dos espaços para as pessoas. E nesse processo me rendi, talvez, ao hábito do *flâneur* de Walter Benjamin. Porém, ao invés de exercer a minha “botânica no asfalto” (KOTHE, 1991, p. 66), troquei o asfalto pelas ruas do SL, *passagens* representadas no ciberespaço, uma nova invenção do luxo da indústria das tecnologias digitais⁸⁵.

As ferramentas do jogo permitem que diferentes tipos de linguagem sejam utilizados no SL. Quando iniciei meu contato com o campo, os diálogos eram feitos exclusivamente por escrito. Esses diálogos podem ser públicos, quando os avatares se comunicam em mensagens escritas que são lidas por todos os residentes que estão dividindo o mesmo espaço; ou privados, através de mensagens instantâneas (IM, do inglês, *instant messenger*) direcionadas a um avatar específico e que podem ser enviadas mesmo que os avatares se encontrem localizados em ilhas distintas. Em ambos os casos, o participante tem acesso a um histórico que pode ser visualizado em uma janela. Durante a pesquisa, copiei os textos do meu histórico de conversas e os coleí em um editor de texto, efetuando assim um primeiro registro das “falas” dos avatares que serviram de alicerce para o diário de campo.

⁸⁵ No original, as *passagens* são descritas, em um guia ilustrado de Paris de 1852, “como uma nova invenção do luxo industrial” (KOETHE, 1991, p. 66).

Em meados de 2007, um anunciado recurso, até então limitado a algumas poucas ilhas de teste, foi disponibilizado para todos os participantes do jogo: a liberação do *voice* iniciou as conversas de voz pelo jogo e modificou significativamente a forma como os participantes se apresentam e interagem no *metaverso*. A voz, um traço identitário corporal, passou a se integrar à imagem artificial do avatar. Tratarei dessa questão adiante, mas, por hora, é oportuno refletir: como um participante do sexo masculino que se apresenta como um avatar feminino pode manter sua identidade *on-line* abandonando o teclado e usando a voz para se comunicar?

A comunicação e expressão através dos avatares também se dá por performances físicas diversas, que vão desde o caminhar até a representação de movimentos mais complexos, como manipular um objeto com as mãos, dançar, fazer sexo, praticar um esporte ou demonstrar uma emoção com o rosto. Essas performances foram registradas através de imagens salvas tanto com a função “*print screen*”, recurso do sistema operacional que salva uma imagem da tela do computador, quanto com um recurso para fotografar do próprio jogo. Mas os dois procedimentos, apesar de gerarem imagens semelhantes, possuíam uma importante diferença. Enquanto a função “*print screen*” é silenciosa e imperceptível aos demais participantes do SL, mantendo a identidade do “fotógrafo”, ao utilizar o recurso da plataforma, o avatar faz com as mãos o gesto de segurar uma câmera fotográfica e focalizar uma imagem. Em seguida, um “click” é emitido. Como os movimentos do avatar e o som da câmera não passam despercebidos, a identidade de quem fotografa é logo descoberta pelo fotografado.

Em uma ocasião em que eu participava de um diálogo por voz em uma roda de avatares na Ilha BH, resolvi registrar algumas imagens. Os primeiros barulhos da câmera do jogo fizeram com que o tom da conversa mudasse. Os participantes escutaram o “click” e começaram a questionar sobre o fato de que alguém os fotografava. Esclareci que era eu o fotógrafo e perguntei se havia algum problema em registrar aquele momento. “Claro”, me responderam, “não pode sair tirando foto assim não”. Um avatar feminino prosseguiu energicamente: “tem que pagar, tem que pagar!”. Em tom de brincadeira, rebati dizendo que não sabia dos direitos de imagem do grupo, visto que aquele era um espaço público, mas que poderíamos negociar o preço. A conversa prosseguiu até que o participante que parecia ser uma liderança no grupo deu a sentença, ainda resabiado em seu tom de voz: “não tem problemas Truco, mas avisa a gente antes.” Tal acontecimento me levou, mais uma vez, a pensar na dimensão ética da permanência do pesquisador no campo do ciberespaço. Para evitar o anonimato, passei a

registrar as imagens apenas com o recurso da plataforma, deixando explícito, nos movimentos do avatar e no som da “câmera” que, em determinado momento, eu executava uma ação para registrar imagens.

Ao combinar imagem, som e escrita, o SL se abre para aproximações e separações entre os significados de linguagens diferentes. Em alguns momentos, a imagem reforça os diálogos, numa interação que reforça os significados do contexto. Mas em outras ocasiões, imagem, som e texto se chocam, destoam um do outro, trazem sentidos diversos ou mesmo contraditórios, fazem as vezes de um filme cujas legendas foram trocadas. Deste modo, quem lê ou escuta as falas, tem acesso a uma narrativa, já quem observa os avatares, constrói uma outra história da mesma cena. A escrita e voz podem reforçar ou quebrar a teia de significações das imagens que, por sua vez, também são capazes de reforçar ou quebrar os sentidos da palavra escrita ou do diálogo por voz.

Segui uma livre interpretação da abordagem linguística à narrativa proposta por James Paul Gee (*apud* GIRARDELLO, 2003) para selecionar e organizar no texto final o emaranhado de informações – expressas em diferentes linguagens – que eu tinha em mãos. Como explica Gilka Girardello (2003):

O que me atrai é o caráter visual e mesmo cinematográfico de sua aproximação ao discurso, que ajuda na tentativa de localizar, entre as palavras ouvidas, aquelas que ancoram as imagens suscitadas em quem ouve, para que se possa falar das intuições que se tem sobre o mundo imaginário de quem fala. Ele baseia sua abordagem na divisão por trechos narrativos, cada um equivalendo a uma tomada de câmera, um take sobre um personagem, uma ação, um evento (Ibid.)

Talvez eu peque por fazer de uma complexa teoria que delimita metodologicamente o trato com a narrativa subsidio mais para uma organização estilística do que para uma interpretação do campo. Mas a metáfora cinematográfica que faz dos trechos narrativos, cenas, mostrou-se eficiente para discorrer sobre um campo onde a imagem, a voz e a escrita estão em íntima relação. Tal abordagem me permitiu transitar pela fronteira flutuante entre o não dito e a palavra. Nessa fronteira estão as imagens de todo tipo, mas também, e de forma determinante, a rede de significados reconhecida e compartilhada pelos participantes do SL. Desta maneira, apresento cenas que vão se complexificando no decorrer do texto. Começo por transcrever pequenos diálogos e, à medida que teço um referencial para interpretar as ações e imagens do jogo, trago elementos do campo para compor novos trechos narrativos. Assim,

percorrendo cenas, parto da imagem do avatar para chegar ao processo da constituição da noção de pessoa *on-line* no cerne das interações dos grupos sociais no SL.

* * *

Entre newbies e veteranos

Quando um novo participante – um *newbie*, usando o termo nativo – “nasce” no *Second Life*, a plataforma o direciona para uma área de orientação. O portal brasileiro do jogo possui uma ilha específica com essa função, a “Ilha do Nascimento”. Essa região do *metaverso* disponibiliza arquivos de texto, os *notecards*, guias com orientações básicas para as primeiras ações no jogo. Segundo o site do SL, voluntários também exercem o papel de *Live Helpers*, dedicando uma parte do seu tempo a receber, ajudar e tirar as dúvidas dos novatos. Meus dois nascimentos ocorreram ainda pelo portal da *Linden Labs*. Como naquele momento só existia um único acesso centralizado, a área de orientação reunia *newbies* de diferentes nacionalidades que tinham dificuldade de dialogar entre si em uma babel de idiomas. Posteriormente, após o lançamento do *Second Life Brasil*, tentei fazer uma incursão pela “Ilha do Nascimento” para observar os momentos iniciais dos participantes brasileiros no jogo. A tentativa, no entanto, foi frustrada, pois a *Kaizen Games* havia interditado o acesso a tal ilha para avatares que possuíam mais de um mês de cadastro no SL. Ao que tudo indica, participantes mais experientes estavam frequentando o espaço para hostilizar os iniciantes do jogo.

O melhor relato sobre a “Ilha do Nascimento” veio até mim inesperadamente. Encontrei por acaso um amigo que, ciente de que eu estudava o SL, disse que havia se cadastrado no jogo, porém, diante das dificuldades que havia encontrado, precisava da minha ajuda. Antecipei-me e perguntei o que ele já tinha feito no *metaverso*, onde tinha ido, com quem tinha conversado, se já tinha editado a aparência do seu avatar. Sua resposta foi simples: ele queria ajuda para sair da “Ilha do Nascimento”. Já tinha perguntado para vários outros participantes que dividiam o espaço com ele, mas todos estavam na mesma situação: aquela era uma ilha para ajudar novatos que só tinha novatos. Todos compartilhavam tanto a dificuldade para descobrir como sair da ilha, quanto a dúvida de não saber para onde ir.

Qual é a busca inicial de um *newbie*? Como pode ser visto nos diálogo abaixo, os iniciantes tentam se informar com os veteranos sobre o que fazer no SL:

[10:34] **Forcella:** oi
 [10:34] **Forcella:** alguém me da uma ajuda
 [10:34] **Kish:** Claro Forcella, diga
 [10:34] **Forcella:** sou novo
 [10:34] **Yin:** claro ^^
 [10:34] **Forcella:** aki
 [10:34] **Yin:** bem vindo
 [10:34] **Forcella:** e n sei o q fazer
 [10:35] **Kish:** Cara, aqui você pode arrumar um emprego e ficar rico..
 [10:35] **Forcella:** pois...
 [10:35] **Kish:** Você pode se desenvolver socialmente e ter vários amigos...
 [10:35] **Kish:** Ou você pode simplesmente passear pelas ilhas voando, conhecer Paris e Nova York por aqui
 [10:36] **Kish:** Entende? Você pode fazer tudo, só o que te limita são os seus limites
 [10:36] **Yin:** hehehe exatamente ^^
 [10:36] **Forcella:** ok

(Bate papo, Ilha Jardins SP, 27 março 2007)

Paralelamente, os novatos buscam auxílio para dominar a plataforma e aproximar o desejo da ação. O próximo diálogo aconteceu na Ilha BH quando fui abordado por um avatar feminino que trajava um vestido roxo, sapatos de salto alto e empunhava um destoante halter de musculação na mão esquerda:

[8:22] **Reina:** oi
 [8:23] **Reina:** tb é novo aqui?
 [8:23] **Truco Pessoa:** oi Reina. jogo há alguns meses.
 [8:23] **Reina:** hum talvez possa me ajudar
 [8:24] **Truco Pessoa:** diga!
 [8:24] **Reina:** seguinte. sou nova no jogo e tenho um monte de duvidas
 [8:24] **Truco Pessoa:** qual é sua dúvida? talvez eu possa ajudar
 [8:25] **Reina:** não sei como largar esse peso que esta em minha mão
 [8:25] **Truco Pessoa:** claro que posso te ajudar!
 [8:25] **Truco Pessoa:** clica com o botão direito sobre ele
 [8:25] **Reina:** e queria ganhar dinheiro
 [8:25] **Truco Pessoa:** e pede pra desanexar
 [8:26] **Reina:** nossa fácil assim e eu quebrando cabeça
 [8:26] **Reina:** kkkkk
 [8:26] **Truco Pessoa:** parece q deu certo, né?
 [8:26] **Reina:** sim!
 [8:26] **Reina:** brigada viu

(Bate papo, Ilha BH, 02 novembro 2007)

Os novos participantes interagem com os mais experientes para se apropriar dos códigos sociais vigentes no jogo e dominar os recursos que a plataforma oferece. A

ausência de objetivos bem delimitados faz com que cada participante questione sobre o que é possível fazer no interior do jogo. No discurso dos participantes, “você pode fazer tudo”, no entanto os limites pessoais, (limites da vida *off-line*?) são postos em evidência e utilizados como parâmetro para os caminhos de sucesso ou de fracasso traçados no *metaverso*. Outro ponto importante é que espaços, objetos e avatares do SL são construídos e reconstruídos constantemente pelos próprios participantes. A plataforma não tem uma lista de recursos e objetos limitada. Os usos e interações crescem e se diversificam a cada dia. Na medida em que espaços, objetos e avatares são interativos e modificáveis, eles condicionam a performance dos residentes e são condicionados por ela. Como bem observa Guimarães Jr. (2000):

A competência que habilita a performance no Ciberespaço pode, assim, ser considerada em dois planos: o domínio dos recursos oferecidos pelas plataformas que, em última análise, veiculam a presença on-line, e o plano dos códigos socialmente constituídos que se estabelecem a partir destes recursos. Ambos planos são intimamente relacionados, pois na mesma medida em que os recursos condicionam as formas pelos quais os códigos são elaborados, estes – através da performance – ressignificam alguns dos recursos (GUIMARÃES Jr., 2000, p. 50)

Da interação entre as competências técnicas necessárias para dominar os recursos da plataforma do SL e os códigos sociais e regras de interação construídos durante o próprio jogo, surgem padrões que *formam* e *informam* modelos para a cultura (Geertz, 1989). Mas, apesar de ser inegável a existência de uma dimensão colaborativa entre os participantes do SL, essa interação se dá em um processo de negociação permanente que envolve tanto sociabilidade quanto conflito. A distinção entre *newbies* e veteranos, por exemplo, não é estabelecida por parâmetros fixos, ela envolve critérios que são construídos, selecionados e compartilhados durante o jogo.

Ser um “iniciado”, veterano, é um parâmetro de distinção dentro da dinâmica do SL. Saber lidar com a plataforma, se comunicar com agilidade, conhecer lugares e pessoas e ter um avatar cuja aparência e movimentos sejam personalizados são fatores que conferem uma ascensão no prestígio dos participantes do jogo. Assim, vários grupos se fecham à participação de novatos, cuja inexperiência é acusada de causar incômodo aos veteranos. Nesses casos, ao invés de serem chamados de *newbies*, os iniciantes são denominados por “*noob*”, um termo correlato, porém que carrega um tom pejorativo. Como uma das características atribuídas a um *noob* é a inconveniência de

desconhecer o jogo e repetir sempre os mesmos erros e perguntas, o termo também é grafado como n00b, onde os dois zeros corresponderiam ao Q.I. do novato. A distinção que discrimina os *newbies* e exalta os veteranos é alvo de discussões em comunidades do *Orkut* que tematizam o SL. A definição abaixo, localizada em um tópico do fórum da comunidade “*Second Life Brasil*”, ilustra a tendência de caracterização dos novatos sob uma postura intolerante:

Chatos são:

- noobs que sempre fazem as mesmas perguntas;
- noobs que entram no tópico dos outros e falam coisas que nada tem a ver com o assunto do tópico;
- noobs que nunca leem as regras das comunidades e fóruns onde entram;
- noobs que sempre ficam gritando: Socorro, Me ajuda, Peloamordedeus.

Tenham um pouco mais de dignidade! Somos pessoas adultas. Numa conversa normal não ocorreria esse tipo de falhas.

(SEMPRE AS MESMAS PERGUNTAS. Fórum da comunidade *Second Life Brasil*. *Orkut*. 28 outubro 2007)

Já a comunidade “*Veteranos do Second Life SL*” traz em sua página principal uma descrição que exalta o papel pioneiro e desbravador dos veteranos do jogo ao mesmo tempo em que proíbe a participação dos novatos.

A comunidade mais antiga de veteranos! Sim, fomos responsáveis pelo boom do SL no Brasil, estamos aqui, alguns há 1 ano ou mais, há meses, participando dessa rede social 3D! Todos(as) são bem-vindos, **vamos nos reunir aqui, os veteranos e veteranas do SL. Sem newbies, por favor.**

(VETERANOS DO SECOND LIFE. Descrição da comunidade. *Orkut*. - Grifos meus)

Em um dos tópicos do fórum da referida comunidade, datado de 01 de dezembro de 2007, a discussão se inicia com a pergunta “o que é ser veterano?”. O criador do fórum lança suas suposições e inicia uma troca de comentários entre os participantes:

Ser veterano no SL é ter no seu profile um born de 2006 pra baixo? Ou ta valendo inicio de 2007 antes da matéria do Fantástico?

(O QUE É SER VETERANO? Fórum da comunidade “*Veteranos do Second Life*”. *Orkut*. 01 dezembro 2007)

gostei dessa..... antes do fantástico.....rssss
 pior q foi,,,depois dakele dia foi um boommmmmmmmmmmmmmmmm
 rs..... **me lembro qdo era so meia duzia de brazukinhas
 pingadus.....** a gente tinha q ir nas festas dos gringos porq num tinha
 nenhuma terra brasukinha pra nos encontrar...

rssssssss

(O QUE É SER VETERANO? Fórum... 07 dezembro 2007 - Grifos
 meus)

com certeza eh ter nascido antes do “efeito fantástico”

euzinha nasci bem antes graças a Dios

hauahauhauahauhauhauhau

ilha brazuka soh tinha a central do brasil....

(...)

e agora tem tantas q eu nem conheço metade hauahauhauhauha

a galera era tda unida...

uns ajudando os outros...

hj tem mta inveja....

mta gente se achando o espertinho....

bom eu me considero veterana^^

(O QUE É SER VETERANO? Fórum...15 dezembro 2007 - Grifos
 meus)

O questionamento inicial do fórum considera dois fatos distintos como possibilidades para caracterizar um veterano. O primeiro refere-se, de forma geral, ao crescimento significativo do número de participantes do SL no ano de 2007. Desta maneira, os residentes cuja data de nascimento (*born*) registrada no perfil (*profile*) do avatar remete ao ano de 2006, teriam iniciado suas experiências no jogo antes da expansão do SL no Brasil, ganhando o direito de serem considerados veteranos. Já o segundo fato acaba por tecer uma hipótese: a veiculação de uma reportagem sobre o SL no Programa Fantástico, da Rede Globo, no dia 11 de fevereiro de 2007, teria despertado o interesse do público, contribuindo para elevar expressivamente o número de participantes do jogo. Neste caso, veteranos seriam todos os participantes que “nasceram” antes da divulgação do SL pelo programa televisivo dominical.

A discussão do fórum também dá indícios de que o crescimento do número de cadastros no SL trouxe mudanças na dinâmica social instaurada a partir do jogo. Segundo o participante, que ressalta sua condição de veterano, o SL se transformou com o “boom” pós-Fantástico, deixando de ser um ambiente onde os poucos brasileiros se reuniam e cooperavam entre si, para se render à inveja e às condutas questionáveis dos “espertinhos” que querem obter vantagens no jogo.

Com a sequência de comentários no fórum, em uma constante negociação, outros critérios, além da data de inserção no jogo, são eleitos para traçar a distinção entre *newbies* e veteranos:

Mas é bem diferente.

Eu nasci no SL faz pouco tempo, mas sou segundo avatar.

Agora veja uma coisa: há uma enorme diferença entre um Skyline Freebie e um Mercedes pago.

Há uma enorme diferença entre um skin "Male Real Shape" e um comprado ou feito sob medida por foto.

Há uma enorme diferença entre as roupas e calçados Rebook, Nike, Adidas e as freebie, mesmo imitadas.

Você vai na mainland Br **tá cheio de babaca desfilando com coisa freebie, se achando**, mas você não vê um carro que não seja tijolinho. raro ver roupa que não é embaçada, de baixa qualidade, que fica esticada nos avatares mais sarados, etc ...

E tá lotado de gente que tá no SL há meses, às vezes mais de ano, e juntando tudo que já teve na conta não chega nem a 50000.

Veterano não é quem tem tempo, é quem tem experiência. Você pode passar 10 anos no SL e não ter experiência nenhuma, é só ficar que nem idiota só no calçadão falando merda e contando vantagem de freebie, que você não tira experiência da sua segunda vida.

(O QUE É SER VETERANO? Fórum...27 dezembro 2007 - Grifos meus)

A argumentação do participante parte da afirmação de que seu próprio nascimento no SL é recente, ou melhor, recente é o nascimento do avatar usado na ocasião do comentário, visto que prontamente ele justifica que se trata de um segundo avatar originário de uma nova conta no jogo. Deste modo, a alegação tenta romper com a classificação que divide *newbies* e veteranos pautada somente na “data de nascimento” no jogo. Ou seja, veterano não seria quem está há muito tempo no jogo (no processo de aproximação com o SL eu, por exemplo, fiz duas contas), mas sim quem acumulou experiência com suas ações. Os indicadores para considerar se alguém é experiente são reveladores: eles envolvem não só as formas como cada um se apresenta graficamente através do avatar, mas também se relaciona com a maneira como os participantes se comportam no *metaverso*. Sob essa lógica, os que utilizam avatares construídos com *freebies* – itens distribuídos gratuitamente no jogo – não merecem o mesmo reconhecimento dos que pagam por objetos melhor acabados graficamente ou exclusivos, feitos por encomenda. Do quebra-cabeça que une *skins*, *shapes*⁸⁶, cabelos,

⁸⁶ Um avatar é constituído de arquivos que correspondem a diferentes partes da representação gráfica do corpo. Destacam-se a *skin*, um modelo bidimensional que determina a aparência da pele do avatar, e o *shape*, ou *body*, um modelo tridimensional que ajusta o formato do corpo do avatar.

olhos, roupas e acessórios que são triviais, comuns, simples e, portanto, gratuitos, surgem avatares considerados genéricos e talvez resida aí parte do preconceito sobre os *newbies*. Ora, de uma representação de corpo genérica constituída por partes que são comuns a vários outros participantes do jogo, parece ser impossível que surjam identidades particulares.

Demarcar quem se é na segunda vida parece uma busca central do jogo. Possuir uma competência técnica, dominar a plataforma, é um dos caminhos para construir uma imagem digital que cumpra a função de traço identitário no ciberespaço. Mas o avatar não é apenas algo para ostentar. Como sugere Jean Segata (2007b) ao pensar a constituição da pessoa no ciberespaço, não é um “estar” *on-line*, mas sim um “ser” *on-line*. “Sou segundo avatar”, diz o autor do comentário. O emprego do verbo “ser” na primeira pessoa do singular traça um desafio a ser desvelado. Para se tornar *residente* do SL, para viver *in-world*, dentro do *metaverso*, existe uma tensão entre o “ter” um avatar, e o “ser” um avatar. Não se reconhece um novato apenas pela sua aparência mas, principalmente, pelos usos e performances que o usuário faz do avatar. Na interface da comunicação, apesar dos participantes estarem afastados no tempo e no espaço, o corpo não se apaga no SL. O outro existe e não está destituído de corpo ou rosto. Ao contrário, a perspectiva de construir-se como avatar coloca a corporeidade em evidência, problematizando o papel do corpo e do movimento na constituição das identidades e da noção de pessoa entre os contextos *on-line* e *off-line*.

* * *

Por várias vezes me surpreendi ao reparar a aparência das pessoas em locais públicos, em contextos *off-line*, e achar que a cena era muito parecida com o SL. Penteados, tatuagens, roupas da moda, corpos sarados, gestos: minha impressão era a de que em alguns ambientes o visual das pessoas aparentava certa homogeneidade caricata que as tornava muito parecidas com avatares do SL. Nas primeiras vezes, eu respirava fundo, fechava os olhos e cogitava um disparate cômico de um falsear da minha percepção. Um disparate aceitável, visto que em vários dias durante o campo da pesquisa eu tinha conversado mais com pessoas *on-line*, avatares, do que presencialmente, face a face. Porém, ao andar por praias badaladas, *shopping centers* e festas noturnas da cidade de Florianópolis – SC, ambientes onde predomina uma juventude de um estrato social que possui significativo poder aquisitivo, lá estavam eles: grupos e mais grupos de jovens que me faziam lembrar os avatares do jogo, como

se criador e criatura se misturassem e se confundissem. Um dia, navegando pelo *Guia Floripa*⁸⁷, site que disponibiliza a agenda cultural e as possibilidades turísticas da capital catarinense, li um texto que descrevia a Praia Mole, um “*tradicional point da juventude da Ilha*”, de uma maneira que poderia muito bem ser recortada e colada em uma descrição de uma ilha do SL:

“Nos dias mais quentes a paquera toma conta do lugar. Corpos atléticos e torneados desfilam por suas areias, exibindo todo o charme de quem sabe aproveitar as coisas boas da vida”. (GUIA FLORIPA, on-line)

O texto do site era uma evidência de que, ao abordar o ciberespaço, e nesse caso específico, o SL, não está a se falar de um mundo dissociado da vida cotidiana. É claro que as representações gráficas do corpo encontradas no SL possuem as especificidades decorrentes da sua condição de imagens de síntese construídas no computador. Mas, de modo geral, pode-se afirmar que os avatares refletem estereótipos de beleza da sociedade urbana, moderna, ocidental. Tais reflexos não são uma exclusividade do jogo em questão. A busca, muitas vezes desmedida, pelo corpo belo, forte, saudável, é encontrada tanto em outros ambientes do ciberespaço quanto nas demais dimensões e planos das sociedades complexas que estão em constante mobilidade e interação (VELHO, 1994). Os corpos da mídia, das escolas, das academias de ginástica, da Educação Física, do SL: estamos diante de um corpo, construção simbólica, que “não é um dado inequívoco, mas o resultado de uma elaboração social e cultural” (LE BRETON, 2006, p. 26).

Em recente estudo, Suely Fragoso e Nísia Martins do Rosário (2008) investigaram avatares do SL de sujeitos que declaravam ser de diferentes partes do mundo. Foram analisadas as imagens de 68 avatares de 18 nacionalidades. Os resultados encontrados são assim sintetizados:

Há uma forte preferência por avatares com formas humanas, sendo comum que a aparência dos avatares seja similar às das pessoas que eles representam. Apesar disso, verificamos semelhanças gerais entre os avatares, devidas à tendência para aproximar o avatar de padrões de beleza vinculados a traços caucasianos tais como pele lisa e clara, nariz pequeno, formas longilíneas e olhos amendoados. Elementos que se contrapõem ao padrão estético dominante são atenuados e

⁸⁷ Disponível em < <http://www.guiafloripa.com.br> >.

aqueles que se adéquam ao modelo de beleza hegemônico são enfatizados. (FRAGOSO; ROSÁRIO, 2008, on-line).

As autoras reconhecem ao final do texto que é preciso “obter informações que permitam aprofundar a discussão das motivações e balizas culturais que estão em jogo quando os usuários caracterizam seus avatares” (Ibid.). Um dos riscos, ao analisar as imagens dos avatares separadas dos seus contextos, desconsiderando a rede de significados (GEERTZ, 1989) em que elas se inserem e o tipo particular de linguagem que é reconhecido e compartilhado pelos participantes do SL (VELHO, 1994), é o de permitir que uma visão apocalíptica (ou apologética) recaia sobre a compreensão do jogo e, em especial, sobre o entendimento do avatar.

Mas basta, para compreender a caracterização dos avatares, buscar motivações e balizas culturais apenas para a sua configuração visual, estética? Creio que não. Para interpretar a representação gráfica do corpo é preciso situá-la, observá-la além da sua condição de imagem, estética. Os significados do avatar são construídos na negociação dos seus usos, nas ações dos participantes sobre a cena coletiva, na forma como ele se insere e dialoga “no”, “com” e “a partir” do ciberespaço.

A interface do jogo, *imagem de síntese*, ultrapassa a esfera das metáforas para adentrar pela esfera dos modelos (QUÉAU, 1996). Isso acontece tanto na representação gráfica do corpo quanto na representação gráfica do espaço – “mundo virtual” que serve de substrato para a sociabilidade *on-line* do SL. Por exemplo, as leis da física são simuladas no ambiente gráfico do jogo. O avatar só pode voar porque a lei da gravidade está implícita na representação tridimensional do espaço. A gravidade não é uma metáfora, é um modelo, manifestação de códigos binários, que faz com que objetos e ações se situem dentro de parâmetros preestabelecidos no jogo. A própria existência do avatar é assegurada pela lei que anuncia que dois corpos não podem ocupar o mesmo lugar no tempo e no espaço. A simulação dessa lei da física é um pressuposto que mantém a unidade do avatar, distinguindo os limites corporais da representação de cada participante no *metaverso*. A frase que se segue, proferida após o choque entre dois avatares em uma esquina da Ilha Brasil que se encontrava lotada, é ilustrativa:

[14:09] Zabelin: ai irmão não empurra!! Ta querendo confusão?
(Bate papo, Ilha Brasil, 28-03-2007)

É a partir das interações sociais traçadas na rede, em um processo de constante negociação entre os participantes, que as imagens – modelos preparados para seguir um padrão de funcionamento que simula um “mundo” – ganham sentido, tornam-se um *cenário de ação* capaz de ampliar os espaços do viver social nas sociedades contemporâneas (RIVOLTELLA, 2008). Ampliam-se os espaços do habitar, e nesse sentido, a expressão *residente*, nativa entre criadores do SL e participantes, se encaixa de forma provocante e inspiradora.

O *metaverso* não é uma metáfora. No SL, os conceitos de áspero, liso, grande, pequeno, alto, baixo, chão, céu, noite, dia, ou mesmo os termos aos quais estamos acostumados na interface computacional, como janela, porta, lixeira, pasta, documento, não estão empregados em uma situação não usual ou com sentido modificado, característica de uma metáfora. No jogo, uma “janela” não é apenas um quadro bidimensional com informações, o uso da palavra desloca-se da metáfora para o modelo: a “janela aberta na tela” refere-se a uma imagem de uma abertura em uma parede por onde a luz entra, ou por onde uma paisagem é admirada. Ainda assim, embora esteja representada graficamente, os usos e os significados atribuídos a essa janela só serão firmados a partir dos sujeitos que fazem uso e interagem com a imagem em um determinado contexto. São as práticas cotidianas dos participantes que transformam uma imagem em *objeto social*:

[9:44] **Palmer:** ola. como faz pra abrir essa porta?

[9:44] **Arctor:** ela não abre. ta trancada.

[9:45] **Palmer:** trancada? vc naum pode abrir ela pra mim?

[9:45] **Arctor:** a chave sumiu. só arrombando

[9:45] **Palmer:** vamo chamar um chaveiro!

[9:46] **Arctor:** não conheço chaveiro no SL. Só arrombando mesmo. vc é marombado, pq não tenta?

(O avatar toma distancia e colide contra a porta seguidas vezes. A porta não abre. Um avatar feminino se aproxima e se insere na conversa).

[9:48] **Dawg:** ai, coitadinho! pq vc ta trombando com a parede? tá com algum problema?

[9:48] **Palmer:** vo bota a porta abaixo!

[9:48] **Arctor:** kkkkkkkkkk

[9:49] **Dawg:** querido, não é uma porta, é uma parede! oooo Arktor?!!! ta tirando sarro da cara de newbie de novo?

[9:49] **Arctor:** naum vem com essa! o newbie me pediu pra abrir a porta, disse que tava trancada. naum menti!

[9:49] **Arctor:** kkkk!!!! mas qdo ele falou em chamar o chaveiro eu naum resisti!!!! kkkkkkkk chaveiro pra porta do sl! fala sério!

[9:50] **Palmer:** po cara, ta me tirando? eu aqui pagando mico

[9:50] **Dawg:** calma Palmer, o Arctor é assim mesmo. é gente boa, mas gosta de dá uma de engraçadinho.

[9:50] **Arctor:** tava só brincando. kkk... foi divertido Palmer! aprendeu brincando! trombou com a parede e nem machucou! vc nunca mais vai dar uma de gasparzinho e tentar atravessar parede!

[9:51] **Dawg:** Palmer, vo te ensina. parece uma porta. ninguém vai te dizer q naum é uma porta. mas não funciona como porta, funciona como parede.

[9:51] **Dawg:** é de enfeite, entende? pra compor o visu. ninguém atravessa, tem q dá a volta pra entrar. A porta mesmo é do outro lado. vem comigo, vou te mostrar.

(Bate papo, Ilha Porto Alegre, 27 março 2007)

Milton Santos (1999), ao buscar uma interpretação da atualidade, preocupado com uma “ontologia do espaço” que toca na dimensão espacial do cotidiano, se além às discussões sobre o sistema técnico atual, as categorias tempo-espaço, a transposição do meio natural ao meio técnico-científico-informacional, a geografia das redes. Em sua obra, o geógrafo brasileiro considera o espaço como um conjunto indissociável de sistemas de objetos e de sistemas de ações. Sob essa ótica, o diálogo entre os avatares sobre o uso de uma porta revela que na relação com o *metaverso* – espaço social na rede – os objetos não devem ser interpretados em si, isolados, mas sim inseridos em sistemas de ações. Os objetos do SL, arquivos de informação binária, transformam-se em *objetos sociais* através dos usos a eles atribuídos.

Desloco o raciocínio das leis da física para as leis da biologia. É possível pensar em uma simulação das leis biológicas no SL? Pode ser traçado um contraponto entre o código da vida (DNA) e o código binário, conjuntos de informação que, uma vez traduzidos, delimitariam, respectivamente, corpos de carne e de *bits*? A questão da presença do “DNA” brasileiro no SL, por exemplo, é problematizada por uma participante do jogo no texto “Onde estão os avatares Brasileiros?”, publicado na “Revista Second Life”⁸⁸:

Hoje ao passear com seu avatar pelos seus lugares preferidos, dentro dos mais freqüentados por brasileiros repare em uma questão. Você identifica nossa aparência latina no DNA desses moradores? Pode ser no seu grupo de amigos mais chegados, aqueles que você já trocou MSN, foto, ou até mesmo já conheça pessoalmente. Quantos deles têm em seu avatar algo que os lembrem? É lógico que esse

⁸⁸ A “Revista Second Life” é uma das publicações *on-line* cuja construção é atribuída aos próprios participantes do jogo. Disponível em <<http://revistasl.vilabol.uol.com.br/>>.

maravilhoso mundo não foi criado para que copiemos tudo de nossas vidas reais, o gostoso é viver aquilo que na real não podemos ou talvez não devêssemos fazer. Não só em atos e atitudes mas porque não em seu “corpo”. Como aquela tatuagem linda e colorida que toma toda as costas que enfartaria sua mãe ou lhe daria uma linda carta de demissão em menos de uma semana. Usar saltos todo o tempo e não criar nem se quer uma bolha! E porque não o tão sonhado corpo sarado e marombado sem se quer um abdominal???

Mas a minha questão é, porque tantas loiras de 1,80 ao lado de rapazes de cabelos lisos e olhos azuis.. será que nossa pele morena não é a preferência nacional, e os cachinhos foram realmente abolidos do mundo pôr escova progressiva???

Será que estamos todos insatisfeitos ou a aparência européia é só uma forma de nos deixarmos mais distantes da realidade? Sem dúvida não há só uma resposta a essa pergunta e sim uma pessoal para cada um de nós. Mas se alguém souber onde se escondem os morenos da cor do pecado avisem!!! (PESSOA, On-line)

Um determinismo genético delega ao DNA a responsabilidade por quem somos: a cor dos olhos, o formato do corpo, as doenças a que estamos susceptíveis e, inclusive, os comportamentos complexos, como o talento esportivo e a sexualidade. O sonho de manipular o código da vida imbrica-se com a utopia de ter total controle sobre o que seria uma “natureza humana”. Dessa busca, nas décadas situadas na transição do século XIX para o século XX, surgiram correntes de pensamento como a *eugenia* e o *higienismo*. Era preciso, para alcançar o progresso, “eugenizar” a raça e “higienizar” a sociedade, selecionar os bem quistos genes superiores e propagar, sob uma perspectiva médica e urbanística, tanto práticas saudáveis entre os sujeitos quanto a organização dos espaços para que estas práticas se desenvolvessem. No extremo, assumidas como políticas de Estado, eugenia e higienismo foram correntes de pensamento que sustentaram cientificamente limpezas étnicas e o *holocausto*.

No SL, apesar do código que rege a construção dos corpos ser vastamente manipulável, traduzindo imagens que não têm sua origem na captação direta da luz proveniente do mundo material, prevalece uma estética biológica que rege os padrões de beleza. Se analisarmos o SL apenas por essas imagens, poderíamos dizer que a busca por purificação atinge no jogo um estágio radical de eugenia e de higienismo: elimina os odores, os fluídos, o grotesco, a doença, a diferença racial. “Sejamos todos belos e felizes” – o corpo do avatar pode ser forte e sarado. Pronto para ser exibido, é ostentado com ares de perfeição.

A busca pelo rompimento com o determinismo genético (em uma teoria amplamente aceita nomeio científico) inclui um segundo determinante. Condiciona-se, assim, em uma relação de causa e efeito, o genoma ao meio ambiente onde ele se manifesta. Desta forma, seríamos não uma tradução direta do que está escrito no nosso código da vida (genótipo), mas uma expressão dessas instruções (fenótipo) em um contexto que considera o ambiente físico. Porém, essa posição também não rompe com o determinismo genético, apenas apresenta um novo determinismo, agora com dois determinantes. Para Gaymon Bennett e Ted Peters (2003):

“nem o determinismo de uma parte nem o de duas partes podem dar conta da nossa experiência humana cotidiana de liberdade. O eu, ou a pessoa determina as coisas por meio da deliberação, decisão e ação. Apesar de limitado e capacitado pelos genes e pelo ambiente, o eu constitui o terceiro determinante” (Ibid., p. 129).

O foco apenas na representação gráfica do corpo também desconsidera o que Bennet e Peters chamam, no contexto do determinismo genético, de *terceiro determinante*: o *eu*, ou a *pessoa*. Na especificidade do ciberespaço, faz-se necessário “pensar a constituição da pessoa em ambientes *on-line*”. (SEGATA, 2007b, p. 47). No âmbito do SL, não é a aparência dos avatares que interessa aos objetivos deste estudo, mas sim o processo de construção, negociação, que resulta na adoção de determinada representação da pessoa *on-line*.

Na busca pelo DNA brasileiro no SL, a participante do jogo aproxima a vida cotidiana – padrões e dilemas – do ciberespaço: “será que nossa pele morena não é a preferência nacional?”; ou ainda: “será que estamos todos insatisfeitos ou a aparência européia é só uma forma de nos deixarmos mais distantes da realidade?” Para Anthony Giddens (1991, p. 45), “todas as formas sociais são parcialmente constituídas pelo conhecimento que os atores têm delas”. Deste modo, “o fenômeno da *reflexividade* da vida social moderna consiste no fato de que as práticas sociais são constantemente examinadas e reformadas à luz de informação renovada sobre estas práticas, alterando assim constitutivamente seu caráter” (Ibid.).

A reflexividade evidencia a importância de que o *terceiro determinante* seja considerado na busca por compreensão das representações gráficas de corpo na rede. Os participantes do SL, ao constituírem-se como pessoa *on-line*, examinam e refletem sobre suas práticas, alterando constantemente o caráter das suas ações. Tal afirmação

pode ser observada no diálogo que tive com um participante que me abordou em uma noite de muito tráfego na Ilha Brasil: “Muito bom seu avatar”. Naquele momento, eu utilizava um avatar vestido com um escafandro. O grande capacete de mergulho, que só revelava os meus olhos, soltava bolhas de ar por uma pequena mangueira localizada em seu topo. À mão, eu trazia uma antiga lanterna e um peixe laranja girava sem cessar ao redor da minha cabeça. Já o participante que iniciou a conversa se apresentava na rede fazendo uso de um avatar de animal, destoando-se dos avatares sarados e tatuados que predominavam naquele ambiente. Continuei a conversa:

[9:08] **Truco Pessoa:** Olá! Gostei muito do seu avatar tb!!!
 [9:08] **Truco Pessoa:** só não pode querer fazer o meu peixe de almoço!!!!
 [9:09] **Hiena:** heheheeh
 [9:10] **Truco Pessoa:** todo mundo tem forma de gente, humanóide! acho ótimo quando vejo um avatar diferente!
 [9:10] **Hiena:** eu tb
 [9:10] **Hiena:** =)
 [9:10] **Hiena:** já que o SL esta perdido no trivial
 [9:10] **Hiena:** só os animais pra salvarem
 [9:10] **Hiena:** =P
 [9:10] **Truco Pessoa:** pq escolheu ser bicho? é uma hiena?
 [9:11] **Hiena:** sim
 [9:11] **Hiena:** finalmente alguém acertou...me chamam de cachorrinho, lobo
 [9:11] **Hiena:** ninguém me respeita como hiena
 (...)
 [9:16] **Truco Pessoa:** pra gente rir um pouco: me desculpe a ignorância, mas não descobri se você é uma hiena macho ou fêmea...
 [9:16] **Hiena:** eu sou mulher
 [9:16] **Hiena:** mas minha hiena é macho
 (...)
 [9:19] **Truco Pessoa:** e vc tb usa outros avatares, ou adotou seu lado bicho/hiena como "identidade"?
 [9:19] **Hiena:** eu tinha outros avatares
 [9:19] **Hiena:** humanos
 [9:19] **Hiena:** mas quando descobri esses
 [9:19] **Hiena:** resolvi ser animal
 [9:19] **Hiena:** ai tenho esse, tenho de tigre e de leão
 [9:19] **Hiena:** de lobo tb
 [9:20] **Truco Pessoa:** puxa... se juntar todos vira uma matilha!!!
 [9:21] **Hiena:** e é bom pq as pessoas não vem falar com você pela beleza do seu avatar ou pelo que seu avatar tem
 [9:21] **Hiena:** como na vida real
 [9:21] **Hiena:** quando eu usava avatar de mulher todo mundo ficava adicionando...sem dar justificativa
 [9:21] **Hiena:** banalizando o sl
 [9:22] **Hiena:** o sl é uma virtualização perfeita do comportamento humano na vida real
 [9:22] **Hiena:** só que aqui ainda é pior

[9:23] **Hiena:** pq lá fora quando alguém te chama de gordo ou gostosa no mínimo leva porrada

[9:23] **Hiena:** e aqui não...aqui o desrespeito e a banalização são liberados.

(Bate papo, Ilha Brasil, 29 fevereiro 2008)

Os participantes do SL não constroem seus avatares, elaboram suas ações, interagem no ciberespaço, sem refletir sobre o que estão fazendo. A *reflexividade* faz-se presente no ambiente de sociabilidade do SL: identidade, personalidade, fronteiras entre RL (*real life*) e SL são temas constantes e evidentes no universo do jogo.



Imagem 4 – Participante utiliza avatar de hiena para se representar no SL.

Vamos avançar pelas negociações entre os participantes do SL em busca de elementos para pensar a noção de pessoa *on-line* nesse contexto. Na primeira parte deste trabalho, narrei, sob uma perspectiva nativa, impressões iniciais sobre o SL. No fim do relato, ao me aproximar de um grupo de avatares reunido em uma praça e perguntar se podia participar da conversa, fui respondido por um “avatar feminino, humanóide, cuja pele e traços lembram o de um felino”: “hehe aki eh sua segunda vida, faça oke quiser”. O avatar trajava roupas de colegial, por baixo da saia revelava-se uma cauda e seu cabelo, alaranjado, batia à altura dos ombros. Nas páginas iniciais deste texto, descrevi os avatares como imagens que representavam corpos e estavam situadas no espaço tridimensional da tela. Em poucos casos, versei sobre o movimento dos avatares. Proponho agora que observemos a conversa que se desenrolou naquela praça depois da resposta da felina. A interpretação dos avatares é apresentada com novos elementos quando consideramos as interações comunicativas (verbais e não verbais) do grupo. A

felina, conhecida por “Yin”, foi abordada por um avatar masculino em determinado momento das inúmeras conversas que se desenrolavam entrecruzadas⁸⁹ na tela do jogo:

[9:59] **Kish:** E essa roupinha de colegial hein? =p
 [9:59] **Yin:** hehe gostou?
 [9:59] **Kish:** Tem gente que tem fantasia com isso! hahahaha
 [9:59] **Yin:** eei como assim?
 [10:00] **Kish:** Nunca viu isso?
 [10:00] **Kish:** Americano adora
 [10:00] **Yin:** eu sei disso + estah insinuando oke?
 [10:00] **Kish:** Insinuando? Como assim?
 [10:00] **Yin:** nao estou assim por causa d uma fantasia
 [10:01] **Kish:** Que tem fantasia de beijar uma moça vestida de colegial!
 [10:01] **Kish:** Eu só achei que você talvez não soubesse
 [10:01] **Yin:** hmpf
 [10:01] **Yin:** cuidado com oke diz, pode magoar alguém
 (Bate papo, Ilha Jardins SP, 27 março 2007)

Após uma reação positiva diante do comentário inicial de Kish sobre sua roupa, Yin mudou sua postura, questionando a relação que seu interlocutor fez entre sua aparência e a fantasia cultivada por moças vestidas de colegial. Até então, as roupas usadas pelo avatar de Yin não se configuravam como um problema à forma como ela se apresentava no jogo. Não esqueçamos que o avatar de Yin difere dos outros que estavam na praça: ela é uma *furry*. O termo de origem inglesa – cujo significado literal é “peludo” – é amplamente utilizado no SL para caracterizar os participantes cujos avatares são representações antropomórficas de animais. Mas apesar de Yin possuir uma aparência felina, é a roupa de colegial que inicia, a contragosto, a discussão sobre sua aparência. Além de discordar que a motivação para usar a roupa em questão seja a brincadeira com uma fantasia sexual, Yin adverte Kish para que ele meça suas palavras e não magoe ninguém.

Alguns minutos depois, um avatar masculino surgiu sobrevoando a praça e parou, suspenso no ar, próximo ao grupo de Yin. Ele empunhava uma arma que emitia sons de tiros escutados pelos participantes que estavam com seus avatares nas

⁸⁹ As mensagens digitadas em *chats* (bate papo) do SL são públicas e lidas por todos os avatares que estão próximos espacialmente (é considerado um raio equivalente a trinta metros). Selecionando a opção de gritar (shout), as mensagens ganham um alcance de cem metros. As mensagens somem rapidamente da tela, mas ficam armazenadas em um histórico que pode ser acessado a qualquer momento em uma janela. Para que a conversa seja privada, é necessário usar o recurso de mensagens instantâneas (IM).

proximidades da praça. Em seguida, o avatar desanexou⁹⁰ a arma, anexou um pênis gigante e começou a mover os braços, sinal de que escrevia uma mensagem. Foi logo denunciado:

[10:10] Forder: sou o homem pênis!!!

[10:11] Kohime: TEM UM CARA ESCULHAMBANDO ALI OIE

[10:11] Kohime: DE ARMA

[10:11] Kohime: E COM OBJETOS EXPLÍCITOS :(

(Bate papo, Ilha Jardins SP, 27 março 2007)

Diante das reclamações dos participantes com relação à conduta de Forder, Yin, se afastou do seu grupo e andou em direção ao “homem pênis”. Nenhum diálogo apareceu na tela, evidência de que a conversa entre os dois aconteceu em particular, por mensagens instantâneas. Com a proximidade de Yin, Forder, que ainda estava suspenso no ar, desanexou o pênis, desceu para o chão da praça, anexou um enorme cigarro à boca e andou até o grupo da felina. A chegada estrondosa de Forder causou incomodo nos participantes presentes na praça. Ainda que normas e códigos de conduta não tivessem sido negociados abertamente entre os participantes, havia um consenso de que a postura de Forder era inconveniente e devia ser censurada. De todo modo, os mecanismos de punição aos infratores estavam previstos pelo código de conduta da ilha, arquivo distribuído aos participantes no formato de um *notecard*. E os participantes que assumiam o papel de moderadores das ilhas também faziam alertas restringindo comportamentos indesejáveis no jogo. E sempre que necessário eram utilizadas as punições previstas. Diante da performance indesejável de Forder (e de outros personagens,) os moderados da ilha intensificaram a fiscalização:

[13:22] Streeter shouts: OI GENTE ALGUEM QUE UM EMPREGO OU COMPRAR COISAS?

[13:23] Ochs shouts: POR FAVOR, NÃO UTILIZEM O CHAT PARA VENDAS, OFERECIMENTOS DE TRABALHO, PEDIDOS DE CLICKS OU LINGUAJAR CHULO... OS REINCIDENTES SÃO PASSÍVEIS DE EJECT/BAN... DEIXEM O CHAT APENAS PARA CONVERSAÇÃO! SEM FALAR NOS QUE USAM ARMAS PARA ATIRAR E ANDAM PELADOS EXIBINDO ‘DOCUMENTOS’... GRATA!

⁹⁰ Os objetos utilizados pelos avatares são arquivos guardados em um diretório organizado em pastas que recebe o nome de inventário. Quando um participante quer fazer uso de determinado objeto, ele deve “anexar” ao avatar o arquivo correspondente. Para deixar o objeto, é feito o processo inverso: “desanexar”. O uso nativo não emprega apenas a expressão “anexar”. Termos como “vestir”, “usar”, “colocar” também são encontrados nos diálogos e serão utilizados por mim nas descrições de acordo com o contexto.

(Bate papo, Ilha Jardins SP, 27 março 2007)

A advertência da moderadora foi desencadeada pelas ofertas incessantes de emprego e de objetos que ocupavam o espaço destinado ao bate papo dos participantes (*Chat*). Mas dentre as condutas proibidas estavam exatamente as ações de Forder: “usar armas para atirar” e andar “exibindo documentos”. O certo é que a intervenção (e provavelmente as ameaças) de Yin foi eficaz. Sob o risco de sofrer um “*eject*” (ser “ejectado”) ou um “*ban*”, abreviação de banimento, o participante alterou suas ações na praça. Ser “ejetado” é ser excluído, uma eliminação temporária que intimida o contraventor. Já o banimento é uma revogação de direitos, uma exclusão definitiva que retira o participante do convívio com o grupo. Em um contexto onde as penas corpóreas, o encarceramento e mesmo a morte seriam ineficientes, o mecanismo de punição do SL faz uso do banimento: a experiência simbólica da *morte social* do participante é revisitada em sentido próximo ao que descreveu Lévy Strauss (1975), com observação à obra de W. B. Cannon (1942), “*Voodoo Death*”, sobre a *morte por conjuro ou enfeitiçamento*:

Desde então, a comunidade se retrai: afasta-se do maldito, conduz-se a seu respeito como se fosse, não apenas já morto, mas fonte de perigo para o seu círculo; em cada situação e por todas as suas condutas, o corpo social sugere a morte à infeliz vítima, que não pretende mais escapar àquilo que ela considera seu destino inelutável. (LÉVY-STRAUSS, 1975, p. 193).

Após escapar de uma precoce “morte social”, Forder, inserido em meio ao grupo de Yin, manteve um breve silêncio. Em seguida colocou-se frente a frente com um avatar de roupas coloridas e faixas vermelhas esvoaçantes enroladas pelo corpo. As mãos dos dois avatares começaram a se mover: a conversa teve início após Forder oferecer um objeto ao outro participante:

[10:15] **Beck:** o que é isso que vc me deu
 [10:15] **Forder:** um baseado igual ao meu
 [10:15] **Forder:** hehehe
 [10:15] **Beck:** e que eu sou fiel ao meu personagem
 [10:15] **Beck:** não uso
 [10:15] **Forder:** foi mal....eh soh jogar fora então
 [10:16] **Beck:** nom
 [10:16] **Beck:** vo deixar ele lá (*no inventário*) kkk
 [10:16] **Forder:** ok
 [10:16] **Beck:** que um kit

- [10:16] **Beck:** da idade média?
 [10:17] **Forder:** cerveja vc bebe neh?
 [10:17] **Beck:** so nos finais de semana
 [10:19] **Beck:** veste as coisas que te dei

(Forder anexou os objetos do kit da idade média oferecidos por Beck. Uma espada e um arco e flecha surgiram em suas costas)

- [10:20] **Forder:** ficou style hein beck!
 [10:22] **Beck:** dificiul ai
 [10:22] **Beck:** zuera
 [10:22] **Beck:** vo dar uma andada
 [10:22] **Forder:** uahauhauhua
 [10:22] **Beck:** bye
 [10:22] **Forder:** abs
 [10:22] **Beck:** veste a camisa
 [10:22] **Forder:** vou vestir
 [10:23] **Beck:** e + legal
 [10:23] **Forder:** qual eh o nome mesmo? (*refere-se ao nome da camisa*)
 [10:23] **Beck:** Chainmail Shirt
 [10:23] **Forder:** blz
 [10:24] **Forder:** acho que naum veio
 [10:24] **Beck:** vai no inventory
 [10:24] **Beck:** e vai em recent itens
 [10:24] **Forder:** agora deu

(Bate papo, Ilha Jardins SP, 27 março 2007 – grifos meus)

A interação com Beck fez com que a aparência de Forder se modificasse completamente. A espada e o arco e flecha compunham seu visual com a nova roupa colorida e colada ao corpo, idêntica à que era usada por Beck. É importante destacar que as trocas entre os participantes não se limitaram aos objetos. Experiências foram compartilhadas ao mesmo tempo em que sentidos eram negociados, colaborando para a construção de *definições comuns da realidade* (VELHO, 1994). Naquele contexto social mais ou menos demarcado, os participantes constituíam uma instância de *narrativização da vida cotidiana* (MÁXIMO, 2006, p. 16) onde as fronteiras entre o *on-line* e o *off-line* não possuem uma clara delimitação. Beck se diz fiel ao seu personagem e não anexa ao seu avatar o “baseado” oferecido por Forder. A recusa de Beck, decorrente de princípios e valores aparentemente exteriores à experiência do jogo, faz com que Forder questione também seus hábitos com relação à cerveja, construindo elos que ligam diferentes

dimensões das sociedades complexas. As ações que se desenrolam distantes do computador fornecem elementos para tecer as narrativas do jogo, fazendo deste parte integrante da vida social contemporânea. O diálogo entre os participantes evidencia também que um novato está presente: as ações de Beck no jogo mostram que ele está se apropriando de competências técnicas, mas também testando limites, negociando as normas que regem a convivência em grupo, construindo significados para si e para os outros a partir das interações que traça no *metaverso*. Deixar de ser um *newbie* é aprender a constituir-se como pessoa *on-line*.

Yin, após repreender Forder, havia interrompido suas conversas – ao menos publicamente – com os demais participantes. Forder, respaldado pela aproximação bem sucedida que acabara de acontecer com Beck, e agora munido de novas roupas e objetos, dirigiu-se à agora calada Yin:

[10:27] **Forder:** vc naum pode ser tão seria assim

[10:27] **Forder:** por mais que seja moderadora

[10:28] **Forder:** vou dançar pra vc

(Forder aciona um comando que faz o seu avatar dançar sem música, balançando pernas e braços em um passo que se repete continuamente. Em resposta, o avatar de Yin, também após a utilização de um comando na tela, leva a mão à barriga e faz movimentos de uma intensa gargalhada)

[10:28] **Forder:** pronto...consegui o que queria

[10:29] **Yin:** ^^

[10:29] **Forder:** vc ta vestida de gata?

[10:29] **Forder:** pantera?

[10:29] **Yin:** hehe d colegial

[10:29] **Forder:** uma felina...

[10:29] **Yin:** o av (*avatar*) d pantera sou eu mesma

[10:29] **Forder:** vc soh trabalha no SL?

[10:30] **Yin:** uhum

[10:30] **Forder:** bacana

[10:30] **Yin:** e vc?

[10:30] **Yin:** trabalha aki?

[10:30] **Forder:** eu sou publicitário

[10:30] **Forder:** mas no mundo real

[10:30] **Yin:** interessante

[10:31] **Forder:** rs...sou apenas um mendigo :)

[10:31] **Forder:** vivo de doações

[10:33] **Yin:** ^^

[10:33] **Yin:** pq não procura por money trees⁹¹?

[10:33] **Forder:** haaaa! procurar? pedir dinheiro é mais fácil

(Bate papo, Ilha Jardins SP, 27 março 2007 – grifos meus)

Forder, que já havia sido censurado por Yin, faz do movimento do avatar uma estratégia para se aproximar da participante. A dança ganha contornos caricatos, burlescos, e é correspondida também em uma linguagem não-verbal do avatar: a gargalhada de Yin. No contexto do SL, a expressão física dos sentimentos é um desafio. Fazer o avatar sorrir, por exemplo, envolve o domínio de comandos que nem sempre são eficientes e acessíveis no calor dos diálogos. Para se expressar simbolicamente, Yin faz o uso constante de sinais ortográficos, estratégia bastante propagada em ambientes de sociabilidade no ciberespaço onde a linguagem escrita prevalece. A reunião dos dois acentos circunflexos “ ^^ ” empregada por Yin representa a expressão dos olhos de quem sorri: demonstra felicidade, aprovação, cordialidade. Apesar de se tratar de um contexto onde corpos, gestos e movimentos são representados graficamente, “o sorriso” feito com dois sinais ortográficos, manifestado no bojo da comunicação escrita, é uma estratégia simples e eficiente de interação que contribui para construir uma corporalidade *on-line*⁹².

Finalmente, na conversa com Forder, Yin demonstra felicidade ao ser reconhecida por traços que caracterizam sua individualidade *on-line*, ainda que esses traços tenham sido pronunciados em um sentido diferente do que Yin delineou. Forder pergunta se ela está vestida de gata ou de pantera. A resposta é surpreendente: ela diz que está vestida de colegial. Na construção narrativa que Yin faz de si no SL, ela não pode se vestir de pantera; ela é uma pantera, e é a partir desse pressuposto, traduzido na sua representação gráfica de corpo, que ela tece uma biografia das suas experiências *on-line*. Já Forder traz informações do seu “mundo real” que auxiliam na construção da sua identidade *on-line*. Ele se apresenta como publicitário, mas é das suas ações no jogo que ele constrói sua caracterização: vive de pedir doações aos outros participantes, e por isso se diz um mendigo no SL.

Dessa reunião de ações e diálogos que aconteceram sucessivamente na *Ilha Jardins SP*, ou seja, que se desenrolaram em um espaço social compartilhado pelos que

⁹¹ *Money Trees* são árvores cujos frutos valem uma pequena quantia de dinheiro a quem coletá-los. As *Money Trees* foram criadas no SL aparentemente para estimular os participantes novatos, visto que o dinheiro só pode ser recolhido por avatares que tenham menos de 30 dias de cadastro.

⁹² Ver Segata (2007a).

ali se reuniam, podemos destacar as inúmeras estratégias, recursos, dimensões, regras, interações que contribuem para a construção da noção de pessoa *on-line* a partir do SL.

O conceito de pessoa, como observado por Geertz (*apud* SEEGER et al, 1979), é uma via real para a compreensão antropológica. Segundo o autor, num certo sentido, fazer antropologia é “analisar as formas simbólicas – palavras, imagens, instituições, comportamentos – em termos dos quais os homens se representam, para si mesmos e para os outros” (Ibid, p.4). No tocante do ciberespaço, Guimarães Jr. (2004) analisa as formas pelas quais as noções de corpo e pessoa simultaneamente contribuem para a elaboração do uso, pesquisa e desenvolvimento de avatares. Seus apontamentos são relevantes para pensar as contribuições das performances e representações culturais dentro do SL para a constituição da noção de pessoa *on-line*, evidenciando que os avatares não são delimitados apenas por uma representação gráfica:

Avatares – assim como qualquer outro artefato – são elaborados a partir de determinadas concepções sobre seu possível uso. Essas concepções são intimamente relacionadas com representações culturais sobre o que é um corpo, que tipo de ações ele deve ser capaz de exercer, espaço corporal, noções de identidade, entre outras. Nos contextos de desenvolvimento e design estas concepções sobre corporalidade e sobre os usos que a tecnologia virá a ter exercem um importante papel na forma pela qual avatares e tecnologias correlatas são concebidos e realizados. As culturas locais no ciberespaço, por sua vez, elaboram em sua dinâmica social uma série de idéias sobre o papel e funções de um corpo virtual. (GUIMARÃES Jr., 2004, p. 135-136)

Nessa discussão sobre o “ser” *on-line*, caminho com Jean Segata (2007b) ao entender que a aproximação com as noções de corpo e pessoa advindas do perspectivismo ameríndio podem ser trazidas como categorias analíticas para a reflexão do papel da corporalidade em ambientes de sociabilidade *on-line*.

De acordo com SEEGER et al (1979), uma originalidade das sociedades indígenas do Brasil “reside numa elaboração particularmente rica da noção de pessoa, com referencia especial à corporalidade enquanto idioma simbólico local” (Ibid.,p.3). O corpo é uma matriz de símbolos e um objeto de pensamento que ocupa posição organizadora central das sociedades indígenas. Assim, destacam os autores, entre os indígenas “a fabricação, decoração, transformação e destruição dos corpos são temas em torno dos quais giram as mitologias, a vida cerimonial e a organização social” (Ibid, p.11). Não se pode ignorar que o conceito de corpo dos indígenas difere da concepção

ocidental contemporânea de corpo. Entre esses povos, o corpo físico não é a totalidade de corpo, e também o corpo não é a totalidade da pessoa.

Entre as aldeias do Alto Xingu, como descreve Viveiros de Castro (1979), o corpo é corpo humano a partir da sua fabricação cultural; ele é imaginado, em vários sentidos, pela sociedade. Na sociedade xinguana, “o corpo humano necessita ser submetido a processos intencionais, periódicos, de fabricação” (Ibid, p.40), sendo as mudanças corporais produzidas a causa e o instrumento de transformações em termos de identidade cultural. De acordo com o autor, “isso significa que não é possível uma distinção ontológica – tal como o fazemos – entre processos fisiológicos e processos sociológicos” (Ibid.). Entre os xinguanos, a fabricação cultural do corpo não se distingue das transformações fisiológicas do corpo. Assim, a transição cultural é uma mudança corporal marcada pelo *parikú*, a “vergonha”, categoria básica do *ethos* xinguano. A vergonha é manifestada por restrições à interação social como silêncio e invisibilidade. Desta forma, constitui-se um complexo de reclusão, aparelho de construção da pessoa xinguana, sendo o idioma da reclusão um idioma da corporalidade que indica o papel central que a imagem do corpo desempenha na elaboração da *persona* xinguana (Ibid, p.44-45).

A “fabricação do corpo” do avatar, construção que não é fisiológica, mas gráfica, digital, também não se dissocia da sua fabricação cultural. As transformações corporais dos avatares do SL são intencionais e periódicas, e não se dissociam da construção da identidade cultural dos participantes do jogo. Porém, as transformações corporais do avatar diferenciam-se das transformações corporais dos xinguanos no complexo de sua fabricação. Enquanto o corpo xinguano é construído em reclusão, invisível, em uma fabricação demorada, as transformações do avatar são públicas, exibidas em sua instantaneidade.

A representação gráfica, por si só, não delimita a noção de pessoa *on-line*. No entanto, o avatar se configura, à semelhança do corpo para os indígenas, como uma matriz simbólica que ocupa uma posição organizadora central da produtividade social do SL. Mas o exercício, ou melhor, a brincadeira de construir-se corporalmente no ciberespaço, pode ser um momento privilegiado para refletir e questionar a visão dualística cartesiana que entende o corpo como entidade que contém somente aquilo que é abrangido pelo invólucro externo, a pele humana. Para as noções de corpo e pessoa advindas do perspectivismo ameríndio, “natureza” e “cultura” não designam províncias ontológicas, mas sim contextos relacionais (VIVEIROS DE CASTRO *apud* SEGATA,

2007b). Resta saber se para os que estão a construir digitalmente seus corpos, a “tecnologia”, “substituta” da “natureza”, também tece contextos relacionais com a “cultura”.

* * *

- [10:28] **Porta:** nossa, seu cabelo ta diferente
 [10:29] **Reina:** pois eh, eu enjoei do antigo. to usando esse agora
 [10:29] **Porta:** ah naum, mas com esse cabelo naum eh vc. **prefiro o outro**
 [10:29] **Reina:** ai amiga, serah? **eu to mesmo em crise de identidade**
 [10:30] **Reina:** serah q eh por causa do cabelo?
 [10:30] **Porta:** olha, eu tive uma crise dessa quando comecei no sl.
 [10:31] **Porta:** mudava tudo do meu avatar, todo dia. **faltava atitude.**
 [10:32] **Reina:** e ai?
 [10:32] **Porta:** foi **o pessoal da comu** (*comunidade*) q me deu as dicas. **criei minha personalidade!**
 [10:32] **Porta:** **agora todo mundo me conhece** até pelo jeito de andar.
 [10:32] **Porta:** o andar mais sexy do sl!!!
 [10:32] **Reina:** uhuuuuuu!!!!
 [10:32] **Porta:** vai por mim amiga, usa seu cabelo antigo, sem ele naum eh vc ;)

(Bate papo, Ilha Berrini, 18 dezembro 2007 – grifos meus)

Quando consideramos a constituição da noção de pessoa *on-line*, uma série de escolhas são feitas, e estas se inserem dentro de um *campo de possibilidades* cultural (VELHO, 1994; GUIMARÃES Jr, 2000; MÁXIMO, 2006). No contexto do ciberespaço, “naquele espaço, naquele período de tempo, cruzaram-se várias trajetórias e trilhas sociológicas e culturais” (VELHO, 1994, p. 19). É no interior dessas trilhas e trajetórias que os participantes do SL negociam permanentemente regras e códigos, que eles se constroem como pessoas *on-line*. Apesar da propaganda oficial do jogo anunciar ser este um espaço para “ser” e “fazer” o que se quiser, o ser *on-line* é condicionado por esse *campo de possibilidades* em que o participante está inserido culturalmente.

“Ter atitude”, nas palavras da participante do jogo, é criar sua personalidade com as dicas do “pessoal da comu” e assim se tornar socialmente aceito e reconhecido no grupo. Ao construir o avatar, os participantes do SL elaboram “uma representação visual de suas personas no sentido mesmo da noção de pessoa apontado por Goffman” (MÁXIMO, 2006, p. 32). A premissa de Goffman (1995) parte de uma análise interacionista e dramaturgica para compreender como que os indivíduos representam

papéis no seu processo de interação social. É desta forma que Elisa Máximo (2006, p. 89) analisa como “a construção do blog e do blogueiro ocorre no sentido de definir o que se é e o que se quer comunicar no âmbito de uma rede de relações sociais em permanente formação”, ou seja, “não basta ser o que se deseja ser, mas também é preciso ser aquilo que os outros esperam que se seja” (Ibid.). Das situações interativas dos *blogs* decorre um “processo permanente que se evidencia na escolha das falas, do que se escreve e de como se escreve, bem como na escolha de cada item, de cada imagem, de cada informação, de cada detalhe que compõe um blog” (Ibid.).

Ser um avatar é constituir-se diante do espelho dos outros avatares que nos olham (no qual tentamos nos encontrar). Nessa interação também somos espelhos, tanto para os outros quanto para nós mesmos. Quando olhamos para a tela, enxergamos as cenas como uma “terceira pessoa”. Essa perspectiva da visão permite que, além dos outros avatares, também nos vejamos na tela.

Os avatares possuem a especificidade de delegar ênfase também às manifestações não-verbais da comunicação: trata-se de uma representação gráfica do corpo que se movimenta e que se expressa gestualmente no ciberespaço. As escolhas não são apenas por cores, formas, falas. A cor da blusa, o corte de cabelo, a frase carinhosa fazem parte da construção do avatar e, conseqüentemente, da apresentação da pessoa *on-line* tanto quanto o fazem as maneiras de circular pelos espaços do jogo, a proximidade entre avatares no momento do diálogo, a gestualidade representada na tela. Goffman se atém atenciosamente à forma como o corpo em movimento – rico em aspectos não governáveis do comportamento expressivo do indivíduo – participa da comunicação e instaura nesta uma ambigüidade: não é possível à pessoa, em situações interativas, ter controle sobre as expressões do seu corpo com a mesma eficiência que domina sua fala ou escrita.

Seria um devaneio não considerar que o “corpo biológico” e o “corpo do avatar” são materialmente distintos e possuem cada um suas especificidades. Essa distinção, no entanto, não elimina a suposição de que eles compartilham, em determinados contextos, de um mesmo universo de significados. O corpo é simbólico. Construído socialmente, suporta valores e é um elemento do imaginário social (LE BRETON, 2006). Não estamos falando do corpo da anatomia ou da estátua, mas sim do corpo em movimento, da vida. Deste modo, quando Goffman traz o corpo para a esfera da comunicação, ele não se refere a um corpo inerte, mas sim a um corpo em movimento.

Mas será possível interpretar o movimento do avatar, um movimento de uma representação de corpo que se atualiza na tela, a partir dos mesmos referenciais utilizados para pensar o movimento do corpo material?

Visando compreender e superar a dualidade entre corpo e mente, Trebels (1998) e Kunz (2004) propõem os conceitos de *imagem substancial de corpo*, ou corpo objeto e de *imagem relacional de corpo*, ou o corpo sujeito de Merleau-Ponty e Tamboer. A construção da *imagem substancial de corpo* remete ao corpo físico, à matéria, fazendo do corpo um objeto que contém aquilo que é delimitado pelo invólucro da pele. Cárcere, engrenagem, máquina a vapor e, atualmente, sistema informático dividido em *hardware* e *software* são metáforas para a esta configuração de imagem do corpo. Já a *imagem relacional de corpo*, refutando um visão dualística para tecer uma visão unitária do homem, compreende as relações do corpo material com o mundo a partir da percepção e do reconhecimento de relações intrínsecas de sentido. Em um macronível, a rede, e em um micronível, o diálogo, são metáforas para compreender uma estrutura relacional onde o sujeito, dotado de intencionalidade, está no centro de uma concepção dialógica do movimento. Esta concepção não nega a materialidade do corpo, ao contrário, a revisita e a ressignifica. A ideia de corpo objeto, substancial e corpo sujeito, relacional, se completam: o homem material dialoga com o mundo, sendo o corpo condição para o *estar-no-mundo*.

O avatar pode ser considerado apenas em sua condição de objeto, um artefato cuja materialidade está na tradução dos códigos binários em interface sensível. Analisado em imagens inertes, o avatar, que pode ser modelado em combinações infinitas de formas e tamanhos – quebra-cabeça que une partes do corpo como peças – aproxima-se de uma *imagem substancial de corpo*: um corpo-fetiche cujas partes são comercializadas e substituídas para constituir um invólucro. As ilhas do SL estão abarrotadas de lojas que oferecem, expostos em grandes painéis, peles, músculos, olhos, cabelos, genitálias que são utilizados para compor o avatar. Em uma dessas lojas encontrei uma placa com os dizeres:

Informações: O que é uma skin (pele)? Uma skin é o modelo 2D. Uma pele pode mudar a sua aparência dramática mas não afeta o modelo 3D. O que é um body ou shape? O body ou shape é um modelo em 3D. No modelo modificável você pode ajustá-lo apenas dando um reight-click em seu avatar e escolhendo editar a aparência. Você pode adquirir também o body que você vê o modelo usando na

foto. E os cabelos? Possuímos pacotes completos que incluem skin, body, cabelos e olhos. Você pode comprá-los juntos ou separados.

Geralmente os fragmentos do corpo do avatar comercializados trazem rostos bonitos, corpos musculosos, penteados da moda. As costas masculinas são largas e as barrigas, delineadas em gomos, formam “barrigas de tanquinho”. As cinturas femininas são estreitas e os seios têm a aparência de que receberam próteses de silicone. No início das minhas experiências no SL, temi que estivesse fadado a descrever uma lógica atualizada do “Frankenstein” onde a tecnologia, ao invés de criar o monstro, criava o belo em um estereótipo exarcebado.

Uma permanente tensão está posta no SL. Busca-se “ser” um avatar, tornar-se pessoa *on-line*, assumir uma representação gráfica do corpo como condição para “estar-no-mundo” do ciberespaço, em um contexto onde, de forma extrema, a imagem de corpo é reificada e este, subdividido em pequenas partes, torna-se fetiche. É possível ao participante do SL, nas experiências do ciberespaço, romper com a imagem substancial de corpo implícita ao avatar e assumir, em suas ações, uma imagem relacional do corpo que dialogue com o mundo?

Para ilustrar que as relações de sentido são internas no diálogo entre corpo e mundo, ou seja, só podem se manifestar pela ação, Trebels (1998) se vale do exemplo da oficina de carpinteiro posto por Tamboer. Na oficina, as ferramentas formam uma rede relações onde a definição e a respectiva função do martelo e do prego só são dadas reciprocamente numa referência de um ao outro. Martelo e prego, mesmo tendo suas identidades constituídas pela referência, não podem ser ditos como iguais, cada um mantém sua relativa autonomia e deve ser pensado no contexto das obras do carpinteiro. Também é emprestada da relação entre prego e martelo a identidade do carpinteiro: ele não é só parte, como também participa da rede de relações. Além disso, o carpinteiro ocupa uma posição especial, pois somente através dele a relacionalidade pode ser compreendida e se tornar atuante. A totalidade das relações internas vem da ação do carpinteiro que atualiza e fabrica um produto, dando sentido para martelo e prego. Como as relações de sentido são internas e manifestadas apenas pela ação, se o carpinteiro usar o martelo para fazer um jogo de equilibrista ao invés de pregar, uma outra relação de sentido será percebida e reconhecida.

É assim, percebendo e reconhecendo uma rede de relações internas, que podemos compreender que o sentido do avatar e dos demais objetos do SL só podem ser

dados a partir das ações dos participantes no jogo. Estes, sujeitos dotados de intencionalidade, fazem parte desta rede de relações ao mesmo tempo em que suas ações são condição para a relação exista. É a ação do participante que faz do avatar, corpo-fetice, um objeto social. Lembremos que um objeto social é constituído em uma relação dialética entre atos sociais e inscrições (digitais) (Rivoltella, 2008). Ou seja, das ações dos participantes do jogo, constituídas culturalmente no interior de um campo de possibilidades (Velho, 1994), são produzidos os avatares – inscrições no ciberespaço – ao mesmo tempo em que, a partir dos avatares, também são criadas as ações e interações dos participantes.

A partir dessa perspectiva relacional, o avatar pode ser considerado como objeto social. Porém, essa classificação é comum a todos os outros objetos que compõem o universo do SL e que tem seu sentido manifestado pela ação do participante em redes de relação. Mas a identidade e o sentido que são atribuídos ao avatar, e que estão na própria concepção do jogo *Second Life*, parece ser mais ousada que a caracterização deste como um objeto social. A promessa do SL, e a busca dos seus participantes, é a de fazer do avatar não apenas uma representação gráfica do corpo, traço identitário, mas, principalmente, uma imagem relacional do corpo. Assim, numa perspectiva fenomenológica, o avatar seria não apenas imagem de síntese (sua condição material), mas também um corpo em diálogo no ciberespaço, uma condição para o *estar-no-mundo on-line* que só é possível quando também se “é” *on-line*.

Entretanto, as competências comunicativas do avatar estão relacionadas às suas competências técnicas, e estas últimas dependem tanto do domínio do participante quanto das características inerentes à plataforma. Quando abraçamos alguém, esse gesto é um movimento dotado de sentido. Ele se configura como uma ação é um comportamento intencional e seu sentido constitui uma rede de relação ao mesmo tempo em que é constituído por ela. Para Trebels (1998), o movimentar humano está estruturado funcionalmente a partir de um ator do movimento, de um contexto que situa esse movimento, e de um sentido que é perseguido pelo *se-movimentar*. No caso do abraço, um segundo ator do movimento também faz parte da rede de relações, compartilha tanto a ação, quanto o contexto e o sentido do gesto. Quem abraça não traz para o plano consciente a ação motora que caracteriza tal movimento. Para abraçar, a não ser que algum tipo de limitação física esteja envolvida, não é preciso parar para pensar em como iremos realizar um movimento angular que permite afastar simultaneamente os braços da linha média do corpo e direcioná-los, com a articulação

dos cotovelos semi flexionada, ao encontro de outra pessoa que realiza, reciprocamente, a mesma ação motora.

No SL, um abraço necessita de uma programação prévia. É preciso criar linha de comando em uma linguagem de programação interpretada pela plataforma do jogo. Essa linha de comando recebe o nome de *script* e deve ser associada ao avatar (ou a um objeto) para que este se movimente de determinada maneira. A palavra “*script*”, que pode ser traduzida para o português como “roteiro” é sugestiva ao fazer um uso metafórico da palavra que nomeia a forma como são escritos os espetáculos teatrais e audiovisuais. O *script*, que determina as ações dos atores em cena, em seu uso computacional, determina as ações dos avatares na tela. Abraçar, fazer sexo, andar de maneira *sexy*, chutar uma bola, andar de bicicleta, diferenciar um sorriso debochado de um sorriso encabulado: estes são desafios que o participante enfrenta ao constituir-se como pessoa *on-line* a partir do avatar, buscando se expressar dialogicamente no ciberespaço fazendo uso de representações do movimento. O exemplo do piscar de olhos que Geertz (1989) utiliza para ilustrar a dificuldade interpretativa em distinguir os uma piscadela de um tique nervoso ganha novo contorno quando os gestos e movimentos são códigos construídos *a priori* e que precisam ser acionados na tela.

Existe um redimensionamento e uma ressignificação das dimensões do ver e do agir. Para piscar no SL com o avatar, não basta pensar em fazê-lo. É preciso pensar, acionar na tela como *mouse*, em um atalho no teclado, o comando correto e então piscar. A resposta do avatar ainda pode ser descontextualizada pelo *lag*, atraso no envio de informações que causa um descompasso na comunicação. Como o caminho para fazer o avatar piscar é relativamente trabalhoso, e demanda um considerável processamento e transmissão de dados pelo computador, é comum que os participantes, a exemplo de Yin, façam uso de outras estratégias para se expressar “corporalmente” em detrimento da representação de movimento. Em algumas situações, para se expressar “corporalmente” piscando, é mais ágil, fácil e evidente, visto que o “gesto” fica impresso na tela através do emprego de sinais ortográficos. Assim, uma piscadela nasce com um ponto e vírgula seguido de um parêntese: “ ;) ”

A imersão do corpo em ambientes artificiais, assim como a transferência da mente e dos sentidos para o ciberespaço, é uma utopia que está presente nas fronteiras do desenvolvimento tecnológico. Não é por esses caminhos de associação direta entre a percepção e a ação que o *Second Life* e outros “mundos virtuais” trilham. Nossas

sensações, segundo Merleau-Ponty (*apud* CARMO, 2000, p.41), se dão numa configuração global onde os sentidos possuem uma unidade e se comunicam: “ver é tocar, ouvir é ver, tocar é ver”. É nessa interconexão de sentidos que a constituição da noção de pessoa *on-line* se concretiza como um processo onde ver e agir, perceber e se movimentar são dimensões construídas socialmente na interação com o outro. O *sentir* e o *entender*, fenomenologicamente, não se distinguem e estão em constante interação.

Não podemos nos esquecer que o corpo, na concepção de Merleau-Ponty, é também animado por relações imaginárias com o mundo (CARMO, 2000, p.82). E que no SL, a corporalidade implícita no avatar possui uma posição de destaque nos processos da comunicação associada ao jogo. É assim que, a partir das minhas observações, percebi que os conceitos de imaginação e o imaginário são essenciais para compreender como os participantes tecem seus caminhos pelo jogo, fazem suas escolhas, modelam seus avatares, criam maneiras para se expressar “corporalmente”, tecem suas narrativas. É fazendo uso da imaginação/imaginário que os participantes efetivamente, fazem de seus avatares, objetos sociais, um corpo relacional capaz de se expressar dialogicamente no ciberespaço.

Reconhecendo que os conceitos de imaginação e imaginário são polissêmicos, Gilka Girardello (2003) sugere que o entendimento de Paul Ricoer sobre a imaginação seja o que mais tenha hoje a contribuir com as análises de como os produtos e processos da comunicação são lidos e ressignificados pelas pessoas. Para Ricoer, “toda ação depende da imaginação, e é no espaço da imaginação que experimentamos diferentes cursos de ação, e que ‘brincamos’ – no sentido literal do termo – com possibilidades práticas” (RICOER *apud* GIRARDELLO, 2003). Deste modo, a imaginação é compreendida como espaço intersubjetivo de ensaio e interpretação:

É a imaginação que proporciona o ambiente, a clareira luminosa na qual podemos comparar e contrastar motivos tão diferentes quanto desejos e demandas éticas, que por sua vez podem ir desde regras profissionais até costumes sociais ou valores estritamente pessoais. (Ibid.)

O conceito de imaginação como um espaço intersubjetivo onde brincamos com possibilidades práticas, atrelado ao conceito de imaginário, aqui entendido em sua dimensão sociocultural como a dimensão coletiva do imaginado (GIRARDELLO, 2003), aproxima o universo simbólico construído e compartilhado pelos participantes do

SL (e dos jogos eletrônicos em geral) com a perspectiva de entendimento do ciberespaço como uma dimensão das sociedades complexas. A imaginação parece intensificar as trocas materiais e simbólicas entre os diferentes planos da vida social contemporânea, permitindo que os participantes do SL problematizem, reflitam e ressignifiquem suas experiências cotidianas estando circunscritos a limites de tempo e espaço muito peculiares: no jogo, ao constituir-se como pessoa *on-line*, o participante está *in-lusio* – a ilusão propicia sua entrada no jogo.

Roger Callois (1990), em seu clássico estudo “Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem”, demonstra que o jogo, apesar de ocupar um domínio próprio cujo conteúdo é variável, por vezes se entrecruza com o domínio da vida corrente. Diante do enorme número e da diversidade de jogos, o autor propõe que estes sejam classificados não pela natureza do jogo, mas pela atitude do jogador. Assim, tanto no jogo de xadrez quanto na luta de pugilistas ou em um pique-bandeira entre crianças, a atitude predominante dos jogadores é a mesma: trava-se uma disputa em busca da vitória, não importando se o jogo é físico ou intelectual. Assim, Callois propõe uma classificação dos jogos em quatro categorias: *Agon*, que reúne jogos de disputa, *Alea*, com jogos marcados pela aleatoriedade entre sorte e azar, *Ilinx*, que agrupa jogos de vertigem e *mimicry*, jogos cujo prazer de representar um personagem, de assumir um papel, dá o tom. Esta última categoria de jogos, caracterizada pela união da imaginação à interpretação, que penso ser adequada às reflexões sobre a constituição da noção de pessoa *on-line* no contexto do SL.

A afirmação de que o SL não é um jogo por não possuir regras fixas é posta em torna-se insustentável quando Callois discorre sobre as experiências dos jogadores em jogos de *mimicry*:

Há muitos jogos que não envolvem regras. Deste modo, não existem regras, pelo menos em termos fixos e rígidos, para brincar às bonecas, aos soldados, aos policiais e aos ladrões, aos cavalos, aos coboios, aos aviões, em geral, aos jogos que supõem uma livre improvisação e cujo principal atrativo advém do gozo de desempenharmos um papel, de nos comportarmos como se fossemos determinada pessoa ou determinada coisa, uma máquina, por exemplo. Apesar do caráter paradoxal da afirmação, eu diria que, aqui, a ficção o sentimento de como se substitui a regra e desempenha exatamente a mesma função. Em si mesma a regra cria uma ficção (Ibid., p. 28)

É justamente a ausência de regras que cria as condições para o que os participantes do SL construam, no seio das interações, suas identidades *on-line*, suas representações gráficas de corpo, sua biografia. No jogo, “a *mimicry* consiste na representação deliberada de um personagem, o que facilmente se torna uma obra de arte, de cálculo e de astúcia” (Ibid., p.97). Para Callois, assim como em Goffman (1995), o papel desempenhado toma sua forma a partir da interação com o outro, com as expectativas recíprocas que emanam das situações interativas. Assim, o participante do SL, ator que em sua rede de relações “avatar-ciberespaço-interlocutores” compõe seu papel, faz do seu avatar um corpo relacional no ciberespaço, constituindo-se no prazer da ilusão dramática.

Esse processo de constituir-se *in-lusio* como “ser” *on-line* não é um abandono da identidade ou da consciência. Callois alerta que existem situações extremas de união entre a *mimicry* e *ilinx*, entre o simulacro e a vertigem, podendo levar o ator a perder o controle sobre a representação. O êxtase, neste caso, pode sobrepor-se à vertigem originando o sobrenatural, os rituais de possessão, as experiências xamanísticas. No SL, os participantes não renunciam à consciência, não se deixam à deriva. Ao contrário, enfatiza Callois, “na simulação verifica-se uma espécie de desdobramento da consciência do ator entre a sua própria pessoa e o papel que desempenha” (Ibid., p.97). O participante, uma vez em *mimicry*, mantém a *reflexividade* nas suas ações (GIDDENS, 1991). A fala abaixo é a transcrição da descrição que uma participante do SL faz de si ao se apresentar como avatar em um perfil do *site* de relacionamentos Orkut:

Não levo o SL tão a sério... a RL já é muito chata com regras, porque fazer do SL assim também.... Por isso não julgo ninguém... cada um no SL escreve sua vida! Quem sou eu pra julgar não é?!! O que eu quero é ver todo mundo feliz... isso sim para mim é o que verdadeiramente importa!! (Orkut. Descrição de perfil)

A apresentação que a participante faz de si demarca seu posicionamento com relação à experiência de *mimicry* do jogo. Ela não quer regras, não precisa delas, já que a delimitação dos limites do jogo é dada pela forma como cada um escreve a sua vida no SL. Sem desconsiderar a vida real, por ela chamada de RL (Real Life), ela explicita uma posição, compartilhada por muitos participantes do SL, de que o jogo não pode ser levado a sério a ponto de fazer com que a “segunda vida” se submeta às mesmas regras

“chatas” da vida cotidiana. Sua felicidade, compartilhada, está em se representar no jogo, em escrever sua biografia.

Ao buscar compreender como corpo, movimento, imaginação, avatar, noção de pessoa, *mimicry*, dentre tantos outros conceitos utilizados na minha busca interpretativa da constituição do “ser” no ciberespaço, encontrei o conceito de *brincadeiras narrativas* em um texto de Gilka Girardello e Ana Carolina Dionísio (on-line) que versa sobre aspectos da relação de crianças pequenas com a internet. Segunda as autoras,

ver as crianças fantasiando em voz alta enquanto brincam na frente do computador - atividade aqui designada de **brincadeira narrativa**, e entendida como produção cultural relativamente autônoma e autoral das crianças - nos leva a retomar um conceito fundamental para pensarmos as práticas culturais da infância: a imaginação. (Ibid. Grifos meus).

O conceito, cunhado na observação das brincadeiras infantis, apesar de ter como referência a linguagem oral das crianças, aponta um possível caminho para pensarmos a relação entre imaginação e constituição da noção de *pessoa on-line*, tendo no centro da análise os processos comunicativos verbais e não-verbais associados às ações dos participantes que fazem uso dos seus avatares no universo simbólico do jogo. A voz alta surge na tela do SL enquanto se brinca. As cenas são narradas, ganham vida e sentido. A partir da ideia de *brincadeiras narrativas*, entendidas como produção cultural dos participantes do SL, podemos pensar em uma síntese das elucubrações tecidas até aqui para tentar compreender como a imaginação se articula com a forma como os participantes do SL se apresentam como pessoa *on-line* no jogo.

A cena descrita a seguir ilustra como as brincadeiras narrativas se inserem no ciberespaço. Em um momento em que muitos participantes estavam reunidos em uma esquina da Ilha Brasil, a chegada de um avatar com a aparência de um urso panda antropomórfico foi anunciada com alarde, em letras caixa alta, por Jorgensen, um avatar feminino. O panda vestia uma roupa oriental, trazia à cabeça um chapéu de camponês e, na mão direita, carregava um cajado que, pelos gomos, parecia ser de bambu. A atenção do grupo foi mobilizada:

[14:10] **Jorgensen:** AWWWWWWWWWWWW

[14:10] **Jorgensen:** O PANDA

[14:10] **Jorgensen:** APERTEM O PANDA TODOOOOOOOOOO

[14:10] **Jorgensen:** AWWWWWWWWW
[14:11] **Jorgensen:** panda panda panda
[14:11] **Jorgensen:** come here panda
[14:11] **Zabelin:** legal, um panda
[14:11] **Zabelin:** e ai panda
[14:11] **Panda:** oi...
[14:12] **Jorgensen:** panda bora casar?
[14:12] **Zabelin:** vc luta panda?
[14:12] **Panda:** luto
[14:12] **Jorgensen:** affff
[14:12] **Jorgensen:** nei nei
[14:12] **Panda:** meto esse cajado na cabeça e o cara cai
[14:12] **Jorgensen:** panda vc tem que ser cute
[14:12] **Jorgensen:** affffffff
[14:12] **Jorgensen:** panda violento
[14:12] **Panda:** uahuah
[14:12] **Panda:** uahuah
[14:12] **Zabelin:** kkkkkkk
[14:13] **Zabelin:** panda perigoso
[14:13] **Jorgensen:** pandas são cute cute
[14:13] **Zabelin:** os pandas costumam ser pacificos
[14:13] **Panda:** eu sou cute cute!!!
[14:13] **Jorgensen:** é
[14:13] **Jorgensen:** esse é um panda mafioso da yakuza
[14:13] **Panda:** uhauha to sem mafia...
[14:14] **Jorgensen:** mafia!
[14:14] **Panda:** antes tava na mafia da floresta...
[14:14] **Zabelin:** panda da mafia?
[14:14] **Zabelin:** kkkk
[14:14] **Jorgensen:** yakuza's panda
[14:14] **Panda:** uahuah
[14:14] **Zabelin:** hahahaha
[14:14] **Jorgensen:** eu sou uma neko as vezes, panda
[14:14] **Jorgensen:** ^^
[14:14] **Panda:** legal....
[14:14] **Jorgensen:** sim
[14:15] **Zabelin:** mas panda seu cajado é uma arma ou é o seu
lanche?
[14:15] **Jorgensen:** obaaaaa
[14:15] **Jorgensen:** XDDDDDDDDDD
[14:15] **Jorgensen:** hahahahahah
[14:15] **Panda:** e meu lanche..eu sou um panda sabio
[14:15] **Jorgensen:** muito boa
[14:15] **Zabelin:** kkkkk
[14:15] **Jorgensen:** XDDDDDDDDDD

[14:15] **Panda:** XD
 [14:15] **Zabelin:** sabia que era um panda do bem
 [14:15] **Panda:** eheh
 (Bate papo, Ilha Brasil, 14 fevereiro 2008)

É no momento em que as brincadeiras narrativas acontecem no SL que cada participante tenta traçar para a sua identidade *on-line* uma estabilidade que o faça tanto reconhecido quanto aceito nas situações interativas do grupo. O Panda tem traçado para si um papel inicial que antecede o diálogo com o grupo. A brincadeira narrativa se iniciou com as escolhas que foram feitas para construir o avatar (forma, sexo, cor de pele, vestimentas). O panda, que se apresenta inicialmente como violento, transforma-se em panda pacífico durante a brincadeira narrativa a partir das referências e expectativas cultivados pelos outros participantes. O significado dos objetos também é negociado em meio às narrativas. O cajado, arma para que poderia ser usada para bater nos outros avatares, acabou por se tornar alimento de um panda sábio, “do bem”. As narrativas compõem a própria experiência do brincar no jogo e são fundamentais para que as representações gráficas de corpo e de movimento possam, impulsionadas pela imaginação, se constituir enquanto corpo relacional que dialoga no ciberespaço.

Durante as interações no SL, os movimentos dos avatares e as narrativas dos participantes se imbricam. As dimensões do agir e do ver, ressignificadas, permeadas pela imaginação, adentram pelas brincadeiras narrativas para fazer do avatar uma maneira de “ser” no ciberespaço. É no interior de narrativas permeadas de imaginação que o toque de um avatar pode ser sentido por outro avatar. Como exemplo, reproduzo uma cena da qual participei na Ilha Berrini. Um avatar feminino, para minha surpresa, teletransportou -se para o meu lado e “gritou”, em inglês, para que eu esperasse. Parei meu avatar e aguardei sua aproximação:

[9:54] **Porta (shout):**Ei espera
 [9:54] **Porta:** obrigada
 [9:55] **nikki Porta:** você quer uma massagem?
 [9:55] **You:** o quê?
 [9:55] **nikki Porta:** uma massagem relaxante
 [9:56] **You:** sim, eu quero
 [9:56] **Porta:** eu te amo
 [9:57] **Porta:** vai custar L\$15
 [9:57] **Porta:** vem aqui!
 [9:58] **Porta:** por favor

[9:58] **Porta:** vai ser bom!

[9:58] **You:** uau! eu pensei que era de graça

[9:58] **nikki Porta:** não !

[9:59] **nikki Porta:** não!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

(Bate papo, Ilha Berrini, 03 dezembro 2007 – tradução do autor)

O que faz da massagem relaxante na pele do avatar uma ação com sentido para o jogador do SL, visto que o toque das mãos do avatar não alcançará diretamente a pele do participante, é a disposição para se integrar à brincadeira narrativa de falas e imagens, deixando que a imaginação contribua para a interação dos sentidos que fala Merleau-Ponty (*apud* CARMO, 2000): no SL, ver pode ser tocar (e ser tocado).

As relações entre a percepção e a ação, entre o “ver” e outras maneiras de sentir, podem ser apreendidas no convite que Valeera faz no blog Second News! Brasil: “relaxe e dê um trato em seu avatar”

Um das maravilhas em nossa segunda vida é que estamos sempre saudáveis, belos e jovens. **A utopia da fonte da juventude foi encontrada e está no Second Life.** E o mais encantador é que temos liberdade para envelhecer, engordar, ser crianças novamente ou ser ainda mais radical e mudar para o sexo oposto. **Não há limites para a fantasia e essa é uma das “viagens” mais deliciosas do SL.** Então, ainda que os cuidados com nossos “corpinhos” virtuais não exijam tanto empenho como na RL em academias e spas, **você também tem muitas opções aqui para relaxar, receber massagens em estilos variados e desintoxicar seus pixels na sauna.** Também é possível **praticar artes marciais e yoga.** Depois de um dia de muita farra, aventuras, passeios e devaneios, uma boa pedida é passar em um belo spa e receber os cuidados especiais de um profissional local ou, se você quiser um momento relax e carinhoso a dois, **leve seu par para lhe aplicar massagem e depois retribua.** Alguns desses locais podem surpreender, pois há macas para massagens, que vão além das animações básicas e podem esquentar as coisas. Esse “trato” em seu avatar pode ir muito além de inocentes massagens, pois eles oferecem até *private rooms*. **Você é quem decide!** (VALEERA. Relaxe e dê um trato em seu avatar. Blog Second News! Brasil⁹³, 16 outubro 2007. Grifos meus).

⁹³ Disponível em <<http://www.second-news.net/relaxe-e-de-um-trato-em-seu-avatar.html>>.

No texto de Valeera, a sensação na pele do participante é associada ao que é performado na tela. Além de se ater ao que é sentido “pelo” avatar, ela também narra o que é expresso através da representação do movimento corporal na tela. Uma primeira leitura pode indicar que a autora faz uma separação radical entre RL e SL: “ a utopia da fonte da juventude foi encontrada e está no Second Life!” Mas logo depois ela pondera e ressalta o papel da fantasia nas experiências do SL como geradora das experiências prazerosas no jogo.

* * *

A imagem do avatar pressupõe a existência de alguém “por trás do bonequinho” Talvez desse pressuposto se origine um dos maiores incômodos do SL: encontrar um avatar vazio, abandonado, objeto fantasma no ciberespaço. Um avatar inerte no jogo é a promessa não concretizada de vida na rede, uma contradição à expectativa de que em cada avatar “reside” uma pessoa. Abaixo, reproduzo uma mensagem dos administradores da Ilha Brasil Sul que anuncia punições contra a “desonestidade” no SL:

Nossa nova política em relação aos camps da BR SUL, tem como objetivo mais uma vez lutar contra a desonestidade dentro do sl. Sabemos que muitos de vocês apenas deixam seus avatares nos camps enquanto fazem outras coisas na real. Porém alguns outros estão impregnando o sl com bots e avatares zumbis apenas para lotarem suas ilhas ou para ganhar mais ainda nos camps. Nosso camps a partir desta data ejetara o avatar após 10 minutos, os que não estiverem atentos ficarão apenas de pé diante do camp. Gratos (Ilha Brasil Sul,

Manter um avatar *on-line* no SL sem permanecer por perto é considerado uma desonestidade por parte dos participantes do jogo. Metaforicamente, essa posição reforça uma dualidade entre corpo em mente. O avatar abandonado no *metaverso* é um “corpo sem alma”, despossuído de consciência. A estratégia é utilizada para acumular dinheiro em *camps* onde se troca uma remuneração pela permanência em um determinado local, ou para gerar tráfego em uma ilha (um indicador de popularidade das ilhas que é utilizado pelos participantes é o número de avatares reunidos). Assim, surgem os incômodos “*ghost avatar*”, ou “avatar zumbi”, que são avatares deixados

sem comando no jogo, ou mesmo criados apenas com a função de permanecer em *camps* em troca de dinheiro; e os “*bots*”, expressão originária da palavra inglesa “*robot*”, robô, que se refere à avatares que se comportam de forma robotizada por serem criados e administrados não por um participante, mas por um programa de computador.

Um avatar que não recebe comandos durante um determinado tempo ganha o status de “*away*”, que na tradução da língua inglesa significa “longe”, “distante”, ou simplesmente “fora”. Ora, como não é possível saber o que os participantes estão fazendo “por trás de cada avatar”, é o avatar em movimento, interagindo, que evidencia que um participante do jogo está presente. Se por um lado um “avatar zumbi” se refere a uma dualidade entre corpo e mente, por outro, reforça-se a interpretação de que o avatar só faz sentido como constituinte da noção de pessoa *on-line* quando considerado a partir das ações e interações dos participantes. Um avatar abandonado é apenas corpo substancial, um invólucro sem sentido no ciberespaço.

Em um caminho oposto aos dos avatares fantasma, zumbis e robôs, onde a presença das ações do participante se esvaem, encontram-se as interações traçadas no SL utilizando o recurso de *voice* (voz). Não me esqueço do turbilhão de sensações que vivenciei quando participei pela primeira vez de uma conversa por voz entre os avatares. À imagem de síntese, artificial e imaginada, acrescentava-se um traço identitário proveniente do “corpo mesmo”, material, do participante. Voz e avatar compunham, na comunicação, uma situação paradoxal onde nem sempre a imagem correspondia ao que era dito. A voz é um traço identitário que pode revelar características como gênero, idade, origem. Ela também mostra sentimentos como alegria, raiva, tristeza, euforia. O exercício de ficção (auto declarado como inspirado nas experiências vividas no SL) publicado por Dagger, uma participante do SL, na revista *on-line* “Bad Girls Magazine”, ilustra como que a possibilidade de fazer uso da voz desestabiliza a construção das identidades *on-line* no jogo :

DOIS AVATARAS MACHOS

- Gostosa aquela, né?
- Sei lá... Avatar meio grande, bunda meio larga...
- Mas a skin é maneira...
- Ah, a skin é. Mas o shape... já vi melhores.
- E aquela ali?
- Maneirinha. Muito pequena, né?
- Tatuada demais também.
- Pior que é. Deve querer aparecer.

- Prefiro mulher com óleo que tatuada.
- Ah, mas uma tatoo num lugar maneiro é irado.
- Falar em óleo, esse que eu comprei não é maneiro?
- Ta me estranhando? Vou olhar óleo de homem?
- Ah, tu entendeu...
- Entendi que você é um boiola!
- Boiola... ta...fdp.
- Olha quem chegou...
- Caraca, maluco. Muito gostosa.
- Mas eu acho que é traveco. Nunca fala no voice.
- Não é possível. Sabe o Rick? Andou pegando e disse que é irada... Diz que faz miséria na cama de pose.
- Mas eu acho que é traveco. Acho...

(DAAGER. Dois avatares macho. Bad Girls Magazine. Edição 5. Dezembro 2007. On-line⁹⁴)

Lembremos que a voz tem a capacidade de trazer personificação e “realismo” às comunicação *on-line* (Slater 2001). Mas no caso específico do SL, a comunicação acontece a partir de uma representação gráfica do corpo que é permeada pela imaginação, por uma inserção em um estado de *mimicry*. Assim, durante a brincadeira narrativa entre os dois “avatares machos” do diálogo de Daager, sobre o (a) participante que constrói sua identidade e biografia no SL como sendo uma mulher “gostosa”, recai a suspeita de ser um “traveco” pelo fato de que ela (ou ele) não fazer uso da voz para se comunicar, uma conduta que atestaria a “veracidade” da apresentação da pessoa que é compartilhada. Assim, a voz desestabiliza ao mesmo tempo em que constitui a noção de pessoa *on-line* no SL. Cria situações paradoxais entre a imaginação e a apresentação da pessoa no jogo, complexificando as interações entre os participantes⁹⁵.

Perto da minha saída do campo, exaltavam-se as discussões no ambiente de sociabilidade do jogo sobre programas (*Copy Boots*) que estavam sendo utilizados para copiar sem autorização os itens dos inventários (arquivos) dos participantes. Isso gerou uma grande preocupação com a subversão de uma das principais regras do SL que está pautada nos direitos sobre a criação intelectual: no jogo, o que você criou (ou comprou) é seu. A polêmica, na opinião dos participantes, passava não só pelo roubo de objetos em si, mas, principalmente, pelo “roubo de identidades”. Criava-se ali uma situação em

⁹⁴ Disponível em <http://www.spotbit.com/main/magazine.php?lang=en&prod=3257>. Acesso em 23 fevereiro 2008.

⁹⁵ Ver o curta “Uma estória de amor”, produzido por uma participante do SL, Patou Dumont, problematizando como a implementação do recurso de voz modificou as interações no jogo. O vídeo narra a história de um casal de avatares que inicia um romance no jogo e que vive dilemas com a notícia de que o jogo ganhará um recurso de voz. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=CKxkuuZwUUI>>. Acesso em 07 janeiro 2009.

que a aparência do avatar (que apesar de ter seu sentido construído e compartilhado pelas ações no jogo, é uma síntese de todo o percurso do participante), era sorratamente roubada, causando o sentimento de que a própria história do participante estivesse sendo surrupiada.

No final de fevereiro de 2008, na minha última semana presente no campo como pesquisador, presenciei as discussões de um grupo na Ilha Brasil. O roubo de identidades era o foco das narrativas que os participantes teciam em uma conversa por voz. Um avatar masculino estava indignado pois tinha ido a uma ilha onde todo o seu inventário tinha sido copiado por outro avatar: “O cara copiou tudo! *Shape*, roupa, tudo... Ficou igualzinho a mim! Tá tudo grampeado!”. Em resposta, outro avatar do grupo disse exaltado: “Copiam tudo, só não copiam a gente. Nossa voz eles não podem copiar! Isso eles não tiram da gente!”. Disse essas palavras caminhando com seu avatar até ficar colado a um avatar feminino. Então prosseguiu falando mansamente: “Vê se eles vão roubar essa voz deliciosa sua... hum... Diz que você não ficou toda arrepiada com eu falando bem no seu ouvidinho...”

Após todo o meu percurso no campo para buscar compreender como a noção de pessoa *on-line* era constituída em um contexto onde a corporalidade estava expressa a partir de avatares, observei, na dinâmica da negociação da realidade entre os participantes, a existência de uma provisoriedade dos referencias utilizados para “ser” *on-line*. Diante da ameaça de roubo da imagem do avatar, só restava algo que pudesse identificar a pessoa no jogo, uma característica que era atribuída, transferida ao avatar, mas que não tinha sua origem na síntese dos códigos binários. No universo simbólico do jogo, onde “cada um pode ter o corpo que quiser”, é a voz, elo de ligação com o corpo material, a única resistente à pirataria da apresentação “corporal” da pessoa *on-line*. E como a voz perdura, identifica, aproxima, seguiram-se, repletas de imaginação, as brincadeiras narrativas no *Second Life*, afinal, uma voz deliciosa não pode ser roubada...

CONSIDERAÇÕES FINAIS

PARA SE FAZER UM AVATAR

PARA SE FAZER UMA CANÇÃO

Composição coletiva

Para se fazer uma canção (Moska)
 Desfaço as malas do meu coração (Vander Lee)
 Eu sobrevôo minha solidão (Pedro Luis)
 E encontro o fim de um deserto (Celso Fonseca)
 Para se fazer uma canção (Frejat)
 Um som, um céu sem direção (Zé Renato)
 Como eu não previ, como eu nunca sei (Leoni)
 O amor que dei (André Abujamra)
 Acho a luz no fim da escuridão (Jorge Vercilo)
 E ascendo a imaginação (Joyce)
 Olá, você aí (Gilberto Gil)
 Que bom te ouvir (Toni Garrido)
 E eu não preciso de mais nada (Mart´nália)
 Por isso corro nas calçadas, corro nos seus pensamentos (Otto)
 Alentos pra solidão (Zélia Duncan)
 Passaporte pra dentro da alma (George Israel)
 E você que vem com pressa, calma (Oswaldo Montenegro)
 Dor adeus, Deus perdão (Zeca Baleiro)
 Dois, amor, doeu? (Nando Reis)
 Mas como é bom! Mas como é bom! (Jorge Mautner)
 E quando é bom é tudo seu (Lenine)
 E eu sou teu, você e eu (Sergio Dias)
 Na imensidão a sós (Flavio Venturine)
 Essa é minha voz (Isabella Taviani)
 Que é a sua voz também (Vitor Ramil)
 E a canção é de ninguém (Chico César)

(MOSKA. *Zoombido: para se fazer uma canção* (CD). Biscoito Fino, 2008⁹⁶).

“Zoombido: a canção de todo mundo” é um programa televisivo, parte da programação do Canal Brasil, apresentado pelo cantor e compositor Paulinho Moska. A proposta é unir música, entrevistas e fotografia em um programa semanal que recebe compositores para discutir, entre conversas, imagens e acordes, o universo da criação musical:

⁹⁶ O disco, homônimo ao programa, reúne, além da canção coletiva cantada por Paulinho Moska, registros dos duetos feitos durante as entrevistas.

Como é que se faz uma canção? O que sente um compositor quando cria? Qual o sentido da música em suas vidas? Que tipo de atmosfera precisam para escrever uma letra? Como foi a primeira vez que a música invadiu suas vidas, ainda na infância?⁹⁷

Além de conversarem sobre o processo de composição musical, Moska e convidados compartilham a criação de uma canção coletiva, “a canção de todo mundo”, a cada temporada do programa. A primeira temporada, que reuniu 25 convidados, resultou, com o verso inicial de Paulinho Moska, em uma música de 26 versos chamada “Para se fazer uma canção”, onde cada verso é de autoria de um compositor. É da relação entre os versos que formam a canção que me veio a metáfora para pensar como se constitui a noção da pessoa no jogo *Second Life*.

Para se fazer uma canção coletiva, os versos não podem ser construídos fora do seu contexto, do seu sentido interno dado pelas relações com o verso que o antecede e com o verso que o sucederá. Cada verso também não pode se dissociar da melodia e do ritmo da canção, da semântica da letra, da rima que se entrelaça foneticamente, da pequena história por detrás de cada reunião de palavras da composição. Os versos são negociados e compartilhados, cada um se inscreve em um campo de possibilidades onde a imaginação brinca, onde a ação se faz palavra.

Na canção de todo mundo, cada verso é autoral, se constitui como unidade atribuída a um sujeito-compositor. “Dor adeus, Deus perdão (Zeca Baleiro)”. O verso constitui, no contexto da música, a marca da identidade do Zeca Baleiro na canção. Seu estilo está impresso. Ele tece traços da sua pessoa no arranjo das suas palavras. Ainda assim, a canção é de ninguém. O verso do Baleiro não faz sentido solto, descontextualizado. A canção não é dele, é de todos, e por isso, não pode ser de ninguém. Ela é fruto da interação, sua composição é coletiva. Cada verso só faz sentido e se insere como participante e constituinte da música na sua interação com os demais versos.

Para se fazer um avatar, também não é possível estar fora de contexto. É na interação social que o avatar contribui para a constituição da noção de pessoa no ciberespaço. Da mesma forma que não se faz um verso sem olhar para o outro verso, não se constitui um avatar sem o olhar do outro. A melodia que dá ritmo às relações dos avatares é cultural, faz parte de um universo de sentidos compartilhados. A partitura de

⁹⁷ Disponível em <<http://www.paulinhomoska.com.br/zoombido/index.htm>>.

“como se faz um avatar” informa sobre os avatares ao mesmo tempo em que é escrita por eles.

A canção só é plena de sentido quando tocada. A letra de uma canção impressa em uma página não é a canção como um todo. Ainda assim, uma vez conhecida a canção, podemos ouvi-la lendo sua letra. Em uma interconexão dos sentidos (MERLEAU-PONTY *apud* CARMO, 2000), é possível ler as palavras inserindo-as na melodia da canção. Também a figura do avatar, por si só, é apenas uma representação gráfica do corpo na tela, uma imagem de síntese que, sendo interativa, convida ao desafio de controlá-la. Preencher um avatar, metaforicamente, não é dotá-lo de alma, mas de sentido – um sentido interno dependente das ações compartilhadas pelos participantes do SL. Da união entre ação e percepção faz-se do avatar em movimento não apenas traço identitário na rede, mas também condição para o “estar-no-mundo” no ciberespaço, e em especial no *metaverso*.

Na música composta coletivamente, cada verso é uma mensagem que se relaciona com os demais. Ele responde ao verso anterior ao mesmo tempo em que lança novo elementos para os versos que estão por vir. É um diálogo entre ausentes que se fazem co-presentes no fazer musical. Para compor o avatar, é preciso fazer do objeto social um corpo relacional, agregar a ele práticas, valores, princípios, idéias. O avatar, para dialogar com e no ciberespaço, se entrelaça no olhar do outro. Apresentar-se como pessoa no SL, no sentido goffminiano, é tecer um conjunto de ações, de opções que são negociadas no interior das próprias interações do jogo. Ao construir-se como avatar, o participante do SL busca estratégias para compor uma corporalidade *on-line* que só alcança plenitude de sentido em uma situação de co-presença, diante dos olhares do outro.

* * *

Uma vez que o comportamento humano é visto como ação simbólica (...) o problema se a cultura é uma conduta padronizada ou um estado da mente ou mesmo as duas coisas juntas, de certa forma perde sentido. O que se deve perguntar a respeito de uma piscadela burlesca ou de uma incursão fracassada aos carneiros não é qual o seu status ontológico. Representa o mesmo que pedras de uma lado e sonhos do outro – são coisas desse mundo. (GEERTZ, 1989, p. 8)

Corpos de carne e corpos de bits. Movimentos biomecânicos e movimentos de scripts. A oposição entre a materialidade palpável do corpo substancial – invólucro da

alma, suporte para a mente – e a efemeridade digital do corpo representado no ciberespaço – ilusão “virtual”, imaginação fantasiosa – causa um estranhamento que alimenta a discussão do que é um corpo, evidencia um corpo simbólico cujo movimento dialoga com o mundo. Ao refletir sobre avatar pressupõe-se que, assim como o corpo material, como as pedras e como os sonhos, ele faz parte desse mundo.

É preciso voltar a dizer que falo a partir da Educação Física (EF) e tenho em vista as especificidades e demandas desse campo do conhecimento caracterizado, na sua constituição e ação social, como uma prática pedagógica que tem o corpo e o movimento como objetos de estudo e intervenção. Os caminhos escolhidos neste trabalho por vezes deram voltas que poderiam ser desnecessárias se não fosse urgente aproximar a EF do ciberespaço, entendendo este último como uma dimensão constituinte das sociedades complexas; discorrer para romper com o “virtual” concebido em sua oposição ao “real”; trazer para o plano da percepção humana, a ação repleta de sentidos/significados que o participante dos jogos eletrônicos vivencia, permeado de imaginação, na tela.

Em momento algum, partindo da experiência dos jogadores do SL, é possível afirmar que o avatar é um substituto para o corpo material, substancial. Ao aproximar o avatar das discussões da EF, não reivindico para este o *status* de objeto de intervenção direta da EF. A especificidade da EF continuará enraizada na constatação de que as pessoas – corpos-sujeito que dialogam com o mundo – são susceptíveis a intervenções pedagógicas. Cada um de nós pode ser levado a descobrir, em seu movimento autoral, intencional, o mundo enquanto corpo, sentindo prazer nessa relação dialógica com seu entorno. Refletir sobre o avatar, como também o é para tantas outras representações do corpo, dentre as quais destaco, na pauta da vida social contemporânea, as midiáticas, é reconhecer a multidimensionalidade do ser humano.

Nas situações de estranhamento originadas das ações dos participantes do SL que se inserem no ciberespaço desafiados a construir-se em uma corporalidade *on-line*, reside uma situação privilegiada para pensar o corpo e o movimento dissociados de concepções ontológicas. O corpo é apresentado assim, uma vez inscrito na rede, como entidade simbólica com significados negociáveis, relativos e transitórios. Ao “ser” *on-line*, o participante do SL se vê, estando nos meandros do ciberespaço, em situações de unidade e fragmentação, na perspectiva de Gilberto Velho (1994). Considerando que a construção social da realidade também possui uma natureza simbólica, o participante do

SL se vê em trânsito entre diferentes planos e dimensões da vida social contemporânea sem abandonar, no entanto, um mundo para adentrar em outro.

David Le Breton (2003) intitula um dos seus textos de “Adeus ao corpo” para, na verdade, fazer ao final do seu raciocínio o que ele chama de “ironia do corpo”. Durante todo o texto, o autor explora “discursos de representações, utopias e às vezes de um mundo que começa a tornar-se real, um mundo finalmente liberto do mal que, para muitos dos pesquisadores, é o corpo” (Idem, p. 136). Ele problematiza a idéia de que “o corpo não é mais uma fronteira identitária, mas vestígio deixado no espaço” (Idem, p. 123). Um universo sintético, virtual, fictício, propiciaria a sensação física de um mundo sem carne. Assim, um “corpo colocado em parênteses” eliminaria o estigma preconceituoso das diferenças do mundo real. A encarnação virtual substituiria o corpo arcaico, que padece dos seus carecimentos naturais, entre eles a morte. A ironia do corpo anunciada ao final do texto de Le Breton, num contraponto com o “adeus ao corpo”, parte do princípio de que certamente, mesmo diante de toda a tecnologia que equipa o corpo de chips eletrônicos e de modificações genéticas e morfológicas, continuamos a ser carne e o sensível permanece:

Os limites do corpo desenham, em sua escala, a ordem moral e significativa do mundo. Pensar o corpo é uma outra forma de pensar o mundo e o vínculo social: uma desordem introduzida na configuração do corpo é uma desordem introduzida na coerência do mundo (LE BRETON, 2003, p. 136).

A idéia do “corpo colocado em parênteses”, situação em que a tecnologia livra o viajante “virtual” das coerções corporais habituais, assentando o indivíduo em uma plenitude sensorial que a sociedade não lhe proporcionaria com tanta generosidade, se reflete em muitas das falas sobre o *Second Life*.

Que tudo é possível na *Second Life*, nós já sabemos. Esta fábrica de sonhos e fantasias nos permite voar, surfar as ondas mais altas (mesmo que não saibamos nadar na real life), esquiar, cavalgar, “viajar” naquela Ferrari vermelha de sonhos, saltar de pára-quedas tendo a linda Torre Eiffel como cenário; também ser uma gatinha, vampiro, Jedi, tigre, ciborg... O que não dizer das armas que alguém pode usar e lhe mandar para bem longe... expulso do paraíso. Não há

limites para tudo o que se pode viver aqui! (VALEERA. Pausa para relaxar. Blog Second News Brasil⁹⁸).

Relativizando as posições de deslumbramento adotadas na citação anterior diante da “fábrica de sonhos e fantasias” do SL, Daniel Galera, responsável pelo *blog* sobre jogos eletrônicos “Jogatina⁹⁹”, publicou um texto com o título “Social entre aspas”.

Coloquei “social” entre aspas porque minha experiência dentro do SL foi ligeiramente perturbadora. Mesmo tendo interagido com amigos da vida real e conhecido alguns avatares lá dentro, a sensação de bunda grudada na cadeira prevaleceu sobre a de interação social no fim das contas. É possível se divertir, conhecer gente, ganhar dinheiro e até aprender dentro do SL, mas acho inadequado ver as experiências virtuais como equivalentes às experiências do mundo real. No *Second News! Brasil*, esse deslumbramento às vezes dá o tom. (GALERA, 2007)

A oposição entre o “corpo colocado em parênteses” e o “social entre aspas” aponta novamente para o dualismo deturpado presente no entendimento das interações sociais no ciberespaço. Nos dois casos são usados sinais ortográficos – com os seus nomes escritos por extenso – para realçar o sentido das expressões. Talvez mais que realçar o sentido, o uso dos sinais ortográficos *parênteses* e *aspas* traz uma imagem que caracteriza, que adjetiva respectivamente o *corpo* e o *social*. O *corpo*, estando em parênteses, ficaria em suspenso da realidade, isolado da oração que anuncia a ação em um plano *on-line*. E o *social*, supostamente destituído da sua veracidade na relação com a tecnologia, ficaria enfraquecido pelas aspas que tornam relativo o seu sentido e inferiores as experiências e interações no ciberespaço.

Em um contraponto importante com as aspas e os parênteses, Milton Santos (1999) eleva o *corpo* a uma posição de destaque, revelado pelo que ele chama de dinâmica alucinada do mundo contemporâneo, e que interpreto aqui no mesmo sentido da mobilidade material e simbólica sem precedentes vivenciada contemporaneamente nas sociedades complexas (Velho, 1987):

⁹⁸ Acesso em 05 abril 2007. O *post* não estava mais *on-line* no meu último acesso.

⁹⁹ O *blog* “Jogatina” era constituinte do site “Nominino”, retirado do ar em 2007 por falta de patrocínio. Assim, a página já não está mais acessível.

Na verdade, a globalização faz também redescobrir a corporeidade. O mundo da fluidez, a vertigem da velocidade, a frequência dos deslocamentos e a banalidade do movimento e das alusões a lugares e a coisas distantes, revelam, por contraste, no ser humano, o corpo como uma certeza materialmente sensível, diante de um universo difícil de apreender. (SANTOS, 1999, p. 251)

O desafio aqui proposto foi o de articular o corpo substancial e os avatares sem tropeçar nos parênteses e colidir com as aspas. Nesse percurso, o referencial da “Antropologia no ciberespaço” foi essencial para que as aspas fossem retiradas do social, compreendendo que no ciberespaço se produzem sim relações sociais e que não é o suporte material no qual as interações acontecem que determina sua veracidade. Concomitante, a Educação Física contribui, com sua tradição de abordagens e intervenções sobre o corpo, movimento e o jogo, para que o corpo/avatar do ciberespaço, representação gráfica na tela, seja tirado dos parênteses e entendido em sua dimensão simbólica.

É a *mimicry* (CALLOIS, 1990), atitude de prazer em representar um personagem no interior de um jogo, e a *brincadeira narrativa* (GIRARDELLO; DIONÍSIO, on-line) caracterizada no contexto do SL pelos diálogos repletos de imaginação traçados na tela, que contribuem para que o avatar seja compreendido, a partir das ações e interações dos participantes do jogo, como um *corpo relacional* capaz de dialogar com o ciberespaço e ser condição para um “estar-no-mundo” digital em que a corporalidade assume um papel central na constituição da noção de pessoa *on-line*.

Após minha experiência como nativo no SL, condição posteriormente estranhada a partir do papel assumido de pesquisador, o *slogan* do SL: “Seu mundo, sua imaginação” ganhou novos contornos na minha interpretação. Eu concebia a frase como fantasiosa, uma falácia publicitária para atrair participantes ao jogo. Minha suposição era de que a perspectiva da frase, a forma como ela é construída, sugeria que a imaginação cria um mundo dissociado da vida social contemporânea, uma segunda vida onde todos podem ser mais felizes e realizados. Talvez essa até seja a intenção dos criadores do jogo. Mas a minha experiência no campo, as interações no ciberespaço, a participação em brincadeiras narrativas me entregando à *mimicry*, revelaram que não era a frase do slogan que precisava ser mudada, mas sim o conceito de imaginação. Entendida como “um espaço intersubjetivo onde brincamos com possibilidades práticas” (RICOER *apud* GIRARDELLO, 2003), a imaginação passa a ser não o rompimento com a vida cotidiana, mas um elo de ligação – no contexto de um jogo *on-*

line onde se constrói uma noção de pessoa centrada na corporeidade – entre o ciberespaço e as dimensões da vida social contemporânea.

É na minha imaginação que brinco com a letra da música coletiva “Para se fazer uma canção” e a transporto para se referir às minhas experiências como avatar no *Second Life*, experiências estas que me fizeram não apenas “estar” *on-line*, mas, sobretudo, “ser” *on-line*.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ALVES, Rubem. *E aí?: cartas aos adolescentes a seus pais*. Campinas, SP : Papirus, 1999.
- ANTUNES, Scheila. *O país do futebol na Copa do Mundo: estudo de recepção ao discurso midiático-esportivo com jovens escolares*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Centro de Desportos. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. *Senhas*. Rio de Janeiro: Difel, 2001.
- _____. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1991.
- _____. *Tela total: mito-ironias do virtual e da imagem*. 3.ed. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- _____. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- _____. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BENJAMIM, Walter. *Teses sobre Filosofia da História*. In: KOTHE, Flavio R. (org.); FERNANDES, Florestan (coord.) *Walter Benjamin*. São Paulo: Êtica, 1985, p. 153-165
- BENNETT, Gaymon; PETERS, Ted. *Construindo pontes entre a ciência e a religião*. São Paulo : Editora UNESP/ Edições Loyola, 2003.
- BETTI, Mauro. *A janela de vidro: esporte, televisão e educação física*. Campinas: Papirus, 1998.
- _____. *Educação Física e Mídia: Novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Editora Hucitec, 2003.
- _____. *Educação Física*. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo (orgs.). *Dicionário crítico de Educação Física*. Ijuí: Unijuí, 2005, p. 144-150.
- _____. *Esporte na mídia ou esporte da mídia? Motrivivência*. Ano XII, n. 17, set. 2001.
- BRACHT, Valter. *Educação física & ciência: cenas de um casamento (in)feliz*. Ijuí: Ed. Unijuí, 1999.
- BRACHT, Valter; GONZÁLEZ, Fernando Jaime. *Educação Física escolar*. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo (orgs.). *Dicionário crítico de Educação Física*. Ijuí: Unijuí, 2005, p. 150-157.
- BUCKINGHAM, David. *Crescer na Era das Mídias (After the Death of Childhood: growing up in the age of electronic media, 2000)*. Tradução: Gilka Girardello e Isabel Orofino. São Paulo: Loyola, 2007.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CANNON, W. B. *Voodoo death*. *American Anthropologist*, v. 44, n. 2, abr – jun, 1942.

- CARMO, Paulo Sérgio do. Merleau-Ponty: uma introdução. São Paulo: EDUC, 2000.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura - Volume 1. São Paulo: Paz & Terra, 2002.
- COSTA, Alan. Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. In: Rev. Brasileira de Ciências do Esporte, v. 27, n. 2. Campinas, 2006.
- DELEUZE, Gilles. Diferença e repetição. (3rd. ed.) Rio de Janeiro: Graal, 1998.
- _____. O atual e o virtual. In: E. Alliez. Deleuze filosofia virtual. (p. 47-56). Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.
- DENTIN, Serge. O virtual nas ciências. In: PARENTE, André (org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- FEATHERSTONE, Mike. A globalização da mobilidade: experiência, sociabilidade e velocidade nas culturas tecnológicas. In: Lazer numa sociedade globalizada: Leisure in a globalized society. São Paulo: SESC/WLRA, 2000.
- FEDERAÇÃO GAÚCHA DE FUTEBOL DIGITAL. Entrevista com Natan da Silva campeão brasileiro de WE. Disponível em <<http://frsfd.blogspot.com/2008/10/entrevista-com-natan-da-silva-campeo.html>>. Acesso 21 dezembro 2008.
- FERES NETO, A. A Virtualização do esporte e suas vivências eletrônicas. 2001. 117 F. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.
- _____. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 14, Anais... Recife: CBCE, 2007. (CD-ROM).
- FRAGOSO, Suely ; ROSÁRIO, Nisia Martins do. Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multi-usuário online de caráter multicultural. Interin, n 6 (on-line). PPGCOM/UTP: Curitiba, 2008. Disponível em <http://www.utp.br/interin/artigos/artigo_dossie_suely-nisia.pdf>. Acesso 08 janeiro 2009.
- GADAMER, Hans-Georg. Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis: Vozes, 2004.
- GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. In: Rev. Brasileira de Ciências do Esporte, v. 26, n. 2. Campinas, 2005.
- GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.
- GIDDENS, Anthony. As conseqüências da modernidade. São Paulo: UNESP, 1991.
- GIRARDELLO, Gilka. A imaginação no contexto da recepção. In: Revista interamericana de comunicação midiática. Vol.2, nº 1, jan-jul 2003.
- GIRARDELLO, Gilka; DIONÍSIO, Ana Carolina. Produção cultural infantil diante da tela: da tv à internet. On-line. Disponível em

<http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigo_crianca_internet.htm>. Acesso 27 novembro 2008.

GLOBOESPORTE.COM. Goleiro que parou Ronaldinho usou videogame para defender o pênalti. Online. Disponível em <<http://globoesporte.globo.com/Esportes/Noticias/Futebol/italiano/0,,MUL884541-9848,00-GOLEIRO+QUE+PAROU+RONALDINHO+USOU+VIDEOGAME+PARA+DEFENDER+O+PENALTI.html>>. Acesso 21 dezembro 2008

GOFFMAN, Erving. A apresentação do eu na vida cotidiana. Petrópolis: Vozes, 1995.

GUIA FLORIPA. Praia Mole. Disponível em <<http://www.guiafloripa.com.br/turismo/praias/mole.php3>>. Acesso 10 janeiro 2009.

GUIMARÃES JR., Mário J.L.. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. In: Horizontes antropológicos. Ano 10, n. 21. Porto Alegre: UFRGS, 2004, p. 123-154.

_____. Sociabilidade no Ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes', In: Anais 51ª Reunião Anual da SBPC, Porto Alegre, 1999. Disponível em <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html>. Acesso 23 novembro 2007.

_____. Vivendo no Palace: etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço. Dissertação de Mestrado. Florianópolis: PPGAS/UFSC, 2000.

HINE, Christine. Etnografia virtual. Barcelona, Editorial UOC, 2004. Disponível em <<http://www.uoc.edu/dt/esp/hine0604/hine0604.pdf>>. (primeiro capítulo). Acesso 12 novembro de 2006.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JOVENS usam celular para criar mundo particular. Folha de São Paulo, São Paulo, 19 mar. 2008.

KAIZEN Games e IG lançam. Second Life Brasil. Second Life Brasil: online. Disponível em <www.secondlifebrasil.com.br/noticias/noticias_completo.aspx?c=11>. Acesso 25 abril 2007.

KOTHE, Flávio (org.). Walter Benjamin: sociologia. Ed. Ática. S. Paulo, 1991.

KOZINETS, Robert V. The Field behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities. Journal of Marketing Research, 39, 2002. p. 61-72 Disponível em <<http://www.nyu.edu/classes/bkg/methods/netnography.pdf>>. Acesso 27 outubro 2008.

KUNZ, Elenor. Educação Física: Ensino e Mudanças. Ijuí, Ed. Unijuí, 2004.

LEMONS, André. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época, in Lemos, André; Cunha, Paulo. (orgs). Olhares sobre a cibercultura. Sulina, Porto Alegre, 2003; pp. 11-23.

LE BRETON, David. A Sociologia do corpo. Petrópolis: Vozes, 2006.

_____. Adeus ao corpo. In: O homem máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p. 123-137.

LEMONS, André. Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÈVI-STRAUSS, C. O feiticeiro e sua magia. In Antropologia estrutural. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.

LÉVY, Pierre. A Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. A máquina universo: criação, cognição e cultura informática. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

_____. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: 34, 1993.

_____. Cibercultura. São Paulo: 34, 1999.

_____. O que é o virtual? São Paulo: 34, 1996.

_____. Uma perspectiva vitalista sobre a cibercultura. In: LEMOS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LISBOA, Mariana. Representações do esporte-da-mídia na cultura lúdica das crianças. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Centro de Desportos. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

LOPES, Eduardo Simonini. A Realidade do Virtual. Psicologia em Revista, v. 11, p. 96-112, 2005. Disponível em <http://www.pucminas.br/imagdb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20051220154131.pdf>. Acesso 15 novembro 2008.

MARTIN-BARBERO, J. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2001.

MÁXIMO, Maria Elisa. Blogs: o eu encena, o eu em rede. Cotidiano, performance e reciprocidade nas redes sócio-técnicas, Tese (Doutorado em Antropologia Social), Programa de Pós-graduação em Antropologia Social, UFSC, Florianópolis, 2006. Disponível em <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PASO0197-T.pdf>>. Acesso 14 novembro 2008.

_____. Sociabilidade no “ciberespaço”: uma análise da dinâmica de interação na lista eletrônica de discussão Cibercultura. Antropologia em Primeira Mão, PPGAS/UFSC, Florianópolis, 2003.

MELLO, Horácio Dutra. Representação e usos da internet por adolescentes. Dissertação (Mestrado em Educação). Centro de Ciências da Educação. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

MERLEAU-PONTY, Maurice. A prosa do mundo. São Paulo: Cosac e Naify, 2002.

_____. Fenomenologia da percepção. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1999.

_____. O olho e o espírito. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.

_____. O visível e o invisível. São Paulo: Cosac e Naify, 2000.

_____. Signos. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

MEZZARROBA, Cristiano. Os Jogos Pan-americanos Rio/2007 e o agendamento midiático-esportivo: um estudo de recepção com escolares. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Centro de Desportos. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

MONTARDO, Sandra Portela; PASSERINO, Liliana. Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na

- Educação, v. 4, 2006. Disponível em <<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2006/artigosrenote/25065.pdf>>. Acesso 14 novembro 2008.
- MUNARIM, Iracema. Brincando na escola: o imaginário midiático na cultura de movimento das crianças. Dissertação (Mestrado em Educação). Centro de Ciências da Educação. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.
- O ESTADO DE SÃO PAULO. O corpo, essa máquina maravilhosa. Online. Disponível em <http://www.estadao.com.br/suplementos/not_sup20113,0.htm>. Acesso 15 julho 2007.
- OROZCO, Guillermo. Televisión y Audiencias: un enfoque cualitativo. Proyecto Didáctico Quirón, n° 45. Ediciones de La Torre; Universidad Iberoamericana. Madrid, 1996.
- PARAVIN, Guilherme. Ronalinho pressionado por mundo dos games. INFO online. Disponível em <<http://info.abril.uol.com.br/aberto/infonews/112008/14112008-50.shl>>. Acesso 21 dezembro 2008.
- PEREIRA, Rogério Santos. Brincadeiras aos pedaços: perspectivas de fragmentação dos espaços de lazer frente aos avanços tecnológicos. Relatório de pesquisa (Iniciação científica - PIBIC). Viçosa, Departamento de Educação Física, Universidade Federal de Viçosa, 2005.
- PESSOA, Morena. Onde estão os brasileiros. Revista Second Life. Online. Disponível em <<http://revistasl.vilabol.uol.com.br/16.htm>>. Acesso 03 fevereiro 2008.
- PINTO, Manuel. A busca da comunicação na sociedade multi-e-crãs: perspectiva ecológica. Comunicar, n. 25, p. 259-264, 2005.
- PIRES, Giovani de Lorenzi. Educação Física e o discurso midiático: abordagem crítico-emancipatória. Ijuí – SC: Unijuí, 2002.
- PRETTO, Nelson. Geração alt-tab deleta fronteiras na educação. Entrevista concedida a Lia Ribeiro Dias. In. A rede (on-line). Edição n°16 - julho/2006. Disponível em <http://www.arede.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=634&Itemid=99>. Acesso 08 dezembro 2008.
- QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual. In. PARENTE, André, orgs. Imagem Máquina. A Era das Tecnologias do Virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, pp.91-99, 1993.
- RIBEIRO, Gustavo Lins. Cultura e Política no Mundo Contemporâneo: paisagens e passagens. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2000.
- RIFIOTIS, Theophilos. Antropologia do ciberespaço: questões teórico-metodológicas sobre a pesquisa de campo e modelos de sociabilidade. Antropologia em primeira mão, Florianópolis, v. 51, p. 1-19, 2002.
- RIVOLTELLA, Pier Cesare. A formação da consciência civil entre o “real” e o “virtual”. In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka (orgs.). Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância. Campinas – SP: Papyrus, 2008.
- SANTOS, Milton. A natureza do espaço: técnica e tempo: razão e emoção. São Paulo: Hucitec, 1999.
- SAVIANI, Dermeval. Escola e democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre educação e política. 33.^a ed. revisada. Campinas: Autores Associados, 2000.

SEEGER, Anthony; DAMATTA, Roberto; VIVEIROS de CASTRO, Eduardo. A construção da pessoa nas sociedades indígenas brasileiras. In: Boletim do Museu Nacional, nova série, Antropologia, n.32, 1979.

SEGATA, Jean. Como construir para si um corpo sem gênero no ciberespaço: dos mundos possíveis no ciberespaço. Anais, Seminário Homofobia Identidades e Cidadania LGBTTT, UFSC, Florianópolis, 2007a.

_____. Lontras e a construção de laços no Orkut. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social). Centro de Ciências Filosofia e Ciências Humanas. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007b.

_____. Lontras e a construção de laços no Orkut: uma antropologia no ciberespaço. Rio do Sul: Nova Era, 2008.

SLATER, Don. Social relationships and identity online and offline. In: Livingstone and Lievrouw, Culture and new media. (p. 533-545), 2001. Tradução: Ana Laura Colombo de Freitas e Juliana Maia.

SORJ, Bernardo. Brasil@povo.com: a luta contra a desigualdade na sociedade da informação. Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 2003. Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001346/134613por.pdf>>. Acesso 02 dezembro 2008.

TREBELS, Andreas. Movimentar-se: aprender e ensinar. Orientações antropológico-filosóficas. Anais, Seminário Brasileiro em Pedagogia do Esporte, UFSM, Santa Maria, 09-13 de setembro de 1998.

TURKLE, Sherry. Sherry Turkle: fronteiras do real e do virtual (entrevista concedida a Federico Casalegno). Revista Famecos. Porto Alegre, n. 11, p. 117-123, Dezembro de 1999.

VELHO, Gilberto. Estilo de vida urbano e modernidade. Revista de Estudos Históricos, v. 16, p. 227-234, 1995.

_____. Projeto e Metamorfose: antropologia das sociedades complexas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

VIANNA, Hermano. Prefácio. In: Jovens na metrópole: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

VIRILIO, Paul. O espaço crítico. Rio de Janeiro: 34, 1993.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. A fabricação do corpo na sociedade xinguana. In: Boletim do Museu Nacional, nova série, Antropologia, n.32, 1979.