



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA**

**SECOND LIFE: CORPO E
IDENTIDADE NO MUNDO VIRTUAL**

MICHELINE DAYSE GOMES BATISTA

**RECIFE
2010**

MICHELINE DAYSE GOMES BATISTA

**SECOND LIFE: CORPO E
IDENTIDADE NO MUNDO VIRTUAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia (PPGS) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Sociologia, sob orientação do Prof. Dr. Jonatas Ferreira.

**RECIFE
2010**

Batista, Micheline Dayse Gomes

Second life : corpo e identidade no mundo virtual / Micheline Dayse Gomes Batista. -- Recife: O Autor, 2010.

176 folhas, il., fig., tab.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. Sociologia, 2010.

Inclui: bibliografia e anexos.

1. Sociologia. 2. Internet. 3. Jogos eletrônicos. 4. Second life (jogo). 5. Corpo. 6. Identidade. I. Título.

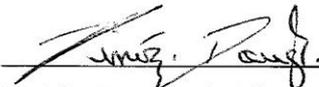
316
301

CDU (2. ed.)
CDD (22. ed.)

UFPE
BCFCH2010/89

Ata da Sessão de Defesa de Dissertação de MICHELINE DAYSE GOMES BATISTA do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Pernambuco.

Aos vinte e nove dias do mês de junho do ano de dois mil e dez, reuniram-se na Sala de Seminários do 12º andar do prédio do Centro de Filosofia e Ciências Humanas, os membros da Comissão designada para a **Defesa de Dissertação de MICHELINE DAYSE GOMES BATISTA**, intitulada **“SECOND LIFE: CORPO E IDENTIDADE NO MUNDO VIRTUAL”**. A Comissão foi composta pelos Professores: **Prof. Dr. Jonatas Ferreira (Presidente/Orientador)**; **Profa. Dra. Maria Eduarda da Mota Rocha - Titular Interna (PPGS/UFPE)**; **Prof. Dr. André Menezes Marques das Neves - Titular Externo (Dep. Design/UFPE)**. Dando início aos trabalhos, o **Prof. Dr. Jonatas Ferreira** explicou aos presentes o objetivo da reunião, dando-lhes ciência da regulamentação pertinente. Em seguida, passou à palavra a autora da Dissertação, para que apresentasse o seu trabalho. Após essa apresentação, cada membro da Comissão fez sua arguição, seguindo-se a defesa da candidata. Ao final da defesa, a Comissão Examinadora retirou-se, para em secreto deliberar sobre o trabalho apresentado. Ao retornar, o **Prof. Dr. Jonatas Ferreira**, presidente da mesa e orientador da candidata, solicitou que fosse feita a leitura da presente Ata, com a decisão da Comissão **aprovando a Dissertação por unanimidade**. E, nada mais havendo a tratar, foi lavrada a presente Ata, que vai assinada por mim, secretário do Programa, pelos membros da Comissão Examinadora e pela candidata. Recife, 29 de junho de 2010.



Vinicius Douglas da Silva Nascimento – Secretário



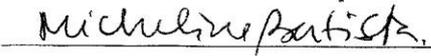
Prof. Dr. Jonatas Ferreira



Profa. Dra. Maria Eduarda da Mota Rocha



Prof. Dr. André Menezes Marques das Neves



Micheline Dayse Gomes Batista

*"Meu corpo não é meu corpo,
é ilusão de outro ser. Sabe a arte de
esconder-me e é de tal modo sagaz que a
mim de mim ele oculta."*

Carlos Drummond de Andrade

AGRADECIMENTOS

Muitas pessoas contribuíram direta ou indiretamente para a concretização deste trabalho. Gostaria de agradecer a todas, sobretudo aos meus pais, Maria da Penha e Aurélio, pelo apoio incondicional a todos os meus projetos. Ao meu irmão Marco Aurélio, que não está mais neste mundo, mas que me deixou uma herança de valor inestimável – a sede pelo conhecimento. À minha irmã Penha Gomes, que desde cedo me ensinou a amar a filosofia. A todos os professores do Programa de Pós-Graduação em Sociologia, em especial ao meu orientador Jonatas Ferreira, por ter acreditado neste projeto desde o início e pelas contribuições de valor inestimável. Por fim, à Vilma Felix, companheira de todas as horas.

RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo estudar as novas configurações que o corpo humano assume no ciberespaço e que questões isso traz para pensarmos as identidades dos sujeitos no mundo contemporâneo. Partimos das experiências propiciadas por um jogo de computador – o Second Life (SL) – para tentar compreender como os jogadores vêm projetando seus corpos e traços identitários através de avatares. Para tanto, realizamos uma etnografia com observação participante e entrevista em profundidade com 16 indivíduos. Entendemos que tanto o corpo quanto a identidade são produzidos simbolicamente e constatamos que na internet, uma das dimensões constituintes de nossa sociedade, não tem sido diferente.

O consumo do corpo e as mutações identitárias que ocorrem em um ambiente simulado como o SL são processos sociotécnicos que nos falam sobre a experiência de estarmos no mundo, transformando e sendo transformados continuamente. No fim da análise, verificamos que o jogo nos oferece uma oportunidade para que possamos customizar plenamente nossos corpos no ritmo e ao sabor dos nossos desejos, sem que seja necessário esforço físico ou cirurgia plástica. Brincamos de ser outra pessoa nos projetando na forma de um avatar, com o benefício de podermos enxergar essa projeção num ângulo de 360 graus e num ambiente tridimensional. Podemos reproduzir padrões de beleza dominantes, mas também podemos questioná-los, regidos unicamente pela imaginação e pela fantasia. Entretanto, seja na dimensão real ou virtual, a sensação de controle absoluto e de rompimento dos limites do corpo é apenas ilusória.

Enquanto jogo, o SL é envolvente e nos estimula a fazer coisas que de outro modo não seriam possíveis, como voar e se teletransportar para o outro lado do mundo em questão de segundos. Ou fazer aquilo que não nos permitimos na vida *off-line*, como encher o braço de tatuagens, usar um cabelo azul, de maneira lúdica e podendo extrair dali algum aprendizado. O jogo acaba sendo um espelho através do qual vivenciamos uma “segunda vida” e nos lançamos em todo tipo de experimentações corpóreas e identitárias.

Palavras-chave: Internet – Jogos eletrônicos – Mundos virtuais – Second Life – Corpo – Identidade.

ABSTRACT

This dissertation aims to study the new settings that the human body assumes in cyberspace and what issues it brings us to think about the identities of the contemporary world. We start from the experiences offered by a computer game – Second Life (SL) – to try to understand how the players are projecting their bodies and identity features through avatars. With this purpose, we did an ethnography with participant observation and in-depth interviews with 16 individuals. We believe that both body and identity are produced symbolically and found that on the Internet, one of constituent dimensions of our society, it has not been different.

The consumption of the body and identity changes that occur in a simulated environment such as SL are sociotechnical processes that talk to us about the experience of being in the world, transforming and being transformed continuously. At the end of the analysis, we found that this game offers an opportunity for us to fully customize our bodies in rhythm and flavour of our desires, without requiring physical effort or plastic surgery. We play to be someone else in designing the shape of an avatar, with the benefit we can see this projection at an angle of 360 degrees and inside a three-dimensional environment. We can reproduce the dominant standards of beauty but also can challenge them, governed only by the imagination and fantasy. However, in both dimensions – real or virtual – the feeling of absolute control and breaking boundaries of the body is just an illusion.

As a game, SL is engaging and stimulates us to do things they otherwise would not be possible, like flying and teleport to the other side of the world in a few seconds. Or do what we do not allow ourselves to do in offline dimension, like to fill the arms with tattoos, wear a blue hair, in a ludic way and being able to take some learning in return. The game ends up being a mirror through which we experience a “second life” and launch into all sorts of trials of the body and identity.

Keywords: Internet – Video games – Virtual Worlds – Second Life – Body – Identity.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1 METODOLOGIA.....	27
1.1 CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA.....	33
2 CENÁRIO TEÓRICO: CONSUMO, TECNOLOGIA, CORPO E IDENTIDADE.....	35
2.1 SOCIEDADE DO HIPERCONSUMO.....	41
2.2 A HIPERREALIDADE.....	43
2.3 A CIBERCULTURA.....	48
2.4 O LUGAR DO CORPO.....	52
2.4.1 O CORPO VIRTUALIZADO.....	55
2.5 CONSIDERAÇÕES SOBRE A IDENTIDADE.....	62
2.5.1 IDENTIDADE REAL <i>VERSUS</i> IDENTIDADE VIRTUAL.....	64
3 O JOGO DA “SEGUNDA VIDA”.....	69
3.1 MUNDOS VIRTUAIS.....	74
3.2 O QUE É E COMO FUNCIONA O SL.....	80
3.2.1 TORNANDO-SE UM “RESIDENTE”.....	83
3.2.2 ECONOMIA VIRTUAL.....	89
3.2.3 CRIAÇÃO DE CONTEÚDO.....	93
3.2.4 JOGOS DENTRO DO JOGO.....	95
4 CORPOS E IDENTIDADES EM JOGO.....	103
4.1 INTERESSES E TEMPO DEDICADO À “SEGUNDA VIDA”...	119
4.2 A EXPERIÊNCIA DO “SEGUNDO CORPO”.....	128
4.3 O CONFRONTO COM O REAL.....	135
4.4 EDIÇÃO E CUSTOMIZAÇÃO.....	147
4.5 AS DELÍCIAS DE CONSUMIR.....	154

5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	161
	REFERÊNCIAS.....	164
	ANEXOS.....	170

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Avatar-pesquisador Micheline Beerbaum.....	30
Figura 2 – Opções para escolha do <i>look</i> inicial durante o cadastramento.....	83
Figura 3 – Tela de boas-vindas do Second Life.....	84
Figura 4 – Micheline Beerbaum editando a aparência – set. 2007.....	86
Figura 5 – Janela de comunicação do SL.....	87
Figura 6 – Janela de busca do SL.....	88
Figura 7 – Janela de inventário do SL.....	89
Figura 8 – Freebies Beach, ilha de compras a céu aberto no SL.....	90
Figura 9 – Ilha Fermi Sandbox, local para construção e edição de objetos....	94
Figura 10 – Ballers City, ilha dedicada à prática do basquete.....	96
Figura 11 – Ilha do sistema de RPG Bloodlines.....	99
Figura 12 – Cerimônia de adesão ao clã BLV Family, do sistema de RGP Bloodlines.....	101
Figura 13 – Avatares na Ilha Copacabana.....	104
Figura 14 – Avatar feminino com seios “turbinados” na Ilha Copacabana....	105
Figura 15 – Sex shop no SL.....	107
Figura 16 – Avatar de criança, vestida com roupa de Branca-de-Neve.....	110
Figura 17 – Avatar alado na Ilha Copacabana.....	114
Figura 18 – Avatar vestido de “neko”, personagem dos animes japoneses....	115
Figura 19 – Personagens dos jogos de RPG que rodam dentro do SL: rei dos guerreiros élficos e dragão.....	115
Figura 20 – Jogador visita sinagoga em busca de local para casar.....	118
Figura 21 – <i>GutoOtto</i> , 31 anos: “queria eu ter 1,80 e musculoso”.....	126
Figura 22 – <i>Roxeli</i> , 31 anos: “soy yo através de esse avatar”.....	130
Figura 23 – <i>Ricardoshow</i> , 20 anos: “me sinto o máximo andando por aí com esse corpo”.....	132
Figura 24 – <i>Silvanaf</i> , 35 anos: “aqui fazemos coisas que não podemos fazer na RL”.....	134
Figura 25 – <i>Rafaelle</i> , 19 anos: “ela é mais ou menos o que eu não sou”.....	136
Figura 26 – <i>Lipp</i> , 24 anos: “avatar bem feito, dentro de padrões d perfeição do SL”.....	137

Figura 27 – <i>Clecio</i> , 29 anos: “bem vestido, boa aparência”.....	139
Figura 28 – <i>Mirella</i> , 25 anos: “a avatarzinha era igual a mim”.....	140
Figura 29 – <i>Assaliah</i> , 34 anos: “procurei o skin mais feinho”.....	141
Figura 30 – <i>Sammi</i> , 37 anos: “she is me”.....	143
Figura 31 – <i>Nanda111</i> , 26 anos: “ñ to imitando ninguém”.....	145
Figura 32 – <i>Ally</i> , 31 anos: “ES lo que quisiera ser”.....	146
Figura 33 – <i>Logan</i> , 27 anos: “Eu mudo conforme a roupa”.....	148
Figura 34 – <i>F.D.</i> , 34 anos: “Ela está do jeito que eu gostaria de ser”.....	150
Figura 35 – <i>Misshotchilli</i> , 31 anos: “sempre que entro no sl tenho que mudar algo”.....	152
Figura 36 – <i>AriadnaDragon</i> , 27 anos: “Tiendo a buscar siempre diferenciarme”.....	158

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Caracterização da amostra.....	34
Tabela 2 – Evolução do número de usuários do Second Life.....	81
Tabela 3 – Países com maior número de contas ativas.....	81
Tabela 4 – Evolução do valor total de transações entre usuários do SL.....	91
Tabela 5 – Evolução do valor total da compra de lindens dólares por usuários.....	92

INTRODUÇÃO

Por que estudar jogos eletrônicos? Tenho feito essa pergunta desde que decidi cursar o mestrado de sociologia. Nunca fui uma criança aficionada por videogames. Somente na segunda metade dos anos 1990, já adulta, comecei a me interessar pelo assunto. Com um computador em casa, e com tantos títulos disponíveis para *download* gratuito pela internet, passei a dedicar muitas noites a essa prática. Era divertido jogar come-comes (*Pacman*), *Tetris*, *Frogs*, *Mario*, *Sonic*. Até comprei um console Mega Drive, que veio com um cartucho do *Street Fighter*, um jogo de luta. Também jogava *Mortal Combat* no videogame, mas o que me atraía mesmo eram os jogos de computador. Principalmente os de ação e aventura. Confesso que passei muito tempo “viciada” em *Doom*, *Quake* e *Duke Nukem*. São jogos de tiro em primeira pessoa, em que você tem que matar muitos monstros para sobreviver e encontrar uma saída. Era muito instigante aprender a manusear as armas, ser “rápida no gatilho” e descobrir onde estavam as munições e as “caixas de vida” espalhadas pelos labirintos. A cada estágio, havia sempre a certeza de novos desafios.

Com o passar dos anos fui perdendo o hábito de jogar. Até que, em março de 2007, li uma reportagem na revista *Época* que falava sobre uma novidade que era “muito mais que um jogo”, era um mundo virtual onde se podia viver uma “segunda vida na internet”. As primeiras linhas da matéria diziam o seguinte:

“A internet, como a conhecemos hoje, pode estar se tornando coisa do passado. Um fenômeno recente promete modificar radicalmente a maneira como nos relacionamos com a web. Ele atende pelo nome de Second Life, ou Segunda Vida. Numa frase, é um programa que funciona dentro da internet e simula um mundo virtual. Assim como aconteceu no surgimento na internet, nos anos 90, para alguns o Second Life não passa de uma brincadeira de loucos e nerds. Seria apenas mais um joguinho de computador em que pessoas desocupadas se divertem durante algumas horas por dia. Para muitos acadêmicos, cientistas, empresas e investidores, ele é o prenúncio de uma nova era tecnológica. O embrião do que será uma internet mais bonita, interativa e totalmente em três dimensões.” (VIEIRA & ZORZANELLI, 2007, p. 85)

Fiquei muito curiosa. Que jogo diferente era esse? Como seria viver uma “segunda vida” na internet? Será que era apenas mais uma brincadeira de *nerd*? Bobagem, sempre fui meio *nerd* mesmo. Claro que alguns dias depois eu estava visitando a página do Second Life (www.secondlife.com). A empresa Linden Lab, desenvolvedora do jogo, definia o SL como um “mundo virtual em 3D totalmente imaginado e criado por seus residentes” – “*Your world*,

your imagination”. As imagens eram muito atraentes. Os avatares¹, que eram as representações gráficas dos jogadores, os cenários, as músicas. Preenchi o cadastro, baixei o programa, instalei na máquina e comecei a jogar. Lembro que no início “penei” um pouco até aprender a manipular minha “bonequinha” – andar, voar, gesticular, pegar objetos, trocar de roupa. Tudo era muito novo. Meu computador também não ajudava. Sem uma placa de aceleração gráfica, os movimentos ficavam lentos, arrastados. A solução foi comprar a tal placa e aumentar a memória do micro para poder rodar o programa de forma apropriada. Pronto. Fiquei “viciada” no SL. Voltei a dedicar noites inteiras a um jogo de computador.

A possibilidade de poder interagir em tempo real com outros jogadores ali conectados, de poder “conversar” com pessoas de várias partes do mundo foi o que mais me chamou a atenção no SL naquela época. Em abril de 2007, um consórcio formado pelas empresas Kaizen Games e iG percebeu o potencial do jogo e lançou uma espécie de portal para acesso direto dos brasileiros – a Mainland Brasil (www.mainlandbrasil.com.br). A disponibilização do programa em língua portuguesa acabou facilitando a interação entre os usuários. Logo surgiram as “ilhas” brasileiras, pedaços de terra que recriavam paisagens como o Vale do Anhangabaú e a Avenida Paulista, em São Paulo, e o calçadão da praia de Copacabana, no Rio de Janeiro. Notei que nessas “ilhas” sempre havia muitos shoppings centers e um forte apelo ao consumo. Mas não era um consumo qualquer – era, sobretudo, o consumo do corpo. Sim, o corpo virtual precisava ser vestido. As lojas vendiam desde formas corporais (*shapes*), tipos de pele (*skins*), roupas, sapatos, cabelos, acessórios. As transações eram feitas através da moeda própria do jogo, o linden dólar (L\$).

Interatividade. Consumo. Consumo do corpo. Corpo virtual. “Acho que esse negócio dá uma boa dissertação de mestrado”, pensei. Mas aí comecei a perguntar: porque estudar jogos eletrônicos? Um tema que, no senso comum, sempre foi muito incompreendido, banalizado, “coisa de *nerd*”. Entretanto, informações preliminares que fui levantando davam algumas pistas sobre a importância do assunto. Onze milhões de pessoas jogavam SL em 2007, segundo a própria Linden Lab, então alguma relevância esse jogo tinha na prática cotidiana desses indivíduos. Entre 2003 e 2006, a indústria de jogos eletrônicos cresceu a taxas superiores a 17%, chegando ao final de 2006 com um faturamento de US\$ 3,8 bilhões, de acordo com a Entertainment Software Association (ESA). No mínimo, os jogos eletrônicos

¹ A palavra *avatar* tem origem hindu (sânscrito) e significa a “encarnação de uma divindade sob a forma de um homem ou de um animal”. O dicionário também define avatar como “transformação, metamorfose” Ver *Dicionário Michaelis*. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=avatar>. Acesso em: 05 fev. 2010. Para aplicação específica ao universo do SL ver glossário (Anexo 1 deste trabalho).

pareciam um fenômeno cultural importante. Que sentido os jogadores atribuíam a essa prática? Consultei, então, um colega jornalista, que na época cursava mestrado em sociologia. Ele também achou o tema interessante. Decidi, assim, submeter um anteprojeto de pesquisa, ingressei no curso e o resultado pode ser conferido aqui.

Antes de tudo, vamos atualizar alguns dados e falar um pouco mais sobre essa indústria que surgiu lá atrás, há mais de 40 anos, com os primeiros fliperamas e consoles. Esses artefatos ganharam um novo impulso com a popularização da internet, em meados dos anos 1990 – os antigos fliperamas tornaram-se, então, obsoletos. Consoles mais básicos, como aquele Mega Drive em que eu jogava *Street Fighter*, cederam lugar a sofisticados equipamentos (Nintendo, X-Box, Playstation) e a computadores pessoais (PCs) cada vez mais potentes, equipados com poderosas placas de som e vídeo, elaboradas especialmente para jogos. Em 2008, as vendas de *hardware*, *software* e periféricos relativas aos jogos eletrônicos alcançaram US\$ 22 bilhões, num incremento de 23% na comparação com o ano anterior. Para se ter uma ideia, em 1997, essa cifra era de apenas US\$ 5,1 bilhões². Um negócio que já cresce a taxas superiores às da indústria cinematográfica. No Brasil, as vendas de *hardware* e *software* para jogos eletrônicos fecharam 2008 com um faturamento de R\$ 87,5 milhões, segundo a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES)³.

O interesse da academia pelos jogos eletrônicos é bastante recente. Foi justamente a expansão dessa indústria, a partir dos anos 2000, que acabou atraindo a atenção de estudiosos de diversas áreas – educação, sociologia, antropologia, comunicação, psicologia (Cf. AARSETH, 2001). Desde então esses artefatos têm adquirido grande importância cultural, “mais que filmes, ou talvez até mais do que esportes”, diz Aarseth. Segundo esse autor, os jogos de computador, especialmente os multijogadores, combinam a estética e o social de um jeito que a “velha mídia” (teatro, filmes, programas de TV e romances) nunca conseguiu. Havia o compartilhamento de valores, mas pouca ou nenhuma comunicação direta entre os participantes. Nesse contexto, os jogos eletrônicos instigariam novas formas de pensar e de se

² Ver ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. “*Computer and video game industry tops \$22 billion in 2008*”. Disponível em: <http://www.theesa.com/newsroom/release_detail.asp?releaseID=44>. Acesso em: 18 abr. 2009.

³ Ver ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS. “*A indústria brasileira de jogos eletrônicos – Um mapeamento do crescimento do setor nos últimos 4 anos*”. Disponível em: <<http://www.abragames.org/docs/Abragames-Pesquisa2008.pdf>>. Acesso em: 18 mai. 2009.

comunicar, na medida em que estimulam o envolvimento criativo e o desenvolvimento de habilidades sociais (AARSETH, 2001; FERREIRA et al, 2009).

Algumas contribuições teóricas que têm como tema os jogos eletrônicos nos falam da relevância desses artefatos na fixação de conteúdos escolares sob uma perspectiva transdisciplinar, uma forma lúdica de aprender em sala de aula (STEINKUELLER, 2008). Alguns autores, inclusive, têm procurado desmistificar a imagem de que jogos violentos geram crianças violentas e/ou isoladas do mundo. Simkins e Steinkueller (2008) consideram o jogo eletrônico um ambiente propício para o desenvolvimento da cidadania, da crítica e de habilidades éticas – cada caminho escolhido (ser um assassino ou um servo da lei e dos fracos, por exemplo), ofereceria desafios e recompensas. Ferreira et al (2009) seguem o mesmo raciocínio, ao enfatizar que o jogador tem ali uma oportunidade para repensar suas escolhas e estratégias de vida: “A vivência do jogo estimula o desenvolvimento de habilidades e competências que podem ser úteis no dia a dia, como o raciocínio rápido e a tomada de decisões em situações críticas”. Posso dizer isso de outra forma, a partir da minha experiência. Não me tornei violenta por matar os incontáveis monstros de *Quake*, nem nunca me distanciei de outras pessoas, mesmo passando horas e horas jogando na frente da tela de um computador.

Entre os gêneros mais populares de jogos eletrônicos estão os esportivos (*Fifa*, *Wii Sports*); os quebra-cabeças (*Tetris*); os simuladores de corrida (*Mario Kart DS*); os de ação e aventura (*Grand Theft Auto*, *Tomb Raider*, *Counter-Strike*); os de luta (*Mortal Combat*, *Street Fighter*); e os Role Playing Games (RPGs). Esse último gênero é o foco deste trabalho. Jogados em tabuleiros desde a década de 1970, os jogos de representação de papéis ficaram conhecidos como Multi-User Dungeons (MUDs), expressão inspirada no RPG *Dungeons & Dragons*⁴. Com o advento da internet, esses artefatos ganharam uma interface gráfica. A denominação MUD logo mudaria para Multi-User Domain, sendo recentemente atualizada para Massive Multiplayer On-Line Role Play Games (MMORPG). Ou, para simplificar, mundos virtuais, expressão preferida por Castronova (2001). Na atualização de MUD para MMORPG, os RPGs também deixaram de ter narrativa exclusivamente mitológica, geralmente inspirada em autores como J.R.R. Tolkien (*O Senhor dos Anéis*), passando a incorporar outros temas, como a simulação da sociedade em que vivemos.

De acordo com Castronova, a expressão “mundo virtual” foi usada pioneiramente pelos criadores do jogo *Ultima Online* (www.uo.com), lançado em 1997 pela Origin Systems.

⁴ Jogo publicado pela primeira vez nos Estados Unidos, em 1974.

Trata-se de um mundo virtual com narrativa fantástica, onde o jogador pode vivenciar aventuras, colecionar objetos, comprar casas etc. Anos depois, a expressão se tornaria universal para designar tanto os jogos de RPG *on-line* propriamente ditos (*Ragnarök*, *Everquest*, *World of Warcraft – WoW*) quanto simuladores (*Habbo Hotel*, *The Sims*, *SimCity*, *IMVU*, *Active Worlds*, *Moove Online*, *Second Life*). O que eles têm em comum é a possibilidade do jogador escolher um papel para representar em um dado universo – quem nunca se divertiu fingindo ser outra pessoa? – e interagir com outros usuários ali também conectados por meio de mensagens de texto, voz e/ou linguagem corporal. O veículo dessa interação, como já foi dito, é o avatar.

Elegi o SL como objeto empírico deste trabalho por abrigar uma particularidade: trata-se de um jogo diferente, sem objetivos pré-definidos nem missões, e isso tem levado alguns autores, como Pimenta e Vargas (2007), a não considerá-lo um jogo, e sim uma rede social. Normalmente, tanto os RPGs quanto os simuladores envolvem o cumprimento de determinados desafios, seja derrotar inimigos, conquistar territórios ou mesmo cuidar para que o personagem seja bem sucedido. No SL, como em outros mundos virtuais, interagimos com outros jogadores, mas também podemos trabalhar, estudar, fazer compras, namorar, fazer sexo virtual, criar e vender produtos. Seria, então, um jogo com uma rede social dentro? Acredito que sim. Principalmente se entendemos o jogo em seu sentido mais amplo – quando brincamos de Playmobil ou de boneca, por exemplo, também estamos jogando. Mas nesses casos não há objetivos pré-definidos ou metas a alcançar. Não há competição ou disputa, entretanto podemos dizer que há muita coisa em jogo. É esse conceito mais amplo de jogo, que remete à expressão *ludus* (do latim), que adotamos aqui.

Outro diferencial do SL é a possibilidade de customização infinita dos avatares e nesse ponto centramos nossa investigação. “Customização infinita” não é apenas força de expressão, uma vez que os controles de edição são deslizantes, permitindo inúmeras combinações na aparência (modelagem, tons de pele), roupas, acessórios, gestos corporais (modo de andar, dançar etc), como antes nunca visto. Em jogos similares (e mesmo em outros mundos virtuais) normalmente é permitido apenas mudar o vestuário e a cor do cabelo, mas não *editar*. Inicialmente, podemos escolher entre seis avatares masculinos e seis femininos, que depois podem ser customizados de acordo com o papel que desejamos representar no mundo virtual. Eu mesma comecei com um visual bem básico e aos poucos fui mudando, “aperfeiçoando” meu avatar. Também é bastante interessante o uso de técnicas reais de transformação corporal, como próteses, *piercings* e tatuagens. Diferentemente do corpo

“real”, feito de carne, as intervenções estéticas no corpo “virtual” são absolutamente indolores e, o mais importante, absolutamente reversíveis.

Praticamente não existem avatares feios nem velhos no SL. Aliás, dentro do próprio jogo costumamos dizer que a “idade SL padrão” é 28 anos, embora o jogador tenha 35, 40 ou 50 anos. Observei que avatares “discretos”, muito “básicos”, têm pouco destaque no jogo – sinal de que, apesar da liberdade criativa, os padrões da sociedade *off-line* acabam se impondo. Avatares masculinos exibem um corpo “sarado”, musculoso. Já os femininos costumam ser altos, magros e bem “esculpidos”. Genitálias expostas, “anexadas” ao corpo em locais permitidos (como as “ilhas” de nudismo), também são comuns, existindo todo um aparato técnico (animações e poses) para a prática do sexo virtual. É possível, até mesmo, simular uma gravidez que dura cerca de um mês ou o tempo que a “gestante” desejar.

Apesar de valorizar ideais como juventude e beleza, o SL também admite o tom de brincadeira e/ou fantasia. Podemos, por exemplo, ter asas de anjo (ou de demônio). Ou orelhas e rabo de gato, como os *nekos*, espécie de “tribo” em ascensão no SL. Outro grupo que cresce consideravelmente são os usuários que jogam RPG dentro da própria plataforma. Eles encarnam papéis de vampiros, lobisomens, caçadores, dragões, magos. Como nos RPGs tradicionais, os jogadores seguem uma narrativa, cumprem tarefas, participam de lutas, acumulam pontos de experiência e vão subindo de nível. Para saber como é jogar RPG no SL, tornei-me vampira de um dos sistemas existentes no jogo, o Bloodlines. Só achei ruim porque, pela maldição, os vampiros perdem 0.25 litros de sangue todos os dias, à meia-noite. Ou seja, se o usuário passar muitos dias sem jogar ou sem “beber sangue”, pode ter sua alma “destruída”. Mas nada que uns litrinhos de sangue fresco (virtual) não resolva...

Essas primeiras colocações nos permitem inferir que o SL, por possibilitar a customização do avatar e a interpretação de diversos papéis, potencializa as experimentações identitárias que se tornaram comuns na era da internet, tema que vem sendo abordado por autores como Santaella (2003) e Le Breton (2003; 2006).

“No espaço cibernético, o indivíduo livra-se das coerções da identidade, metamorfoseia-se provisória ou duradouramente no que quer sem temer o desmentido do real, desaparece corporalmente para se transformar segundo uma profusão possível de máscaras, para se tornar pura informação” (LE BRETON, 2003, p. 145).

No espaço lúdico e democrático do jogo, o usuário do SL vai costurando uma identidade híbrida, misto de realidade e ficção, representada através de um corpo tridimensional. O jogador pode fazer sucessivos *upgrades* e ter uma aparência diferente a

cada dia, ou a cada minuto, incorporando diferentes “máscaras”. “Quando o internauta incorpora um avatar, produz-se uma duplicação na sua identidade, uma hesitação entre presença e ausência, estar e não estar, ser e não ser, certeza e fingimento, aqui e lá”, diz Santaella (2003, p. 203). As imagens gráficas cada vez mais reais e a sonoplastia ajudam o jogador a imergir no personagem que criou para identificá-lo no ciberespaço, como observam Ferreira et al (2009): “As imagens gráficas muito bem detalhadas, sons potentes, cenários e personagens cada vez mais críveis ajudam a manter o clima de envolvimento”.

Vamos revisar os ingredientes, quer dizer, os pressupostos. Vimos que os jogos eletrônicos são um fenômeno cultural importante. Temos um jogo diferente, em que aparentemente nada precisa ser disputado, e que se desenvolve no ciberespaço, uma das dimensões constituintes da sociedade em que vivemos. Esse jogo tem como uma de suas bases a interatividade entre os usuários. O veículo dessa interatividade é o avatar, a corporificação do jogador. O avatar mobiliza a imaginação. Assim como o corpo “real”, esse corpo “virtual” também é construído social e simbolicamente. É *performatizado*, consumido como um objeto.

Neste trabalho, optamos por não assinalar uma oposição entre o corpo real e sua versão virtualizada, pois acreditamos que são dimensões distintas de uma mesma realidade. Se enxergamos o corpo como algo que se encerra em seu invólucro, que é a pele, o tecido humano, então aceitamos essa oposição dualística, cartesiana. Se, por outro lado, visualizamos o corpo como uma experiência de estar no mundo, dele fazendo parte transformando e sendo transformados, então a relação entre essas duas dimensões será de complementaridade (tensão também), e não de uma oposição intransponível. Dimensões que fazem parte de um único círculo, que é o da aprendizagem, da vida, onde o lúdico certamente desempenha papel fundamental. É a partir de entendimentos como esse que o SL é aqui tratado como um jogo, e não apenas como um mero mundo virtual.

O contínuo real/virtual também pode nos ajudar a pensar as identidades que percebemos refletidas no SL. Desde já, podemos afirmar que não existe uma identidade “real” e uma oposta, que é a “virtual”. Isso porque tentamos compreender o virtual como um aspecto do real, e não seu oposto. O dicionário explica que virtual é o “que não existe como realidade, mas sim como potência ou faculdade”⁵. Dizer virtual, portanto, significa dizer o que o real – ou seja, a atualidade – pode vir a ser. E o virtual pode vir a ser mais do que o real, ou

⁵ Ver *Dicionário Michaelis*. Disponível em:
<<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=virtual>>.
Acesso em: 05 fev. 2010.

hiperreal, se considerarmos a mecânica do pensamento e a produção de significados num ambiente mediado pela tecnologia.

“Neste sentido, o virtual coincide com a noção de hiper-realidade. A realidade virtual, a que seria perfeitamente homogeneizada, colocada em números, ‘operacionalizada’, substitui a outra porque ela é perfeita, controlável e não-contraditória. Por conseguinte, como ela é mais ‘acabada’, ela é mais real do que o que construímos como simulacro.” (BAUDRILLARD, 2007, p. 41-42)

Segundo Baudrillard, a hiperrealidade, intimamente relacionada à “realidade eletrônica”, não só dissolve a realidade objetiva como também o sujeito individual e autônomo. Há uma perda de referências. Os referenciais se perderam porque a simulação transformou o simulacro em realidade. Os simulacros são mais perfeitos, acabados, controláveis. O referente – neste caso, o corpo “real” – não é mais necessário para efeito de verdade. “A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8). Apesar disso, acreditamos que a tensão entre real e virtual ainda é importante, não pode ser simplesmente descartada. E o SL consubstancia essa tensão ao propor a reprodução simbólica do real dentro de um mundo que se diz virtual.

Como nos explica Castells (1999a, p. 459), não há como separar realidade e representação simbólica, uma vez que a humanidade sempre existiu e atuou através de símbolos. “A realidade, como é vivida, sempre foi virtual porque sempre é percebida por intermédio de símbolos. (...) De certo modo, toda realidade é percebida de maneira virtual”. O que muda com a integração de todos os meios de comunicação, através da internet, é que a realidade virtual que era apenas *induzida* passa a ser *construída*, gerando uma “virtualidade real”, um mundo de simulacros, de imagens reproduzidas infinitamente. Esse ambiente, composto tanto pelas experiências materiais quanto simbólicas dos sujeitos, seria a base de uma nova cultura “onde o faz-de-conta vai se tornando realidade” (*idem*, p. 462). Essa nova cultura seria a cibercultura, qual seja, a cultura da internet.

A mudança de perspectiva em relação ao que é real ou virtual tem origem no advento dos meios de comunicação de massa, na segunda metade do século XX. Desde o telégrafo e o telefone, mas sobretudo a partir da TV e da internet, os *media* alteraram a noção de tempo e de espaço que norteou toda a era moderna. Tudo fica mais instantâneo, as distâncias são encurtadas. Para Harvey (1992), a compressão espaço-tempo seria um dos sinais do esgotamento da economia industrial e fordista, que cederam terreno para a acumulação flexível, também chamada de condição pós-moderna. Nessa transição, foram reestruturadas as

condições materiais do trabalho, por meio da implantação de novas formas organizacionais e novas tecnologias produtivas. Uma das consequências disso seria “a volatilidade e efemeridade de modas, produtos, técnicas de produção, processos de trabalho, idéias e ideologias, valores e práticas estabelecidas” (p. 258). No caso do SL, temos uma radicalização da efemeridade e da descartabilidade contemporâneas, uma vez que os jogadores estão sempre ávidos por novidades.

Sem a força controladora e orientadora das metanarrativas, que dava à sociedade moderna forma e significado, os fluxos passaram a ser aleatórios, sem direção. A ideia de um sujeito unificado e estável – o sujeito cartesiano – vai sendo substituída pela imagem de um sujeito plural e cada vez mais fragmentado. As contribuições de Hall (2006) e Maffesoli (1996) são no sentido de que as novas identidades, ao contrário das velhas, não são unificadas nem coerentes, que existiria uma “lógica da identificação” em substituição à lógica da identidade predominante no período moderno. “Enquanto esta última repousava sobre a existência de indivíduos autônomos e senhores de suas ações, a lógica da identificação põe em cena ‘pessoas’ de máscaras variáveis”, máscaras essas que prestam tributo ao(s) sistema(s) emblemático(s) com que as pessoas se identificam (MAFFESOLI, 1996, p. 18). Essas máscaras encontram na internet, e conseqüentemente nos jogos eletrônicos *on-line*, um terreno fértil para se multiplicar.

O fim das verdades universais, a partir da segunda metade do século XX, também mexeu com nossa ideia de corpo. Ele deixa de ser considerado carne, na concepção religiosa do termo, ou mera força de trabalho, para se tornar carregado de significados, objeto de culto narcisista. Passa a ser moldado em academias de ginástica e pelo uso de cosméticos e cirurgias estéticas, chegando ao século XXI como “uma verdadeira obsessão, transformando-se em um estilo de vida” (GOLDENBERG, 2007, p. 12). No campo da biotecnologia, medicamentos inteligentes e próteses mostram que é possível melhorar e ampliar funções orgânicas, prolongando a vida. A própria relação do homem com a tecnologia, leia-se, seu envolvimento direto com máquinas e sistemas computacionais, tem provocado o surgimento de novos conceitos – nem sempre pacíficos – como corpo cibernético ou cibercorpo, pós-humanismo e homem pós-orgânico. É como se todos os limites do corpo tivessem sido rompidos.

É nesse contexto que Vilaça (2007, p. 46) pondera: “A questão tradicional de aceitar ou não o corpo recebido torna-se agora: como mudá-lo e até que ponto?”. No SL, o avatar simboliza esse paroxismo contemporâneo de insatisfação com o corpo recebido e não é à toa que o virtual é o mundo da potência. O jogo nos oferece uma oportunidade para que possamos

customizá-lo plenamente no ritmo e ao sabor dos nossos desejos. Entretanto, seja na dimensão real ou virtual, a sensação de rompimento dos limites do corpo é apenas ilusória. A inflexão de padrões da vida real, como magreza para as mulheres e força física para os homens, acaba constringendo o potencial libertário existente nesse mundo virtual.

Diante dessas primeiras considerações, surge um problema teórico: como o corpo vem sendo tratado na internet, mais especificamente nos mundos virtuais? Como o corpo do avatar se relaciona com o corpo “real” do internauta e que questões essa relação traz para pensarmos a identidade do sujeito no mundo contemporâneo? O consumo do corpo pode ser considerado um traço inerente às identidades contemporâneas também no mundo virtual?

Trataremos desse problema, como já foi dito, tendo o SL como campo empírico. Sendo esse jogo uma simulação da vida no ciberespaço, que possibilidades de ressignificação do corpo e da identidade ele oferece? Podemos dizer que o cibercorpo simula o corpo real do sujeito e reflete sua identidade simbolicamente? Ou é apenas um território para a realização de fantasias? Diria que as duas coisas. Minha hipótese de trabalho é que o ciberespaço, por ser um ambiente de simulação, oferece as duas possibilidades – o avatar, enquanto a corporificação do jogador e veículo de interação, flutua entre a simulação/reprodução da realidade e um mundo de potência, de virtualidade. O jogador do SL tanto pode projetar no seu avatar padrões de beleza e de consumo dominantes na sociedade contemporânea quanto dar asas à imaginação, sem necessariamente se preocupar em reproduzir o mundo real. Nesse contexto, também surge uma oportunidade para repensar esses mesmos padrões e de testar coisas antes de materializá-las – colocar uma tatuagem no avatar, por exemplo, para avaliar se ficaria bem em seu próprio corpo.

Outro viés a ser testado é se essa relação é uma via de mão dupla – ou seja, se os usuários imprimem características reais nos seus corpos e identidades virtuais (ainda que tendo a fantasia como complemento) ao mesmo tempo em que trazem para suas vidas *off-line* alguns elementos dos seus avatares. No decorrer da pesquisa encontramos, por exemplo, jogadores que são músicos nas duas dimensões e jogadores desejando fazer uma tatuagem igual ao do avatar ou, ainda, planejando se inspirar no seu personagem para emagrecer fisicamente.

O tema ganha importância na medida em que a internet está cada vez mais presente na vida das pessoas. Já são 1,73 bilhão de internautas no mundo, um quarto da população mundial – 67,5 milhões no Brasil⁶. E esse uso só tende a crescer, especialmente com a

⁶ Internet World Stats. Disponível em: <http://www.internetworldstats.com/stats15.htm>. Acesso em: 30 jan. 2010.

disseminação da tecnologia de banda larga, que permite o acesso à rede mundial de computadores em alta velocidade, inclusive pelo celular. Projeções indicam que, em 2016, pelo menos 50% dos internautas na faixa dos 13 aos 30 anos vão usar um avatar 3D interativo, seja para entretenimento, socialização, comunicação, criatividade, educação, comércio etc⁷. Estamos, portanto, antecipando algumas questões que devem ganhar maior vulto mais à frente, no intuito de contribuir para uma discussão futura.

Este trabalho está dividido da seguinte forma: o primeiro capítulo é dedicado à metodologia. Decidi adotar a abordagem qualitativa por ser a mais indicada para compreender aspectos não quantificáveis, como opiniões, valores, atitudes, expectativas e motivações (DENZIN & LINCOLN, 2006; HAGUETTE, 1997). Dentre os métodos da pesquisa qualitativa, escolhemos a etnografia com observação participante por ser a que permite descrever, com o maior nível de detalhes possível, grupos ou culturas (MALINOVSKI, 1976; CLIFFORD, 1998). Segundo Clifford (1998, p. 33), “a observação participante serve como um contínuo vaievem entre o ‘interior’ e o ‘exterior’ dos acontecimentos”, podendo trazer bons resultados caso o etnógrafo opte por se orientar pela dialética existente entre a *experiência no campo* e a *interpretação* dos dados obtidos. Nesse sentido, também vamos buscar inspiração na hermenêutica filosófica com o objetivo de apreender uma realidade que é construída a partir dos significados produzidos durante a própria vivência.

Além da observação participante, realizamos entrevistas em profundidade com 16 jogadores do SL, de ambos os sexos, com idade média de 30 anos e tempo de experiência no jogo que varia de dois meses a mais de dois anos. Os informantes foram selecionados por acessibilidade (*snowball*). Essa população está distribuída por algumas cidades do Brasil (Recife, Belém, Santo André, Santos, São Paulo e Porto Alegre), Argentina, Portugal e Estados Unidos. A caracterização dessa amostra é feita em um tópico à parte do primeiro capítulo. Considero a realização das entrevistas o *plus* desta pesquisa, uma vez que trabalhos acadêmicos recentes que versam sobre o tema SL têm se limitado à prática etnográfica⁸. Pretendo, com isso, dar minha contribuição ao desenvolvimento de uma sociologia do ciberespaço.

No segundo capítulo, reservado ao cenário teórico, revisitamos alguns autores que nos falam sobre a transição de uma sociedade eminentemente industrial e fordista para a pós-

⁷ Ver SMART, J. M.; CASCIO, J.; PAFFENDORF, J. (2007). *Metaverse Roadmap Overview. Pathways to the 3D Web*. Disponível em: <<http://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2008.

⁸ Ver FRANÇOIS, 2008; GAUTERIO, 2008; e PEREIRA, 2009.

moderna. Como vimos, Harvey (1992) defende que nessa transição foram reestruturadas as condições materiais de trabalho, provocando reflexos não apenas na economia, mas em toda a sociedade. Houve uma aceleração na produção e, conseqüentemente, no consumo, fazendo crescer os mercados de massa – agora mais customizados – e potencializando um novo setor de serviços – aquele voltado para o entretenimento e a diversão.

Autores como Lemos (2004), Castells (1999a; 1999b; 2003) e Pierre Lévy (1993) vão nos ajudar a entender como se dão os processos sociotécnicos, a nova relação do homem com o tempo e com o espaço e seu imbricamento com as máquinas. Partimos das mudanças ocorridas a partir da segunda metade do século XX para mostrar como esses processos alteraram a nossa maneira de enxergar o corpo. A propaganda e a moda, seguindo a evolução dos meios de comunicação de massa e chegando ao computador conectado à internet, teriam evidenciado uma “onipresença” do corpo, como argumentam Le Breton (2003; 2006), Baudrillard (1991; 2001; 2005; 2007) e Miriam Goldenberg (2004; 2007). Trouxeram, também, valores como beleza e juventude mantidos a base de tratamentos, regimes e outras práticas sacrificantes (BAUDRILLARD, 2005). Goldenberg (2007) argumenta que o corpo, nesse cenário, virou uma verdadeira obsessão.

As identidades não escapam imunes a essas mudanças, uma vez que começa a predominar a idéia de um agente plural, que assume diferentes posições de sujeito (BUTLER, 2003). Hall (2006) vai dizer que “a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente, é uma fantasia”. Santaella (2003), Sibilia (2002) e Haraway (1994) são invocadas para nos ajudar a compreender, entre outras coisas, o sentido do surgimento de novos conceitos como corpo cibernético ou cibercorpo e homem pós-orgânico.

No terceiro capítulo, *O jogo da “Segunda Vida”*, iniciamos o debate com uma questão: o SL pode ser considerado um jogo ou apenas um mundo virtual? Apresentamos argumentos que mostram que o SL pode, sim ser considerado um jogo, ao contrário do que postulam autores como Pimenta e Varges (2007), para quem o SL estaria mais para uma rede social com ambientação gráfica em 3D. Defendo que ele funciona como um jogo – no sentido mais amplo do termo – que tem na rede social uma de suas ferramentas. O próprio conceito de jogo vem mudando ao longo do tempo.

Nesse sentido, oferecemos a visão de autores como Huizinga (2007) e Gadamer (1995; 2005) na conceituação do que são os jogos e sua importância para a sociedade. Em todo jogo há um que de encenação, encarnamos personagens, vestimos máscaras, fingimos ser outra pessoa num espaço imaginário regido por um tempo próprio. Para Huizinga, todo jogo, seja jogado solitariamente ou em grupo, encerra um determinado sentido que vai além da ação. É

intenso, exerce um fascínio tanto sobre quem joga quanto em quem assiste e não pode ser explicado de um modo racional, uma vez que possui uma realidade autônoma. Sua essência é o divertimento. Na mesma linha, Gadamer defende que tanto o jogador quanto o espectador se transformam a partir da experiência do jogo.

Nos demais tópicos desse terceiro capítulo, entramos no campo empírico propriamente dito, detalhando como funciona o SL, sua economia e particularidades, como a possibilidade de criação de conteúdo e a existência de outros jogos que funcionam dentro da plataforma, a exemplo dos caça-níqueis, dos jogos esportivos e dos RPGs. Mas não são apenas tópicos descritivos, uma vez que apresento alguns relatos de minha experiência etnográfica, desde os primeiros passos à participação em um grupo de vampiros, com descrições dos locais que frequentei e atividades desempenhadas.

Já no quarto capítulo, *Corpos e identidades em jogo*, fazemos uma análise de outros dados coletados durante o estudo etnográfico com observação participante e a partir das 16 entrevistas realizadas com usuários do SL. Abordamos temas como o interesse e tempo dedicado à “segunda vida”, a experiência do “segundo corpo”, a confrontação da imagem desse corpo virtual com o corpo real dos jogadores, edição e customização de avatares e o consumo do corpo dentro do jogo. Verificamos que construir um avatar é como construir um personagem, vestir uma máscara (ou várias). E esse personagem, na maioria das vezes, carrega traços distintos do corpo “real” dos jogadores, embora alguns manifestem um desejo de aproximação. Como uma simulação da vida, o jogo nos oferece muitas possibilidades, especialmente a realização de desejos e fantasias que, de outro modo, não seriam possíveis, como se editar continuamente sem ter que encarar um bisturi, ou seja, sem ter que passar por técnicas reais de transformação corporal. Nesse novo tipo de culto ao corpo, a “brincadeira” consiste em editar e customizar o avatar e para tanto os jogadores consomem roupas, acessórios, objetos de todo tipo – atividade que requer investimento emocional e, na maioria das vezes, financeiro. De um modo geral, podemos dizer que a imagem desse corpo que vem sendo construído na internet reflete uma preocupação que é típica dos tempos atuais – sermos eternamente jovens e belos.

Finalmente, no quinto e último capítulo, apresentamos as considerações finais.

1 METODOLOGIA

Para tentarmos compreender como o corpo vem sendo tratado na internet, mais especificamente nos mundos virtuais, e que questões isso traz para pensarmos a identidade do sujeito no mundo contemporâneo, optamos por utilizar na operacionalização desta pesquisa uma abordagem qualitativa. Segundo Richardson et al (2008, p. 80), esse tipo de abordagem é a mais indicada para compreendermos aspectos psicológicos cujos dados não poderiam ser coletados de outra forma devido a sua complexidade. São dados não quantificáveis, como opiniões, valores, atitudes, expectativas e motivações.

A pesquisa qualitativa busca realçar o “aspecto subjetivo da ação social” (Cf. HAGUETTE, 1997, p. 63). Para Weber (2005), que segue a linha de uma sociologia compreensiva, é necessário interpretar os fatos sociais para que se possa compreender a experiência humana, extraíndo-lhes um sentido que, embora parta de valores subjetivos, almeja alcançar uma validade objetiva, científica.

No intuito de compreender uma realidade que é socialmente construída, o método qualitativo substitui os modelos matemáticos por diversos recursos, como a etnografia, as narrativas históricas, os relatos em primeira pessoa e as histórias de vida, entre outros (Cf. DENZIN & LINCOLN, 2006). Dentre esses recursos, escolhemos a etnografia por ser o que permite descrever, com o maior nível de detalhes possível, grupos ou culturas. Era preciso “entrar” no SL, vivenciar o jogo, estabelecer um contato direto e constante com os jogadores.

A etnografia “exige trabalho no próprio terreno, observação direta e até a participação do investigador constantemente a procura das melhores vias de acesso” a esses grupos ou culturas (BALANDIER, 1977). A coleta de dados concretos sobre os fatos observados é o que permite ao etnógrafo fazer inferências gerais sobre o que pensam e sentem os indivíduos enquanto membros de uma dada comunidade, como já preconizava Malinovski no seu famoso estudo *Os argonautas do Pacífico Ocidental*, publicado em 1922. Nas ilhas Trobriand, o antropólogo se misturou aos nativos para descrever como acontece o *kula*, um sistema de comércio baseado na troca. “É enorme a diferença entre o relacionar-se esporadicamente com os nativos e estar efetivamente em contato com ele”, escreve Malinovski (1976, p. 25).

Resolvi adotar, então, a técnica etnográfica da observação participante, embora no ciberespaço não se saiba exatamente onde está o grupo ou comunidade que se deseja estudar – e no SL existem muitas comunidades que refletem as tribos observáveis atualmente no ambiente urbano (Maffesoli), ainda que sejam comunidades guarda-roupas, provisórias, como

define Bauman. O problema é que os informantes podem estar em qualquer lugar, de forma que a única saída é perambular sem saber ao certo onde e quando vamos encontrá-los.

De acordo com Lindeman, a observação participante possibilita ao observador “ser livre para ver muitas coisas que um observador de fora jamais pode ver” (*apud* HAGUETTE, 1997, p. 70-71). O observador participante, como a própria expressão sugere, não apenas observa as atividades de determinados indivíduos ou grupos como também participa delas, o que exige uma presença constante para que se possa “ver de dentro”. Citando Kluckhohn, Haguette diz que essa presença implica em um compartilhamento consciente e sistemático inclusive dos processos subjetivos (interesses e afetos). O pesquisador deve assumir o papel do outro para poder compreender o sentido de suas ações, mesmo correndo o risco de ter sua percepção obliterada em função desse envolvimento.

Na observação participante, portanto, o envolvimento do pesquisador com seu objeto de estudo é fundamental para uma apreensão satisfatória do *habitus*, podendo desta forma perceber certas particularidades ou regularidades no comportamento de indivíduos e/ou grupos que, de “fora”, não seria possível perceber.

“A observação participante serve como uma fórmula para o contínuo vaivém entre o ‘interior’ e o ‘exterior’ dos acontecimentos: de um lado, captando o sentido de ocorrências e gestos específicos, através da empatia; de outro, dá um passo atrás, para situar esses significados em contextos mais amplos. Acontecimentos singulares, assim, adquirem uma significação mais profunda ou geral, regras estruturais, e assim por diante.” (CLIFFORD, 1998, p. 33)

Clifford (*idem*, p. 34), afirma que a observação participante pode trazer bons resultados se o etnógrafo seguir a linha hermenêutica, produzindo “uma dialética entre experiência e interpretação”. Segundo esse autor, é no processo de compreensão que fatos, textos e eventos são construídos de maneira subjetiva a partir da experiência. “A experiência está intimamente ligada à interpretação. (...) Mas esse tipo de leitura ou exegese não pode ocorrer sem uma intensa participação pessoal, um ativo ‘sentir-se em casa’ num universo comum” (*idem, ibidem*, p. 36). Invocando Dilthey, filósofo e historiador que estabeleceu uma importante distinção entre *Erklären* (explicar) e *Verstehen* (compreender), Clifford vai dizer que a experiência etnográfica pode ser vista como “a construção de um mundo comum de significados, a partir de estilos intuitivos de sentimento, percepção e inferências”.

Seguindo as pistas deixadas por Clifford, busquei na hermenêutica filosófica uma resposta para a seguinte pergunta de ordem epistemológica: qual a possibilidade de conhecimento que essa pesquisa traz, uma vez que estamos lidando exclusivamente com

dados coletados a partir da experiência, tanto do pesquisador quanto dos pesquisados? A hermenêutica, ao privilegiar o individual, o particular, reconhece que o outro tem algo a dizer. E esse algo tem origem em sua própria vivência, ou no sentido que ele atribui a uma determinada ação ou fala. Essa noção foi fundamental, por exemplo, para que pudéssemos compreender o conceito de jogo e como ele mexe com o cotidiano das pessoas, formando um “círculo de sentido” próprio. Foi importante, igualmente, no processo de compreensão das práticas subjetivas que ocorrem no SL, intimamente relacionadas às representações imagéticas criadas pelos jogadores e aos traços identitários que elas encerram.

Schwandt (2006, p. 199-200), ao discorrer sobre a hermenêutica filosófica, esclarece que esse “círculo de sentido” não precisa ser necessariamente *construído* – ele pode ser *negociado* no ato da interpretação, devido ao seu caráter aberto. “A compreensão é participativa, conversacional e dialógica”, sendo produzida ela mesma nesse diálogo, constituindo-se um tipo de experiência prática ‘no’ e ‘sobre’ o mundo. Uma experiência que nunca pode ser pré-compreendida, pois sempre pode surgir um elemento novo no decorrer do diálogo, assim como no jogo que, apesar de delimitado por regras, sempre pode nos reservar surpresas decorrentes da interação entre os jogadores e desses com o próprio jogo.

A proposta da hermenêutica filosófica nunca foi “resolver problemas” com o método do círculo hermenêutico, mas trazer para o primeiro plano o mundo do dia a dia, do cotidiano, da práxis, sugerindo que há algo além do mundo natural e objetivo que merece ser estudado. Até mesmo porque o ser não pode ser compreendido em sua totalidade, de forma que a interpretação, ou o círculo, nunca se fecha. A compreensão que advém da autocompreensão de quem interpreta é um processo contínuo. Não há um sujeito soberano, muito menos uma verdade soberana. Como explica Minayo,

“O exercício de compreensão proposto pela hermenêutica repudia o objetivismo que estabelece uma relação ingênua entre os enunciados teóricos e os dados fatuais, cujo paradigma é o mundo natural. Mas opõe-se também ao idealismo filosófico ou teológico que coloca a verdade nalgum lugar fora da práxis” (MINAYO, 1991, p. 223).

Se a hermenêutica filosófica é essa forma distinta de compreender a si, ao outro e ao mundo numa interrelação aberta e dinâmica, acreditamos que ela poderá nos ajudar a compreender as questões complexas relativas à manifestação do corpo e da identidade no mundo virtual. Não como um método, mas como uma inspiração. Sem dúvida, existe um conhecimento a ser apreendido a partir da vivência que o SL possibilita. Através do jogo, significados estão sendo produzidos e ao tentar compreendê-los participando e dialogando

com outros jogadores estaremos, também, construindo uma experiência que valoriza o próprio ato de jogar. Podemos dizer que o que está em jogo, no SL, é a vivência ela mesma.

Considerando esses pressupostos, transformei meu avatar, Micheline Beerbaum, em um avatar-pesquisador. Ele existia desde 2007. Em 2008, passei a registrar as observações em um diário de campo, fazendo anotações a cada vez que entrava no jogo, sobre os locais visitados, as pessoas encontradas pelo caminho e alguns diálogos eventuais. Conduzi o estudo etnográfico circulando anonimamente por diversas “ilhas”, abordando e entabulando conversas com dezenas de usuários. Como jogadora, pude vivenciar ativamente as possibilidades de ressignificação corporal e de experimentações identitárias existentes no jogo. Se há uma crise de identidade no mundo contemporâneo, como discutem autores como Hall, Maffesoli e Bauman a partir de contribuições estruturalistas, ela se reflete no SL, pois constatei que ali o jogador pode vestir muitas máscaras de forma fluida, descompromissada, pode vivenciar fantasias que não são possíveis ou que não se quer viver no mundo *off-line*.

Também como jogadora, pude editar e modificar meu próprio avatar inúmeras vezes, entrando na roda-viva do consumo para adquirir novos itens para compor meu visual. Construí um inventário (espécie de pasta onde ficam guardados todos os objetos recebidos ou comprados) robusto, com cerca de 6.000 itens, cujo uso eu ia alternando de acordo com o meu desejo ou conforme a ocasião exigia. Num período de pouco mais de dois anos, fui rastafári, frequentei festas, trabalhei como vendedora, virei personagem de um jogo de RPG. Essas e outras experiências estão relatadas ao longo dos capítulos 3 e 4 deste trabalho.



Figura 1 – Avatar-pesquisador Micheline Beerbaum

Paralelamente à observação participante, realizei entrevistas em profundidade com 16 usuários do SL, no período de maio de 2009 a janeiro de 2010. Segundo Richardson (2008, p.

207), a técnica de entrevista em profundidade “proporciona as melhores possibilidades de penetrar na mente, vida e definição dos indivíduos.” Essa técnica nos dá, ainda, mais flexibilidade na coleta dos dados empíricos, uma vez que os informantes podem esclarecer o significado de suas respostas. Sempre é possível voltar a alguma questão cuja resposta não tenha sido satisfatória. Para acessar os informantes utilizei minha rede de contatos dentro do próprio jogo, construída desde 2007, esperando que os primeiros entrevistados pudessem indicar outros usuários, ou seja, por acessibilidade (*snowball*). E foi o que ocorreu em alguns casos. Em outros, fui realizando as entrevistas no decorrer do próprio jogo, na medida em que ia encontrando as pessoas.

Todos os entrevistados estavam cientes de que participavam de uma pesquisa e permitiram o registro fotográfico de seus avatares. Para preservar a identidade dos usuários, utilizamos apenas o primeiro nome do avatar na identificação dos depoimentos. Das 16 entrevistas, 11 foram feitas *on-line*, através de *chats* – *Ally*, *Lipp3*, *Logan*, *Ricardoshow*, *AriadnaDragon*, *F.D.*⁹, *Misshotchilli*, *Nanda111*, *Roxeli*, *Sammi* e *Silvanaf*. Os diálogos foram copiados e levados para um processador de textos (MS Word) e aparecem aqui em seu formato original, com muitas expressões em “internetês”, como **vc** (você), **pq** (porque), **ñ** (não), **td** (tudo), **mt** (muito), **rsrsrsrs** (risos), além de ícones como :) (equivalente ao *emoticon* ☺, ou *smiley*), :((☹, *smiley* triste), entre outros. Também indicam a hora e o nome do jogador. Duas dessas abordagens foram realizadas com voz – *Logan* pelo *Skype*¹⁰ e *F.D.* pelo próprio SL – e foram posteriormente transcritas.

Dessas 11 entrevistas realizadas de forma não presencial, três – *Ally*, *AriadnaDragon* e *Roxeli* – foram feitas por uma amiga com formação em ciências sociais e experiência em pesquisa, também jogadora do SL desde 2008 sob o nome Virna Vuckovic. Antes de sua ida ao campo, expliquei-lhe a metodologia adotada, repassei os objetivos do estudo e forneci o roteiro semiestruturado que eu estava utilizando (ver Anexo 1).

As cinco entrevistas restantes foram feitas de forma presencial, com usuários residentes na cidade do Recife, frequentadores da Ilha Recife Digital – *GutoOtto*, *Mirella*, *Clecio*, *Assaliah* e *Rafaelle*. *Mirella* e *Clecio* eu conheci durante um encontro promovido em maio de 2009 por *GutoOtto*, proprietário da ilha, em um shopping da capital pernambucana. Aproveitei a ocasião para falar sobre a minha pesquisa e alguns toparam responder. Esses me indicaram outros. As entrevistas foram realizadas em locais públicos da cidade (shoppings e

⁹ A jogadora pediu para não divulgar o primeiro nome do seu avatar, apenas as iniciais.

¹⁰ *Software* que permite a realização de chamadas telefônicas entre computadores, através do protocolo da internet.

livraria) e registradas em gravador digital para posterior transcrição. A inserção dos depoimentos presenciais diferencia-se dos demais pelo formato corrido, enquanto que as outras são em formato de *chat* (com exceção das duas que foram feitas com voz).

Meu objetivo ao optar pelos dois tipos de entrevista – presencial e remota – foi verificar se haveria diferenças substanciais entre as respostas obtidas. É sabido que as entrevistas feitas pessoalmente têm o poder de captar elementos como expressão corporal, tonalidade da voz e a ênfase dada a determinadas respostas. A verdade simbólica do entrevistado, muitas vezes, pode ser apreendida durante uma pausa ou uma gargalhada, por exemplo, e nesse sentido pude desenvolver certa empatia com os entrevistados.

Além desse importante elemento face a face, as entrevistas feitas de forma presencial também renderam mais porque pude obter respostas mais completas. Quando algo não ficava suficientemente claro, sempre era possível retornar àquela questão, enquanto que nos *chats* por vezes precisei abreviar a entrevista porque os informantes demonstravam uma inquietação para se dedicar a outras atividades, no jogo ou fora dele.

Outra vantagem das entrevistas presenciais foi poder confrontar as respostas obtidas com a cena que eu estava presenciando, como, por exemplo, quando pedia para que o entrevistado descrevesse seu avatar e apontasse que semelhanças ele teria ou não com seu tipo físico. Nas entrevistas remotas, tive que confiar nas descrições, fossem reais ou fantasiosas, sem o benefício da visualização direta. Essa comparação me ajudou a identificar até que ponto os jogadores estavam levando características suas para seus avatares e vice-versa.

O roteiro semiestruturado utilizado nas entrevistas foi elaborado a partir de um pré-teste realizado em maio de 2009 com a informante *Misshotchili*. O material foi mantido na amostra final porque considerei as respostas satisfatórias. Esse primeiro roteiro, com 29 questões, tinha como objetivo coletar informações sobre a experiência do jogador com o SL, desde o tempo de “residência” (os usuários do SL são chamados de “residentes”), frequência e interesses; sobre o processo de criação e modificação do avatar; estratégias para obter novos itens para compor o visual do avatar; comportamento de consumo; até possíveis ligações entre o que está representado na tela e a vida real do jogador. Dessa forma, pude testar algumas hipóteses e ajustar questões que precisavam ser mais aclaradas.

Todos os temas do pré-teste foram mantidos no roteiro definitivo, mas algumas questões que implicavam em respostas redundantes foram eliminadas. Com essas mudanças, o número de questões caiu de 29 para 16 e o tempo de entrevista, de 1h30, foi encurtado para cerca de 1h. Já os registros fotográficos foram feitos no próprio ambiente do jogo mediante a utilização da tecla PrtScn (Print Screen) e salvas sem qualquer manipulação por meio de um

editor de imagens (Photoshop), exceto alguns que foram feitos com o recurso de tirar fotografias que o jogo oferece, e por isso aparentam ser mais “limpas”, sem as caixas de ferramentas que geralmente ficam flutuando na tela.

1.1 CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

Inicialmente, meu objetivo era entrevistar apenas jogadores experientes, com mais de um ano de SL. Mas acabei eliminando esse filtro por acreditar que os novatos também teriam algo relevante a dizer sobre o jogo. Essa certeza surgiu depois de entabulados alguns diálogos com os chamados “noobies” ou “newbies”, jargão que designa usuários com uma aparência básica, sem muito burilamento. Essa característica permite que sejam identificados como novatos quase que imediatamente por outros usuários. Os mais antigos, pela própria experiência adquirida no SL e maior número de objetos acumulados no inventário, costumam ter um visual mais sofisticado. Ao entrar no jogo, os novatos geralmente necessitam de ajuda, e observei que existem muitos grupos criados com esse fim, mantidos por jogadores mais experientes.

A partir desse direcionamento, quatro dos 16 entrevistados jogam SL há mais de dois anos (*Mirella, AriadnaDragon, Silvana e Sammi*). A maioria, oito no total, há mais de um ano (*Assaliah, GutoOtto, Rafaelle, Lipp3, Logan, Misshotchilli, Nanda111 e Roxeli*). E quatro deles estão no jogo há menos de um ano (*Ally, Ricardoshow, Clecio e F.D.*), sendo que o mais novo – *Ricardoshow* – tinha apenas cerca de dois meses de SL na época da entrevista. A decisão de classificar os jogadores com menos de um ano de experiência no SL como “novatos” partiu da minha própria vivência, pois antes do primeiro *rezzday*¹¹ eu ainda não conhecia todas as possibilidades do jogo.

A idade média dos jogadores pesquisados é de 30 anos, variando entre 19 e 37 anos. Dos 16 entrevistados, sete são do sexo masculino e nove do sexo feminino. Em apenas um caso o sexo declarado na entrevista não correspondeu ao sexo do avatar utilizado pelo usuário – o que sugere que, apesar do jogo ser flexível em termos de gênero, esse recurso é pouco utilizado (ou, se utilizado, pouco declarado) pelos jogadores. Nesse caso em particular, o jogador – *Ally*, entrevistado de forma remota – é do sexo masculino e, seu avatar, do sexo feminino. Após uma ponderação metodológica, decidi utilizar na amostra o sexo declarado na

¹¹ Dia em que é comemorado o aniversário do avatar.

entrevista (masculino), mesmo considerando como unidade de análise o contínuo usuário/avatar, e não um ou outro separadamente.

Em relação ao local de residência dos entrevistados, optei por não limitar à cidade do Recife. O SL é jogado em todo o mundo e a própria dinâmica do jogo acaba levando os usuários a visitar “ilhas” de outros países e a interagir com “gringos”. A língua não se constitui exatamente uma barreira para que ocorra essa interação, uma vez que existem tradutores que são disponibilizados dentro da própria plataforma. Um usuário escreve em seu idioma e o outro recebe a mensagem traduzida instantaneamente, e vice-versa, sem que seja necessário abrir mão de um dos elementos fundamentais de sua cultura. A exemplo de outras ferramentas semelhantes disponíveis na internet, os tradutores do SL não são 100% eficientes, mas “quebram um galho”, ajudam no processo de interação. Desta forma, dos 16 entrevistados, apenas seis residem no Recife (PE) e cinco em outras cidades brasileiras, a saber: Belém (PA), Santo André (SP), Santos (SP), São Paulo (SP) e Porto Alegre (RS). Os cinco restantes residem fora do Brasil – um em Portugal (Lisboa), três na Argentina (Buenos Aires e Tucumán) e um nos Estados Unidos (Oklahoma).

Tabela 1 – Caracterização da amostra

<i>Entrevistado</i>	<i>Tipo de entrevista</i>	<i>Tempo de jogo</i>	<i>Idade</i>	<i>Sexo</i>	<i>País</i>
<i>Ally</i>	On-line	- de 1 ano	31	M	Argentina
<i>AriadnaDragon</i>	On-line	+ de 2 anos	27	F	Argentina
<i>Assaliah</i>	Presencial	+ de 1 ano	34	M	Brasil
<i>Clecio</i>	Presencial	- de 1 ano	29	M	Brasil
<i>F.D.</i>	On-line	- de 1 ano	34	F	Brasil
<i>GutoOtto</i>	Presencial	+ de 1 ano	31	M	Brasil
<i>Lipp3</i>	On-line	+ de 1 ano	24	M	Brasil
<i>Logan</i>	On-line	+ de 1 ano	27	M	Brasil
<i>Mirella</i>	Presencial	+ de 2 anos	25	F	Brasil
<i>Misshotchilli</i>	On-line	+ de 1 ano	31	F	Portugal
<i>Nanda111</i>	On-line	+ de 1 ano	26	F	Brasil
<i>Rafaelle</i>	Presencial	+ de 1 ano	19	F	Brasil
<i>Ricardoshow</i>	On-line	- de 1 ano	20	M	Brasil
<i>Roxeli</i>	On-line	+ de 1 ano	31	F	Argentina
<i>Sammi</i>	On-line	+ de 2 anos	37	F	EUA
<i>Silvanaf</i>	On-line	+ de 2 anos	35	F	Brasil

Elaboração: fonte própria

2 CENÁRIO TEÓRICO: CONSUMO, CIBERCULTURA, CORPO E IDENTIDADE

“*Quem disse para atacarem as máquinas, seus idiotas?
Sem elas todos morrerão!*”

Diálogo do filme *Metropolis* (ALE, 1927),
dirigido por Fritz Lang

A compreensão do problema proposto neste trabalho – como o corpo vem sendo tratado na internet e de que forma podemos pensar a identidade no mundo contemporâneo, tendo o jogo *Second Life* como objeto empírico –, passa necessariamente pelo entendimento de mudanças importantes que vêm ocorrendo na sociedade desde a segunda metade do século XX. Essas mudanças estão relacionadas a um novo momento histórico que vem sendo chamado de pós-modernidade (Jameson, Lyotard, Harvey) ou, alternativamente, sociedade pós-industrial (Bell) ou era da informação (Castells). Neste capítulo, vamos explorar temas como novos modos de consumir, em que o próprio corpo passa a ser um objeto de consumo, e o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Eles vão nos ajudar a contextualizar dois conceitos fundamentais na exploração de um tema que envolve jogos eletrônicos *on-line* – hiperrealidade e cibercultura, pois é no ciberespaço que a fantasia de um corpo plástico, propício ao consumo e ao consumir-se, realiza-se plenamente. Vamos analisar, ainda, como o corpo e a identidade estão situados nesse cenário e como eles foram impactados pelas novas tecnologias, a partir do que se convencionou chamar *corpo virtual* e *identidade virtual*.

O mundo contemporâneo atravessa uma fase de transição desde a segunda metade do século XX, período em que ocorreram e vêm ocorrendo profundas mudanças técnicas, econômicas e culturais. Para Harvey (1992), essas mudanças estão relacionadas, sobretudo, a um novo fazer capitalista baseado na acumulação flexível e não mais na economia industrial e fordista que teria predominado até então. Nessa transição, como vimos, foram reestruturadas as condições materiais do trabalho, por meio da rápida implantação de novas formas organizacionais e novas tecnologias produtivas. Com isso teria havido uma aceleração na produção e, conseqüentemente, no consumo de bens e serviços. Os mercados de massa se amplificam no intuito de atender a nichos específicos, ao mesmo tempo em que emerge um novo setor de serviços, esse cada vez mais qualificado, constituindo-se um novo centro de acumulação do capital. São criados novos objetos de consumo e, conseqüentemente, novas maneiras de consumir. E não apenas serviços tradicionais (pessoais, comerciais, educacionais, de saúde), como também – e numa intensidade cada vez maior – os serviços de diversão, eventos e espetáculos.

Esse novo período é marcado pela fluidez e pela incerteza que, de acordo com Harvey, teria se iniciado com a recessão provocada pelo choque do petróleo, em 1973, com o aumento da inflação norte-americana e a emergência dos tigres asiáticos. A guerra árabe-israelense teria elevado o custo desse insumo fundamental para o capitalismo – o petróleo –, causando um efeito cascata em toda a economia. Em consequência disso, os mercados financeiros tornaram-se instáveis, de forma que as décadas de 1970 e 1980 testemunharam um período de ajustes econômicos e de reajustamento social e político.

A transição entre a economia industrial e fordista e um novo fazer capitalista baseado na acumulação flexível, para Harvey, teria provocado uma crise na nossa experiência do espaço e do tempo, categorias básicas da existência humana, consideradas essenciais à reprodução da vida social. “A sensação de que ‘tudo que é sólido se desmancha no ar’ raramente foi mais pervasiva”, diz Harvey (*idem*, p. 258). A compressão espaço-tempo seria uma das características fundamentais da condição pós-moderna, uma vez que a aceleração da produção e do consumo de bens e serviços (*fast food*, produtos e embalagens descartáveis) tornou voláteis e efêmeros não apenas produtos, modas, técnicas de produção, processos de trabalho, mas também ideias, ideologias, valores e práticas estabelecidas. As metanarrativas, teorias de caráter universal, deixam de fazer sentido.

A sensação de encurtamento do tempo e do espaço, ainda de acordo com Harvey, teria sido exacerbada com o surgimento das TICs, que compreendem desde os computadores pessoais (PCs), a telefonia móvel, a internet, o correio eletrônico, a toda sorte de dispositivos utilizados para captação, transmissão e distribuição de informações (texto, imagem, som), como *scanners*, *webcams* e câmeras digitais. Essas invenções diminuíram as distâncias e tornaram os fluxos informacionais instantâneos, numa sociedade cada vez mais “*on-line*”. Desde o telégrafo e o telefone, mas principalmente a partir da TV e da internet, os *media* alteraram a noção de tempo e de espaço que norteou toda a era moderna. Uma noção que era baseada em biografias individuais, em rotinas cotidianas (de casa para a fábrica, para a escola, para lojas) e em etapas que iam sendo cumpridas (juventude, casamento, velhice, aposentadoria etc). Agora, é possível trabalhar, estudar e comprar sem sair de casa e fórmulas milagrosas, anunciadas pela TV ou enviadas como *spam* para as nossas caixas de *e-mail*, prometem prolongar a juventude (ou adiar a velhice).

As TICs acabaram provocando uma explosão de informações, de conhecimentos organizados. Ao falar sobre a TV associada à comunicação por satélite, por exemplo, Harvey (*idem*, p. 264) observa que somos constantemente bombardeados com “uma enorme gama de imagens vindas de espaços distantes quase simultaneamente, encolhendo os espaços do

mundo numa série de imagens de uma tela de televisão”. A internet, por sua vez, transformou o PC numa estação integrada de comunicação, compras e entretenimento, mexendo com a rotina dos indivíduos, eliminando “a antiga distinção entre processamento e disseminação de conhecimentos” (KUMAR, 1997, p. 22). A mídia, sobretudo aquela que une o computador às telecomunicações, teria criado uma nova “realidade eletrônica”, uma hiperrealidade, repleta de imagens e símbolos.

A era da informação, conceito alternativo à teoria da sociedade pós-industrial de Daniel Bell, teria deslocado as fronteiras geopolíticas e do tempo cronológico linear, dois pilares da modernidade ocidental, ao situar a informação num contexto global e em tempo real – bibliotecas, arquivos, bancos de dados tornaram-se acessíveis a qualquer pessoa, em qualquer lugar e a qualquer momento. Mais tarde, esse conjunto de informações reunidas num só local, na verdade um conjunto de bits e memória eletrônica, seria chamado de ciberespaço.

“A revolução da tecnologia da informação comprime espaço e tempo em um novo ‘*oikoumene* mundial’ orientado para o futuro. As sociedades do passado, diz Bell, foram basicamente limitadas pelo espaço ou pelo tempo. Eram mantidas coesas por autoridade burocrática e política, que tinha por base um território, e/ou pela história e pelas tradições. O industrialismo legitimou o espaço na nação-estado, ao mesmo tempo em que substituía os ritmos e movimentos da natureza pelo ritmo da máquina. O relógio e os horários das estradas de ferro constituíam os símbolos da era industrial. Expressavam o tempo em horas, minutos, segundos. O computador, símbolo da era da informação, pensa em nanossegundos, em milhares de microssegundos. Junto à nova tecnologia das comunicações, ele introduz um marco espaço-tempo radicalmente novo na sociedade moderna.” (KUMAR, 1997, p. 22-23)

As TICs, aliadas ao barateamento dos meios de transporte, também impulsionaram o processo de globalização, ao aproximar e interligar pessoas, empresas e países, especialmente a partir da última década do século XX. Kellner (2006, p. 144) define a globalização como um processo que “envolve o fluxo de bens, informação, cultura e entretenimento, de pessoas, de capital através de economias, sociedades e culturas cada vez mais interligadas”. No campo da economia, empresas de países ditos desenvolvidos, com seus mercados internos saturados, puderam acessar países periféricos (Brasil, México, Israel, China, Índia, Rússia) a um custo mais baixo. O contato com filiais e subsidiárias passou a ser feito remotamente, através da internet (*e-mails*, videoconferências), reduzindo a necessidade de deslocamento físico de funcionários.

O fluxo simultâneo de informações trouxe muitos benefícios. “Hoje é possível a uma grande multinacional como Texas Instruments operar fábricas com decisões simultâneas em

termos de custos financeiros, de venda de insumos, controle de qualidade e condições do processo de trabalho em mais de cinquenta localidades diferentes”, contextualiza Harvey (*idem*, p. 264). A expansão, porém, veio acompanhada pelo acirramento da competição na disputa pelos novos mercados consumidores, inclusive porque alguns também se tornaram fortemente produtores, a exemplo do grupo de países emergentes que ficou conhecido como BRIC (Brasil, Rússia, Índia e China).

A globalização, no entanto, não é um fenômeno recente. As grandes navegações empreendidas pelo “Novo Mundo” já eram globalizantes, assim como o próprio capitalismo. Segundo Wallerstein (*apud* HALL, 2006, p. 68), “o capital nunca permitiu que suas aspirações fossem determinadas por fronteiras nacionais”. Mas esse processo teria se acentuado a partir da década de 1970, quando “tanto o alcance quanto o ritmo da integração global aumentaram enormemente, acelerando os fluxos e os laços entre as nações” (HALL, 2006, p. 68-69).

O papel das TICs foi o de aproximar mais ainda comunidades e organizações numa nova combinação de espaço-tempo, deixando o mundo pós-moderno mais interconectado. Hall (*idem*, p. 69) afirma que a aceleração dos processos globais nos dá a sensação de “que o mundo é menor e as distâncias mais curtas, que os eventos em um determinado lugar têm um impacto imediato sobre pessoas e lugares situados a uma grande distância”. E esse impacto provoca “efeitos profundos” sobre a forma como as identidades são localizadas e representadas. Nossas raízes são fincadas em lugares fixos, mas na pós-modernidade os espaços passaram a ser “cruzados” em questão de segundos, ou nanossegundos, seja por satélite ou por *e-mails*. Ou ainda através de mundos virtuais como o SL, em que milhares de pessoas podem se conectar e se comunicar de forma instantânea, em tempo real, e até mesmo teletransportar seu avatar de um lugar a outro ao clique de um botão.

A pós-modernidade, enquanto uma nova condição sócio-cultural e estética do capitalismo, representaria uma contraposição à modernidade na medida em que nega as metanarrativas, a padronização do conhecimento e da produção – “como perspectiva, libera parte do potencial oculto da modernidade. Revela o espírito moderno que a modernidade aspirou a controlar e restringir através da construção de uma sociedade aperfeiçoada, racional” (KUMAR, 1997, p. 151). Nesse novo momento, as linhas divisórias que separavam os diferentes reinos da sociedade – político-econômico, social e cultural – são apagadas. Já em Marx, no século XIX, propunha-se a interconexão de reinos (a base e a superestrutura, por exemplo), mas a pós-modernidade inova ao fundi-los – a estética vira um negócio, a política

se transforma em marketing, o social interfere na condução da política, da economia, da cultura, e assim por diante.

O discurso pós-moderno, pois, desconfia das interpretações teóricas de caráter universalista, ou seja, as metanarrativas – progresso contínuo, realização do espírito, luta de classes, socialismo etc. Rejeita a razão manipuladora, privilegiando a heterogeneidade, a diferença, a fragmentação e a indeterminação. O sujeito deixa de ser visto como uma entidade centrada, coerente. O corpo também não escapa imune a esse processo. Passa a ocupar um dos vazios decorrentes do fim das metanarrativas, figurando como uma superfície de inscrição de desejos e investimentos. O próprio capitalismo passa a consumir o corpo como uma mercadoria, especialmente a partir da década de 1960. Se antes o corpo, enquanto força de trabalho, era vendido como uma mercadoria (Marx), a novidade é que ele passa a ser consumido como uma mercadoria (cuidados com a forma, preservação da juventude, fórmulas milagrosas de beleza etc).

É nesse contexto que podemos pensar no significado dos jogos eletrônicos *on-line* e das representações imagéticas e identitárias que estão sendo criadas pelos jogadores do SL. Seria impossível pensá-los, primeiramente, sem o desenvolvimento das TICs (fluxos informacionais instantâneos) e sem a emergência dos serviços de diversão e lazer, que criou novos objetos de consumo e novas formas de consumir. Em segundo lugar, não houvesse a ideia de fluidez, não conseguiríamos imaginar a existência de sujeitos cada vez mais performáticos e abertos a novas experiências, como esses que encontramos corporificados através de avatares no mundo virtual.

A volatilidade e instantaneidade dos novos tempos foi o que levou Bauman (2005) a formular seu conceito de *modernidade líquida*, que considera mais adequado do que pós-modernidade. Para o sociólogo polonês, esta seria uma época de questionamentos, uma chance de olhar o passado pelo espelho retrovisor. Nesse contexto, o autor vê a globalização como uma mudança radical e irreversível, uma “grande transformação” capaz de afetar desde as estruturas e relações estatais até a subjetividade coletiva, passando pelas condições de trabalho e a produção cultural. Uma época de fragmentação, de eternidades efêmeras, de futuros incertos, de *fast food* para consumo imediato. Estamos, diz Bauman (2008), sendo cada vez mais transformados em mercadoria.

“Estamos agora passando da fase ‘sólida’ da modernidade para a fase ‘fluida’. E os ‘fluidos’ são assim chamados porque não conseguem manter a forma por muito tempo e, a menos que sejam derramados num recipiente apertado, continuam mudando de forma sob a influência até mesmo das menores forças.

(...) Autoridades hoje respeitadas amanhã serão ridicularizadas, ignoradas ou desprezadas; celebridades serão esquecidas; ídolos formadores de tendências só serão lembrados nos *quiz shows* da TV; novidades consideradas preciosas serão atiradas nos depósitos de lixo; causas eternas serão descartadas por outras com a mesma pretensão à eternidade” (BAUMAN, 2005, p. 57-58).

A *transformação dos consumidores em mercadorias*, para Bauman, seria a característica mais marcante dessa nova sociedade. O que a diferencia das demais é a eliminação da divisão entre mercadoria e consumidor – esses conceitos agora se misturam. Os sujeitos consomem para se diferenciar, para sair da invisibilidade; eles querem ser vistos, notados e nesse sentido trabalham para se tornar objetos de desejo. Nessa sociedade, também surge uma noção nova de consumo – o consumismo.

Na era sólido-moderna, diz Bauman, as pessoas consumiam para ter conforto, segurança, poder e respeito pessoais. Na passagem para a cultura consumista, *líquido-moderna*, a felicidade é associada “não tanto à *satisfação* de necessidades, mas um *volume e uma intensidade de desejos sempre crescente*”, o que implica no uso imediato dos objetos e sua rápida obsolescência (BAUMAN, 2008, p. 44). Vêm daí os *fast foods*, os produtos descartáveis – pratos, garfos, copos, guardanapos. Vem daí o encurtamento do ciclo de vida de bens de consumo considerados duráveis, como PCs, eletrodomésticos e automóveis, uma vez que a produção foi acelerada. Para jogar SL, por exemplo, é preciso ter um equipamento de informática sempre atualizado, o que requer investimento constante em placas de som e de aceleração gráfica, memória etc.

Essa passagem para a cultura consumista implicaria, ainda, numa *renegociação do significado do tempo*, que deixa de ser uma linha contínua para se transformar num pontilhado, ideia que Bauman vai buscar em Maffesoli para descrever um tempo fragmentado, repleto de rupturas, composto por múltiplos “instantes eternos” (*idem*, p. 46). E podemos aqui fazer uma relação com a experiência do SL, onde cada instante só é eterno e significativo naquele contexto de hiperrealidade. Amanhã, posso me desfazer daquele avatar e construir outro completamente diferente. Ou posso mudar o estilo das roupas, modificar o cabelo e passar a frequentar outros lugares, relacionar-me com outras pessoas.

O jogo representaria, então, a plenificação do consumo do corpo fluidificado, em constante atualização, onde o sujeito quer se ver e ser visto. Um consumo orientado tão somente ao prazer, ao *hedonismo experiencial*, como vamos abordar no tópico seguinte.

2.1 SOCIEDADE DO HIPERCONSUMO

O que Bauman define como sociedade de consumo, Lipovetsky (2007) vai, num tom mais radical, chamar de sociedade de hiperconsumo. Essa também uma nova fase do capitalismo, formada por consumidores individualistas, em busca do prazer, de satisfações emocionais imediatas. Essa “civilização do desejo”, característica de uma de “uma nova modernidade” que teria sido construída ao longo da segunda metade do século XX, é alimentada por uma estimulação constante da demanda e da multiplicação das necessidades. Segundo o autor, nesse período que teria se iniciado por volta do fim dos anos 1970, as expectativas em relação ao futuro histórico vêm sendo substituídas pelo presenteísmo; as militâncias políticas, pelo hedonismo (*idem*, p. 11). O melhoramento contínuo das condições de vida seria uma espécie de nova religião. No âmbito da economia, é a demanda que dita a política de preços, puxada pelo motor do consumo das famílias. “A sociedade do hiperconsumo coincide com um estado da economia marcado pela centralidade do consumidor” (*idem*, p. 13).

O *Homo consumericus* descrito por Lipovetsky é aberto, instável e flexível, “amplamente liberto das antigas culturas de classe, imprevisível em seus gostos e em suas compras” (*idem*, p. 14). Tem como características principais a infidelidade a marcas, a reflexão e um apego à estética. Um consumidor que perambula por grandes *shopping centers*, compra marcas mundialmente conhecidas, busca produtos *light*, exige selos de qualidade. Mesmo numa atividade “virtual” como jogar SL, muitos optam por consumir roupas, calçados e acessórios de grifes famosas, como Hugo Boss, Louis Vuitton, Victor Hugo, Nike, Reebok, que estão ali reproduzidas. Também no virtual, são sinônimos de *status*.

Esse *turboconsumidor*, continua Lipovetsky, vive em busca de algo mais do que o simples bem-estar material – ele está ávido por experiências emocionais, conforto psíquico, de pílulas de felicidade. O mercado da alma e de sua transformação, do equilíbrio e da auto-estima se expande ao sabor das sabedorias orientais, das novas espiritualidades. Deseja-se ter mais tempo e dinheiro para o lazer. “O tempo e o dinheiro consagrados aos lazeres estão em alta constante. As festas, os jogos, os lazeres, as incitações ao prazer invadem o espaço da vida cotidiana” (*idem*, p. 16). Tudo em nome de uma felicidade que, para o autor, é *paradoxal*, pois, enquanto a grande maioria se diz feliz, problemas como estresse, depressão e ansiedade se multiplicam. O cuidado de si, não raro, implica em práticas hipocondríacas e sacrificantes.

Esse paradoxo faz Lipovetsky indagar: progredimos no caminho da felicidade? O autor acredita que não – “afirmá-lo seria confundir indevidamente bem-estar material e vida feliz”. Apesar disso, ele admite que esses consumos podem, sim, ser fontes de reais satisfações. A superficialidade consumista teria um que de positivo porque atenderia às aspirações subjetivas de prazer, ainda que instantâneas, efêmeras. Necessidades como o jogo seriam consubstanciais ao desejo humano, uma vez que propiciam experiências emocionais que valem por si mesmas. Não à toa, crescem as despesas ligadas aos setores de lazer (e o jogo faz parte dessa categoria), da cultura e da comunicação – teriam pulado de 6% do consumo das famílias, nos anos 1950, para 9,5% em 1999¹².

O tempo reservado aos lazeres, argumenta Lipovetsky, representaria 30% do *tempo desperto* dos maiores de 15 anos. E o que se consome tanto nesse tempo reservado aos lazeres? Ficções e jogos, música e viagens, uma vez que

“a civilização do objeto foi substituída por uma ‘economia da experiência’, a dos lazeres e do espetáculo, do jogo, do turismo e da distração. É nesse contexto que o hiperconsumidor busca menos a posse das coisas por si mesmas que a multiplicação das experiências, o prazer da experiência pela experiência, a embriaguez das sensações e das emoções novas: a felicidade das ‘pequenas aventuras’ previamente estipuladas, sem risco nem inconveniente.” (LIPOVETSKY, 2007, p. 63).

A *indústria da experiência* ou *hedonismo experiencial* se concretiza, na visão de Lipovetsky, numa “orgia de simulações”, de hiperespetáculos elaborados com o objetivo de provocar sensações extraordinárias, como sugere o sucesso dos parques temáticos e também dos jogos eletrônicos, indústrias bilionárias. Nessas simulações, “nos divertimos em crer que o falso se tornou real, que lá é aqui e o outrora substitui o agora” (*idem*, p. 64). Existiria, além de uma economia material (a compra prática), uma economia psíquica (a compra-prazer), que englobaria tanto bens materiais quanto produtos culturais. “Um pouco como no jogo, o consumo tende a tornar-se por si mesmo sua própria recompensa. (...) Hoje, no *Homo consumans* há mais do que nunca o *Homo ludens*, sendo o prazer do consumo análogo ao proporcionado pelas atividades do jogo” (*idem*, p. 68). O que se rejeita é a rotina, a repetitividade da vida, num contexto em que a juventude é tida como um ideal de existência – velhos querem parecer jovens e, alguns adultos, “recusam-se” a crescer. Estamos sempre em busca do novo.

¹² Essas cifras não incluem despesas com restaurantes, automóvel e telecomunicações, que podem estar relacionadas tanto ao lazer quanto ao trabalho.

Parece ser justamente essa a lógica que guia os jogadores do SL. A experiência de viver uma “segunda vida” na internet em princípio não oferece riscos, pode ser controlada. Os simulacros são mais perfeitos, controláveis, mais reais que o real, diz Baudrillard (1991, p. 8). “A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real”. A simulação do jogo é divertida, propicia a sensação de sermos eternamente jovens, belos, num mundo sem rotinas, guiado unicamente pelo prazer. É divertido poder consumir virtualmente, construir uma mansão, comprar uma Ferrari. O que antes poderia ser considerado falso se tornou real, ou melhor, hiperreal. Lá podemos ter tatuagens e “consertar” o nariz ou o queixo sem a dor provocada pelos bisturis, usar roupas de grife sem necessariamente investir dinheiro real, pois no SL podemos adquirir produtos gratuitos nas *freebies*. No ciberespaço, tudo é ainda mais efêmero. As identidades são ainda mais fluidas, móveis, mais performáticas do que no mundo real. A ação performativa do jogador é, desde sempre, uma simulação.

Kumar (1997) considera as contribuições de Harvey, Bell, Bauman, Lipovetsky e Baudrillard, mas não somente essas, sincréticas no processo de construção de uma teoria pós-moderna. Para o autor, entretanto, é inútil falar em pós-modernidade como uma era ou período histórico que sucede a modernidade. Para ele, o mundo pós-moderno é um mundo de presente eterno, sem origem ou destino, passado ou futuro. Um mundo em que tudo que se apresenta é temporário, mutável ou tem o caráter de formas locais de conhecimento e experiência. Conceitos como hiperrealidade e cibercultura ganham importância nesse cenário, pois nos falamos desse mundo de incertezas e de fluidez, de um processo de simulação e experimentações constantes. E esse é o universo em torno do qual giram *games* como o SL.

2.2 A HIPERREALIDADE

Para entendermos o que Baudrillard vem chamando de hiperrealidade, conceito que nos diz muito sobre o processo de simulação que ocorre na internet e nos jogos eletrônicos, talvez seja interessante partirmos de outro conceito, o de *sociedade do espetáculo* desenvolvido por Guy Debord em 1967. Através dele Debord faz uma crítica à sociedade de consumo e sua mercantilização do mundo, exacerbada com o surgimento dos meios de comunicação de massa. Uma sociedade em que tudo é copiado indefinidamente, gerando representações falsas da realidade. O espetáculo seria “uma relação social entre pessoas, mediada por imagens” (DEBORD, 1997, p. 14), e nesse sentido as imagens estariam

transformando o mundo num reino de aparências. “O espetáculo é a *afirmação* da aparência e a afirmação de toda vida humana – isto é, social – como simples aparência”, diz o autor (*idem*, p. 16).

A imagem, na sociedade do espetáculo de Debord, “substitui o mundo, tornando-o irreal” (Cf. LEMOS, 2004, p. 258), assim como para Baudrillard a imagem substitui o mundo e o torna não irreal, mas hiperreal. O consumo moderno impõe pseudonecessidades, cria produtos descartáveis e fetiches, hipervalorizando o *ter* em detrimento do *ser*, como vimos em Lipovetsky, embora em tom menos crítico. Na medida em que a relação social entre indivíduos passa a ser cada vez mais mediada por imagens, mais eles se tornam submissos ao império “tirano” da mídia. Para que essa alienação acabe, diz Debord, será necessário dar um fim a esse espetáculo, restabelecendo a comunicação plena entre as pessoas, uma comunicação livre da falsidade e das mentiras disseminadas pelos *media*.

A hiperrealidade de Baudrillard também estaria relacionada a essa “realidade eletrônica” descrita por Debord, mediada por imagens fabricadas e reproduzidas *ad infinitum* – os simulacros. Um processo que não só dissolve a realidade objetiva como também o sujeito individual e autônomo, só que para Baudrillard não há mais o real, tampouco esperanças. Há uma perda de referências. O referente não é mais necessário para efeito de verdade, assim como ocorre no SL, onde as imagens produzidas simbolicamente não dependem de uma realidade material para serem verdadeiras. No SL, os próprios usuários criam um mundo-simulacro onde é possível viver uma “segunda vida”, com quase todos os ingredientes da vida real – trabalho, consumo, diversão, namoro, sexo, religião etc.

Para Baudrillard (2007, p. 41), “fazer acontecer o mundo real é já produzi-lo, e o real jamais foi outra coisa senão uma forma de simulação”. Por que motivo, então, o mundo-simulacro do SL seria menos real do que o mundo real? Baudrillard (1991, p. 9) acredita que os sistemas de signos nos fornecem um “material mais dúctil do que o sentido”. Na visão do autor, o simulacro ocorre quando o signo ou a imagem absorve e reifica o referente, tornando-o mais real que o próprio real. Nesse processo de simulação, fica cada vez mais difícil – mas não impossível, como pude constatar ao longo desta pesquisa – distinguir o “verdadeiro” do “falso”, o “real” do “imaginário”. Diferentemente da dissimulação que, apesar do disfarce, mantém o princípio de realidade.

Para Douglas Kellner (2006, p. 134), sob o fascínio da tecnologia, a sociedade do espetáculo teria cedido lugar à cultura multimídia, essa ainda mais hiperreal. A mídia se tornou mais exuberante com a tecnologia, influenciando todo o pensamento e toda a ação. As relações sociais estão cada vez mais mediadas por computadores e seus mundos virtuais,

passando a ser determinadas pelo acesso que as pessoas têm às novas tecnologias. “Cada vez mais a cultura do espetáculo está se movendo para os domínios do ciberespaço, o que ajudará a criar futuros espetáculos multimídias e sociedades ligadas em rede de infoentretenimentos”. Os espetáculos multimídia são mais *sedutores* do que as versões tradicionais, como o teatro. A *tecnocultura da internet*, de acordo com Kellner, envolve uma economia interligada em rede, é cada vez mais expansiva e deixa para trás aqueles que não se “atualizam”.

Quando pensamos nos jogadores do SL, com seus corpos simulados virtualmente através de avatares, o conceito de hiperrealidade de Baudrillard e a percepção de Kellner de que estaríamos criando espetáculos multimídias no ciberespaço se tornam bastante compreensíveis. O jogo é a arena de espetáculos e o jogador é o protagonista, podendo reproduzir ali simulacros da vida que vivemos, construir relações, manipular sua imagem, controlar suas ações. Podendo também elaborar uma narrativa estrelada por um personagem que é, ao mesmo tempo, real e fantasioso. Para Baudrillard, o real em si já não existe, apenas é simulado, produzido através de símbolos. Os referenciais se perderam porque a simulação transformou o simulacro em realidade. Os simulacros são mais perfeitos, acabados, controláveis. É nesse sentido que podemos dizer que, na mecânica do pensamento mediado pela tecnologia, a realidade de um jogo eletrônico *on-line* torna-se uma hiperrealidade.

“Neste sentido, o virtual coincide com a noção de hiper-realidade. A realidade virtual, a que seria perfeitamente homogeneizada, colocada em números, ‘operacionalizada’, substitui a outra porque ela é perfeita, controlável e não-contraditória. Por conseguinte, como ela é mais ‘acabada’, ela é mais real do que o que construímos como simulacro.” (BAUDRILLARD, 2007, p. 41-42)

Aqui, o virtual é compreendido como um aspecto do real, e não seu oposto. Tentemos compreender o que isso significa. O dicionário diz que virtual é o “que não existe como realidade, mas sim como potência ou faculdade”¹³. Como nos explicou Castells (1999a, p. 459), não há como separar realidade e representação simbólica, uma vez que a humanidade sempre existiu e atuou através de símbolos. “A realidade, como é vivida, sempre foi virtual porque sempre é percebida por intermédio de símbolos. (...) De certo modo, toda realidade é percebida de maneira virtual”. O que muda com a integração de todos os meios de comunicação, através da internet, é que a realidade virtual, que era apenas induzida, passa a ser construída, gerando uma “virtualidade real”, um mundo de simulacros, de imagens

¹³ Ver *Dicionário Michaelis*. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=virtual>. Acesso em: 05 fev. 2010.

reproduzidas infinitamente. Esse ambiente, composto tanto pelas experiências materiais quanto simbólicas dos sujeitos, seria a base de uma nova cultura “onde o faz-de-conta vai se tornando realidade” (*idem*, p. 462). É dessa forma que os jogadores do SL vêm construindo uma nova realidade a partir de um mundo de faz de conta, carregado de materialidades simbólicas.

Baudrillard, porém, acredita que a palavra virtual deixou de significar aquilo que existe “como potência ou faculdade”. “Não estamos mais na boa e velha acepção filosófica em que o virtual era o que estava destinado a tornar-se ato, e em que se instaurava uma dialética entre as duas opções. Agora, o virtual é o que está no lugar do real” (2007, p. 42). O virtual, agora, é o atual como plena potência, aquilo que “efetiva o mundo em sua realidade definitiva”. Essa efetividade atingiria, inclusive, a fronteira do pensamento, conquanto a tecnologia passa a intermediar a ação dos sujeitos no mundo virtual. Mas a partida pode tomar outro rumo, porque o virtual também pode ser nada mais que a experimentação de um jogo, ou a representação de uma peça teatral, como sugere Baudrillard com um toque de ironia.

Kumar (1997, p. 134) nos explica que a hiperrealidade tem sido vista como um modelo do nosso futuro. Utilizando-se de metáforas baudrillardianas, como a Disneylândia e o Epcot Center, ou ainda cidades construídas no meio do deserto como Las Vegas e Los Angeles, nos Estados Unidos, o autor observa que esses seriam todos exemplos claros de que vivemos no reino do hiperreal. São lugares “onde a cópia (ou a contrafação) substitui o real, torna-se mais real do que o próprio real”. Porém, são todas cópias sem originais, ou de originais perdidos, posto que

“Na hiper-realidade não é mais possível distinguir o imaginário do real, nem o signo do seu referente, e ainda menos o verdadeiro do falso. O mundo da simulação é um mundo de simulacros, de imagens. Mas, ao contrário das imagens convencionais, os simulacros são cópias que não têm originais ou de originais que foram perdidos. São imagens ‘assassinas do real, assassinas de seu próprio modelo’ (KUMAR, 1997, p. 134.).

Considerando o que nos diz Kumar, é importante observar que há uma sensação de que o ambiente altamente interativo do SL seja o futuro da própria internet, que a Web terá “pedaços de terra” ao invés de *sites*, e corredores ao invés de menus, e que, além de *e-mail*, teríamos todos os próprios avatares. E usaríamos esses avatares para ir a reuniões de trabalho, ao banco ou para comprar bens da vida real, como um automóvel, em lojas reais estabelecidas no mundo virtual. O jogo, enfim, estaria abrindo possibilidades para transformar a maneira

como trabalhamos, consumimos e nos relacionamos, criando uma nova dinâmica social baseada em simulacros eletrônicos¹⁴.

O real vem sendo reinventado como ficção porque ele mesmo estaria desaparecendo de nossas vidas. Mas esse desaparecimento não ocorre por uma ausência, e sim por um “excesso de realidade”. “Esse excesso de realidade provoca o fim da realidade, da mesma forma que o excesso de informação põe um fim na comunicação” (BAUDRILLARD, 2001, p. 72). Com isso em mente, podemos perguntar: é possível afirmar que o excesso de realidade é o que vem levando os jogadores do SL a criarem uma vida paralela na internet, esta mais aberta à fantasia? De alguma forma, essa “segunda vida” proporciona aos jogadores um controle total sobre suas condutas, mas proporciona também uma não rigidez. Eles podem experimentar novas possibilidades, adotando, por exemplo, uma aparência diferente a cada dia para seus avatares. Uma aparência que não precisa, necessariamente, estar limitada aos padrões da beleza humana e é nesse sentido que encontramos, no SL, avatares de gatos, anjos, dragões, próteses superdimensionadas etc. Algo reproduzidor mas também inovador, pois permite que os jogadores contestem os padrões da vida real.

Ao contrário de Debord, Baudrillard (2001, p. 72) não vê possibilidade alguma de acabarmos com a alienação. Movemo-nos para um mundo virtual onde “não haverá sequer tempo suficiente para imaginar”, onde tudo será precedido de uma realização virtualizada, o que, para o autor, beira a catástrofe. “Estamos lidando com uma tentativa de construir um mundo inteiramente positivo, um mundo perfeito, expurgado de toda ilusão, de toda espécie de mal e negatividade, isento da própria morte”.

Pensemos na trilogia *Matrix* (EUA, 1999 e 2003), onde o personagem Neo vive imerso num programa de realidade virtual criado pelas máquinas que controlam o mundo por volta do ano de 2200. Ele é resgatado dessa “ilusão” por habitantes da última cidade de seres humanos livres que lutam para derrotar as máquinas. “Ilusão é a regra geral do universo; a realidade não é mais do que uma exceção”, sentencia Baudrillard (*idem*, p. 78)¹⁵. Para o autor, a comunicação global e perpétua nada mais é do que uma fantasia hegemônica, e estaríamos todos condenados a viver num estado permanente de hiperrealidade. O jogo não terminou, mas ninguém sabe ao certo de quem será a palavra final. O conflito entre o mundo real e sua “duplicata” artificial, o ciberespaço, seria inevitável.

¹⁴ VIEIRA, Eduardo; ZORZANELLI, Marcelo. *O Second Life e o futuro da internet*. Época. São Paulo: Editora Globo, nº 461, 19 mar. 2007, p.85.

¹⁵ Numa das cenas do primeiro filme da trilogia *Matrix*, Neo é acordado em seu apartamento por amigos e vai pegar um disco que está dentro de um livro com as páginas recortadas. Esse livro é *Simulacros e Simulação*.

2.3 A CIBERCULTURA

O termo ciberespaço, que resume bem essa nova “realidade eletrônica” referida por Debord e Baudrillard, cuja principal característica é a simulação, foi cunhado pela primeira vez em 1984, pelo escritor de ficção científica William Gibson no livro *Neuromancer*. Na ficção de Gibson (2003, p. 67), o ciberespaço é a Matrix, ambiente virtual que “teve a sua origem nos primitivos jogos eletrônicos, nos primeiros programas gráficos e nas experiências militares com conectores cranianos”. O ciberespaço seria a “representação física e multidimensional do universo abstrato da ‘informação’”. Um lugar para onde se vai com a mente, catapultada pela tecnologia”, como escreve Alex Antunes no prefácio à edição brasileira da obra. Mas a descrição de ciberespaço contida nas páginas do livro é muito mais contundente. Traz uma visão ao mesmo tempo poética e apocalíptica:

“O cyberespaço. Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espço da mente; nebulosas e constelações infundáveis de dados. Como marés de luzes de cidade...” (GIBSON, 2003, p. 67-68)¹⁶

Em *Neuromancer*, o universo das redes digitais é tratado por Gibson como um campo de batalha, palco de conflitos mundiais entre grandes empresas multinacionais. O protagonista *Case* é um *cyberpunk*¹⁷, anti-herói drogado e prostituído capaz de entrar “fisicamente” nesse espaço de dados que virou sinônimo de internet, assim como hoje fazem os *hackers* do mundo real, embora numa dimensão apenas simbólica. Ao misturar ficção científica e cultura pop num mesmo caldeirão, Gibson acabou inspirando uma das mais populares trilogias do cinema – *Matrix*, dos irmãos Andy e Larry Wachowski¹⁸.

Lévy (1999, p. 92), por seu turno, define o ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos

¹⁶ Na página brasileira do Second Life (www.secondlifebrasil.com.br), não mais disponível, era feita uma alusão direta ao livro de Gibson. “Se você achava que o mundo virtual de Matrix era uma realidade distante, irá se espantar com Second Life! [...] Second Life não é um simples jogo, mas uma realidade paralela em um ambiente virtual”.

¹⁷ O termo *cyberpunk* teria suas origens na literatura de ficção científica, que associa tecnologias digitais, psicodelismo e a luta marginal contra todo tipo de poder, seja mediático, político ou econômico. Os *cyberpunks* são o *underground* da informática e sua ideologia impõe uma visão ao mesmo tempo cínica e distópica em relação às possibilidades abertas pelas novas tecnologias (Cf. LEMOS, 2004, p. 185-187).

¹⁸ *Neuromancer* (1984) é o primeiro volume da Trilogia do Sprawl. A ele seguem-se *Count Zero* (1986) e *Monalisa Overdrive* (1988), que ampliam o conceito de ciberespaço.

computadores”. O autor afirma que essa definição, embora mais restritiva, aproxima-se daquela dada por Dyson, Gilder, Keyworth e Toffler em 1994, que trata o ciberespaço como a “terra do saber”, uma “nova fronteira” cuja exploração poderá ser a maior tarefa da humanidade. Não podemos deixar de mencionar que o termo ciberespaço deriva de cibernética ou “teoria da mensagem”, criada entre o fim dos anos 1940 e o início da década de 1950 por matemáticos como Norbert Wiener e John von Neumann, entre outros. Sobre a importância do ciberespaço, Lévy diz que

“Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacetar todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação. A perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do próximo século” (LÉVY, 1999, p. 93)

Como nos explica Lemos (2004), a internet nasce na Advanced Research and Projects Agency (ARPA) no fim dos anos 1960. Essa rede, a ARPANet, tinha como objetivo conectar as bases militares do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Com a invenção do microcomputador, na década de 1970, a internet foi além dos muros das organizações militares, miniaturizando uma parafernália de equipamentos que chegavam a ocupar salas inteiras. Nos anos 1990 veio o *boom* da internet, com sua roupagem gráfica e comercial – a World Wide Web – disseminando uma nova relação entre a informática e a sociedade, ou seja, a cibercultura. Até então, a internet estava restrita ao uso acadêmico e militar – era uma espécie de correio contendo apenas mensagens de texto, a exemplo dos BBS (*Bulletin Board System*) e do Minitel francês (Cf. CASTELLS, 1999a). Para Lemos, “o surgimento da cibercultura não é só fruto de um projeto técnico, mas de uma relação estreita com a sociedade e a cultura contemporâneas” (*idem*, p. 26).

Castells (1999a, p. 414) compara o atual momento tecnológico em que vivemos à revolução provocada pela invenção do alfabeto na Grécia antiga. “Uma transformação tecnológica de dimensões históricas similares está ocorrendo 2.700 anos depois, ou seja, a integração de vários modos de comunicação em uma rede interativa”. Para o autor, esse novo sistema eletrônico de comunicação e interatividade potencial “está mudando e mudará para sempre nossa cultura”. A internet integra num mesmo sistema modalidades importantes da comunicação humana – escrita, oral e audiovisual – através de hipertextos que, segundo Lévy (1993), podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos.

A noção de hipertexto trazida por Lévy é fundamental para entendermos a velocidade dos tempos atuais e as *significações* que começam a fazer parte desse jogo. “A estrutura do hipertexto não dá conta somente da comunicação. Os processos sociotécnicos, sobretudo, também têm uma forma hipertextual, assim como vários outros fenômenos” (*idem*, p. 25). O autor apresenta o hipertexto, tecnicamente descrito como “um conjunto de nós ligados por conexões”, como uma possível metáfora para todas as esferas da realidade.

“Uma coisa é certa: vivemos hoje em uma destas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um destes raros momentos em que, a partir de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado.” (LÉVY, 1993, p. 17)

Mas o ciberespaço não abriga apenas hipertextos, abriga também pessoas virtualizadas, os ciborgues. Trata-se de uma figura metafórica que expressa o imbricamento do homem com as novas tecnologias. *Molly*, personagem de *Neuromancer* que usa implantes oculares e lâminas sob as unhas, seria uma ciborgue. Segundo a concepção de André Lemos, “os cyborgs são seres simbióticos, misturas de carne e máquinas cibernéticas, que surgem de novos paradigmas: o eletrônico-digital e a bioenergética”¹⁹.

Lemos define netcyborgs como os *cyborgs das redes eletrônicas*, diferentes dos *cyborgs protéticos* a que estamos acostumados a ver no cinema, em filmes como *O exterminador do futuro* (*The Terminator*, EUA, 1984) e *RoboCop* (EUA, 1987). Os jogadores do SL, que imergem no universo virtual no intuito de criar uma “segunda vida”, também podem ser chamados de netcyborgs, por isso a importância de explorarmos esse conceito. O ciborgue que habita a internet não precisa de próteses biônicas como os personagens de Arnold Schwarzenegger e Peter Weller – suas próteses simbólicas são o teclado, o *mouse* e a tela do computador. “O *cyborg* é capital para a cibercultura. Ele simboliza todo o processo simbiótico da cultura contemporânea com o advento das tecnologias do virtual” (LEMOS, 2004, p. 166).

Podemos dizer também que a figura do netcyborg simboliza e traduz, de forma muito apropriada, a presença humana nos jogos eletrônicos *on-line*. Isso acontece porque, quando a cultura contemporânea encontra o virtual das redes teleinformáticas, é como se todo o mundo que conhecemos fosse clonado – a Terra (*Google Earth*), com seus países, cidades, ruas e

¹⁹ Ver *A página dos cyborgs: Bodynet e netcyborgs. Novas tecnologias e sociabilidade na cultura contemporânea*. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/intro.html>>. Acesso em: 16 set. 2007.

itinerários (*Google Maps*), lojas (*e-commerce*), bancos (*internet banking*) e, finalmente, pessoas (os avatares dos jogos eletrônicos). É a partir dessa concepção de sociedade – e de indivíduos – que conceitos novos como infoentretenimento e telepresença, próprios do novo milênio, tornam-se parte do nosso cotidiano. Não é mais preciso ir fisicamente a uma agência bancária, a não ser para sacar dinheiro. Todas as transações podem ser feitas remotamente. O comércio eletrônico cresce de forma exponencial²⁰. A Web oferece um amplo leque de conteúdo multimídia, como músicas, filmes, programas de TV e jogos, sugerindo que há outro tipo de vida a ser vivida, uma vida *on-line*, permanentemente conectada. Os habitantes desse mundo paralelo são, pois, os netcyborgs e, sua cultura, a cibercultura.

A Web, sem dúvida, criou um novo espaço de informação sem fronteiras, dando um novo impulso ao processo de globalização do planeta. Uma das consequências disso foi a superexposição de individualidades, sobretudo no que se refere às redes sociais (Orkut, Facebook, MySpace), nas quais os indivíduos compartilham informações pessoais, fotos, vídeos, trocam mensagens com amigos. Nunca se esteve tão perto e tão distante ao mesmo tempo. Nos blogs, ou diários virtuais, surge um espaço inédito para a manifestação de opiniões, inclusive para anônimos. Com o Twitter, serviço de microblog criado em 2006 e que virou febre em 2009, esse espaço foi radicalizado. Mensagens curtas, de até 140 caracteres, atualizam o status das pessoas onde quer que elas estejam – no ônibus, na rua, em casa, na escola, no trabalho – e são publicadas instantaneamente nas páginas de seus seguidores. Basta ter um dispositivo conectado a internet, seja um PC, *notebook* ou um celular. Vivemos a era da hiperconectividade.

Para o estudioso das mídias Roger Silverstone,

“novas tecnologias, novas mídias, cada vez mais convergentes pelo mecanismo da digitalização, estão transformando o tempo e o espaço sociais e culturais. Esse novo mundo não pára: 24 horas de noticiário, 24 horas de serviços financeiros. Acesso instantâneo, em todo o globo, à World Wide Web. Comércio interativo e sociabilidade interativa em economias e comunidades virtuais. Uma vida a ser vivida *on-line*.” (SILVERSTONE, 2005, p. 46).

O autor observa que, apesar da “nova mídia” ter sido construída sobre as bases da velha (imprensa, telégrafo, telefone, rádio, TV), caracterizando-se apenas como uma nova maneira de produzir e transmitir significados, ainda não dá para saber que consequências ela

²⁰ O estudo *WebShoppers n° 20*, desenvolvido pela empresa e-bit, prevê um crescimento de 28% no faturamento das lojas virtuais brasileiras em 2009, atingindo R\$ 10,5 bilhões. Disponível em: <<http://www.webshoppers.com.br/webshoppers/WebShoppers20.pdf>>. Acesso em: 06 fev. 2010.

terá na vida social, econômica ou política. Não há certezas sobre onde a velocidade, a miniaturização, seu imenso poder e alcance vão nos levar. Só sabemos que estamos cada vez mais impregnados dela, ao ponto de conseguirmos construir – e viver – uma “segunda vida” na internet.

Lemos (2004, p. 165) trata a “cyborgização” do homem – qual seja, sua imersão nos domínios do ciberespaço – como algo inexorável. “O devir da humanidade é um devir *cyborg*. O primeiro homem, que de uma pedra faz uma arma e um instrumento, é o mais antigo ancestral dos *cyborgs*”. Metáforas à parte, o autor observa que a cibercultura permeia todas as esferas da cultura contemporânea. Ela está presente nas artes, nos meios de comunicação de massa, na economia. “A cibercultura potencializaria uma espécie de ‘fase mágica’ da tecnologia – conexão generalizada, desmaterialização, ubiquidade, telepresença, complexificando a noção de sociedade do espetáculo” (*idem*, p. 257-258).

A sociedade do espetáculo, diz Lemos, teria pavimentado o terreno para a sociedade da simulação, que é nada mais é que a própria cibercultura. Uma sociedade marcada por uma “atitude social de apropriação criativa” das novas tecnologias que embute, a um só tempo, o hedonismo e o presenteísmo do mundo contemporâneo. Essa apropriação estaria refletida, por exemplo, na “febre” dos jogos eletrônicos, nas agregações das redes sociais, na potência dos vírus e no erotismo do cibersexo. É a partir dessa apropriação que podemos, a partir de agora, pensar em novas maneiras de enxergar o corpo e nas questões que a cibercultura nos coloca sobre a identidade na época atual.

2.4 O LUGAR DO CORPO

O corpo esteve ausente da agenda dos primórdios das ciências sociais – era assunto da medicina e da biologia, além de ser explorado pelas artes. Para os autores clássicos, a corporeidade humana era um tema a ser desconsiderado ou abordado apenas de forma implícita. Para Marx, ela servia apenas para ilustrar os “indicadores ligados aos problemas de saúde pública ou de relações específicas ao trabalho” (Cf. LE BRETON, 2007, p. 16). Em obras como *O Capital* (1867), o corpo enquanto “fato de cultura”, apesar de moldado pela interação social, permanece implícito – o objeto de estudo é a condição do operário. Em Durkheim, o homem obedece a uma ordem biológica, orgânica, e nem mesmo sua subjetividade pode mudar essa “natureza”. Weber, por sua vez, simplesmente ignora a existência do corpo (*idem*, p. 18).

No início do século XX, com a ajuda da psicanálise, começa a ser esboçada uma sociologia do corpo. A partir de Freud, aprendemos que o corpo não só é modelado pelas relações sociais como também pelo próprio sujeito, que carrega sua história pessoal, estando imerso em um campo simbólico. Segundo Le Breton, coube a Georg Simmel mostrar que o corpo que vemos é socialmente construído, valorizando o sensorial, a fisionomia (1901) ou as trocas de olhares (1908). Depois dele alguns autores, como Georg Herbert Mead (*Mind, self and society*, 1934), Marcel Mauss (*As técnicas do corpo*, 1936), Norbert Elias (*A civilização dos costumes*, 1939) e Erving Goffman (*A representação do eu na vida cotidiana*, 1959), passaram a dar alguma importância ao gestual, à linguagem do corpo.

Mas foi somente a partir dos anos 1960 que os teóricos contemporâneos assumiram o desafio de colocar o corpo em seu devido lugar no pensamento sociológico, provocados pelo fim das metanarrativas e pelas profundas mudanças que se estabeleciam à época, como nos conta Le Breton:

“No final dos anos 1960, a crise da legitimidade das modalidades físicas da relação do homem com os outros e com o mundo amplia-se consideravelmente com o feminismo, a ‘revolução sexual’, a expressão corporal, o *body-art*, a crítica do esporte, a emergência de novas terapias, proclamando bem alto a ambição de se associar somente ao corpo, etc. Um novo imaginário do corpo, luxuriante, invade a sociedade, nenhuma região da prática social sai ilesa das reivindicações que se desenvolvem na crítica da condição corporal dos atores.” (LE BRETON, 2007, p. 9)

Com os movimentos sociais, iniciou-se uma luta pelo reconhecimento da diferença – diferenças de gênero, raciais, étnicas, sexuais. Ao mesmo tempo, os *hippies* e a cultura *flower power* trouxeram a idéia de liberação física e sexual, “depois de milênios de puritanismo”, como observa Baudrillard (2005, p. 277). A evolução dos meios de comunicação de massa também evidenciou, segundo esse autor, a “onipresença” do corpo, através da propaganda e da moda – os modelos sempre são jovens, elegantes e perfeitos. “A obsessão pela juventude, elegância, virilidade/feminilidade, tratamentos e regimes, e as práticas sacrificantes, revelam que o corpo virou um objeto de salvação”. O corpo foi “redescoberto”.

Baudrillard afirma que, enquanto que ao longo dos séculos o homem possuía apenas um corpo que precisava ser salvo (ou seja, queriam nos convencer de que não tínhamos corpo, apenas alma), hoje temos “muitos corpos”. O corpo é um fato cultural e a forma com que nos relacionamos com ele reflete os múltiplos papéis sociais que desempenhamos. Na ordem atual, o corpo deixa de ser carne, na concepção religiosa, ou de força de trabalho, para se tornar carregado de materialidade, de significados, objeto de culto narcisista. “As estruturas

atuais de produção/consumo induzem o sujeito a uma dupla prática, ligada a uma representação de seu próprio corpo: a representação do corpo como capital e como fetiche (ou objeto de consumo)” (*idem*, p. 277).

No final dos anos 1980 e início dos anos 90, o culto ao corpo fica ainda mais evidente, chegando ao século XXI como “uma verdadeira obsessão, transformando-se em um estilo de vida” (GOLDENBERG, 2007, p. 12). A TV e o cinema escancaram que padrão corporal deve ser seguido não apenas por mulheres, como destaca Goldenberg, mas também pelos homens – esse padrão seria inspirado em atores, cantores e apresentadores de TV bem sucedidos, “cujo principal capital é o próprio corpo” – magro, sarado, esculpido em academias e por cirurgias estéticas. Foi a mídia que primeiro nos trouxe essa ideia de um corpo idealizado. De algum modo, é esse modelo corporal exitoso que vemos refletido no SL.

Citando Mauss, Goldenberg observa que os indivíduos constroem seus corpos e comportamentos por meio da *imitação de modelos exitosos* (como os atores, cantores e apresentadores de TV) e isso também pode ser utilizado para ilustrar o que se passa no ciberespaço. Para Mauss, hábitos, costumes, crenças e tradições caracterizam uma cultura que também está relacionada ao corpo, ou à forma como vemos o corpo. Nesse processo de construção cultural do corpo, certos atributos são valorizados em detrimento de outros, “fazendo com que haja um corpo típico para cada sociedade”. “Os indivíduos imitam atos, comportamentos e corpos que obtiveram êxito e que têm prestígio em sua cultura” (*idem*, p. 23).

No Brasil, ilustra Goldenberg (2004, p. 48), as mulheres buscam atualmente imitar modelos, atrizes, cantoras e apresentadoras de televisão, “todas elas tendo o corpo como o seu principal capital, ou uma de suas mais importantes riquezas”. Segundo a autora, é a mulher que mais sofre na tentativa de parecer eternamente jovem e bela. Não raro, tanto esforço e sofrimento acabam em frustração e/ou escravização do sujeito feminino. Na minha pesquisa, nenhuma entrevistada cita diretamente que procura imitar essa ou aquela atriz, modelo, cantora ou apresentadora, mas há sempre uma ideia persistente de perfeição. São elas que estão mais preocupadas com o visual, mudam roupas e acessórios com mais frequência no intuito de ficarem mais bonitas e atraentes. Alguns jogadores também são vaidosos, mas não fazem dessa relação uma caçada sofrida às formas perfeitas. Ou, se fazem, não admitem.

A roupa, no mundo contemporâneo, torna-se apenas um acessório para exibir esse “corpo da moda” – aliás, o corpo é que agora faz as vezes de roupa. O consumo do corpo tem como objetivo atingir a forma perfeita, ideal, a simulação de modelos exitosos, e no SL não é diferente. Assim como na vida real, o corpo virtual é um simulacro que também vem sendo

“exibido, moldado, manipulado, trabalhado, costurado, enfeitado, escolhido, construído, produzido, imitado”, como descreve Goldenberg (2007, p. 25) a respeito dos corpos brasileiros. No jogo também existe uma moda, e um corpo que “entra” ou “sai” de moda, mas que permanece sempre perfeito, sem rugas, estrias, gordura ou flacidez. A descartabilidade característica das sociedades contemporâneas se torna ainda mais evidente no contexto cibernético. No SL, por exemplo, é possível “trocar” de corpo, bastando para isso comprar um *shape* novo.

Essas primeiras considerações sugerem que a ideia de corpo que predomina a partir dos anos 1960 e radicalizada no início deste século é essencialmente *imagética* e *performática*. Uma imagem que nunca fica pronta, nunca acabada, que é sempre construída e reconstruída, cotidianamente editada como se o ser humano vivesse num eterno Photoshop²¹, em constante atualização – seja em prol da saúde, da juventude, da beleza ou do sexo. Esse corpo contemporâneo, que é ao mesmo tempo sujeito e objeto, carrega consigo a noção própria da sociedade de consumo de que tudo é descartável, de que tudo pode ser integrado e desintegrado. É esse corpo que, ao ser virtualizado, ganha ares cada vez mais performáticos, como veremos no próximo tópico.

2.4.1 O CORPO VIRTUALIZADO

A virtualização do corpo talvez seja a face mais evidente do imbricamento do humano com a tecnologia. Imbricamento que tem provocado a emergência de conceitos novos – e polêmicos – como pós-humano e homem pós-orgânico. É como se a humanidade que conhecemos estivesse desaparecendo. Em seu lugar, estariam surgindo máquinas cada vez mais parecidas com os humanos e humanos cada vez mais parecidos com máquinas.

Revisitando Hermínio Martins, Sibilia (2002) resgata dois personagens mitológicos – Prometeu e Fausto – para definir a relação do homem com a tecnologia ao longo dos séculos. O prometeísmo teria guiado a criação de ferramentas, da máquina a vapor, da eletricidade e dos motores movidos a combustíveis fósseis, a partir do século XVII. Ou seja, teria criado a própria modernidade, assim como definiu Max Weber, abrindo as vias para a industrialização e a modernização global do Ocidente. Teria inspirado, ainda, a invenção de criaturas como Frankenstein, do romance de Mary Shelley.

²¹ Programa de edição de imagens da Adobe Systems, conhecido pelo poder de eliminar imperfeições corporais de toda ordem, como olheiras e celulites, principalmente em fotos veiculadas pela mídia.

Enquanto os prometeístas enfatizam a ciência como “conhecimento puro” e teriam uma visão meramente instrumental – e limitada – da técnica, na perspectiva fáustica o conhecimento científico é essencialmente tecnológico. Ou seja, existiria uma relação de dependência conceitual e ontológica entre ciência e técnica. A ciência não visa à verdade ou ao conhecimento da natureza, e sim “à compreensão dos fenômenos para exercer a previsão e o controle” (*idem*, p. 46-48).

Segundo Sibilia, o prometeísmo é uma linha em decadência e essa perspectiva fáustica, associada à tecnociência contemporânea, estaria em ascensão. A sociedade industrial (modernidade) vem sendo substituída pela sociedade pós-industrial ou era da informação (pós-modernidade), focada nas fontes eletrônica e digital. O momento atual, para essa autora, evidenciaria a obsolescência do corpo humano e justificaria a hibridização do homem com a máquina, dando origem ao homem pós-orgânico. Esse corpo novo seria o protagonista das trocas comunicacionais, “capaz de extrapolar seus antigos confinamentos espaciais”.

“É nesse contexto que surge uma possibilidade inusitada: o corpo humano, em sua antiga configuração biológica, estaria se tornando ‘obsoleto’. Intimidados pelas pressões de um meio ambiente amalgamado com o artifício, os corpos contemporâneos não conseguem fugir das tiranias (e das delícias) do *upgrade*. Um novo imperativo é internalizado, num jogo espiralado que mistura prazeres, saberes e poderes: o desejo de atingir a compatibilidade total com o tecnocosmos digitalizado.” (SIBILIA, 2002, p. 13)

Santaella (2003) põe em discussão sete tipos de corpos biocibernéticos e suas subdivisões, chegando a um total de 12 formas de hibridização do ser humano com as máquinas. Desde “o corpo remodelado” pelas manipulações estéticas em sua superfície (o corpo como mercadoria consumindo mercadorias), passando pelo “corpo protético” (o ciborgue propriamente dito, com construções artificiais substituindo ou amplificando funções orgânicas) e chegando ao que a autora chama de “corpo plugado”, entre outros. Esse último tipo é o que mais nos interessa, por se aproximar mais da experiência que o SL, objeto empírico deste trabalho, propicia.

O “corpo plugado” seria o corpo dos usuários que se movem no ciberespaço enquanto seus corpos ficam conectados ao computador, permitindo a entrada e a saída de fluxos de informação. Segundo Santaella, o grau de imersão vai depender da capacidade do sistema técnico de cativar os sentidos do usuário e bloquear os estímulos externos. Vai desde um nível mais superficial, como a experiência de escrever um texto na tela do computador, à realidade virtual (RV). “A mais esplêndida metáfora do corpo imersivo pode ser encontrada em Matrix,

o filme”, situa a autora (*idem*, p. 202). Lembremos que o personagem Neo, do filme *Matrix*, vivia *plugado* num programa de RV criado pelas máquinas.

Uma das subdivisões desse tipo de “corpo plugado” é a imersão através de avatares, descritos por Santaella como “figuras gráficas, habitantes dos mundos virtuais” como o SL. “Neste nível, a imersão avança um passo, pois, quando o internauta incorpora um avatar, produz-se uma duplicação na sua identidade, uma hesitação entre presença e ausência, estar e não estar, ser e não ser, certeza e fingimento, aqui e lá” (*idem*, p. 203).

A imersão através de avatares nos propõe um olhar transcendente sobre nós mesmos, sob o escudo mágico da fantasia. Mas existe outro tipo de cibercorpo descrito por Santaella que também se encaixa no propósito deste trabalho. É o “corpo simulado”, “completamente desencarnado”, “feito de algoritmos, de tiras de números”. Nesse caso, de acordo com a autora, o corpo carnal ficaria plugado, enquanto que sua versão virtual seria teletransportada para outro espaço geograficamente localizado, aparecendo possivelmente como uma projeção holográfica. “Dada a extrema sofisticação matemática desse tipo de corpo, sua existência ainda não é inteiramente possível, mas sua realização está em estudo” (*idem*, p. 204).

Resguardadas as devidas proporções, poderíamos dizer que o avatar é, também, um corpo simulado com base na definição fornecida por Santaella, embora apenas simbolicamente. Não há um corpo “real” que é transportado holograficamente para outro espaço geográfico, o que existe é uma simulação de corpo projetada no ciberespaço. Quando essa experiência – que no SL chamamos de teletransporte, um entre os tantos recursos do jogo – se tornar possível, todos poderemos, de fato, estarmos aqui e lá ao mesmo tempo, como no filme *Avatar* (EUA, 2009). O corpo carnal permaneceria na frente do computador, ou adormecido como na citada película, enquanto sua versão simulada, porém palpável, física, viajaria para algum lugar no espaço concreto.

Alguns autores, começando talvez por Le Breton (2003, p. 150), têm teorizado acerca da dissolução do corpo na internet – “o corpo da realidade virtual é incorpóreo”. Featherstone e Burrows (1991, p. 11-12), por sua vez, argumentam que a tecnologia propiciou a existência de “subjetividades descorporificadas”. Lancemos aqui uma releitura dessa tese. Partimos de uma constatação simples: por trás de toda tela de computador existe uma pessoa real, de carne e osso, disposta a estabelecer uma “presença virtual”. E esse corpo – o avatar – também é real e gera sensações físicas, ainda que feito não mais de carne e osso, mas de *bytes* e *pixels*. O próprio Le Breton (*idem*, p. 150) reconhece que, “ainda que seja uma simulação do mundo, o espaço cibernético não proporciona menos o sentimento da realidade física de seu universo. As percepções são realmente sentidas, mas se baseiam em uma simulação”.

A presença humana nas redes teleinformáticas de fato é descorporificada, pois prescinde de materialidade, mas defendemos que esse corpo pode ser reconstruído/reconfigurado, não materialmente, mas simbolicamente, através dos avatares. Voltemos para Baudrillard (1991, p. 9): “Já não se trata de imitação, nem de dobragem, nem mesmo de paródia. Trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório”. Mas como podemos negar que o corpo virtual, o duplo do jogador, seja real? Se a palavra “avatar” significa a “encarnação de uma divindade sob a forma de um homem ou de um animal”, seria correto afirmar que essa encarnação pode ser material ou simbólica.

O sentimento de corporeidade, “da realidade física”, seria gerado através de complexos processos mentais, como observa Gee (2008). Os videogames nos ajudariam a externalizar algumas funções mentais, através de simulações de experiências corporificadas. Se experienciamos a simulação de um casamento, por exemplo, podemos imaginar e construir nosso papel na cerimônia (noivo, padrinho, sacerdote etc). Essa simulação nos ajudaria a atuar em diferentes contextos, com diferentes propósitos, preparando ações no mundo real, testando consequências. “Nós pensamos e nos preparamos para a ação com e através de modelos simulados”, diz Gee. É dessa forma que damos sentido a nossas experiências. No capítulo 3, discutiremos mais alongadamente como o jogo (e não apenas o eletrônico) capitaliza o jogador também em suas ações fora desse ambiente.

É bom deixar claro, desde já, que nem todo usuário de internet passa por esse processo de corporificação simbólica. Embora algumas redes sociais, salas de bate-papo e comunicadores instantâneos chamem de avatar a foto ou qualquer representação pictórica que a pessoa use para se identificar, a palavra é aqui empregada para designar, de forma estrita, os personagens dos mundos virtuais, sejam simuladores, como o SL, ou RPGs. São corpos que começam básicos e depois vão sendo moldados pelo usuário em termos de forma, traços fisionômicos, pele, vestuário e acessórios. São corpos que andam, sentam, gesticulam. Alguns experimentam voar, outros lutam. No caso do SL, os avatares podem dançar, abraçar, beijar, fazer sexo. Os corpos virtuais, enquanto *performance*, carregam toda uma materialidade simbólica que retorna para o jogador na forma de sensações, experiências. Não apenas o avatar atua como o “cavalo” do *gamer*, como o jogador também se transforma no “cavalo” do avatar, num jogo de interferências recíprocas.

Nos programas de RV – e os mundos virtuais podem ser considerados uma versão *light* desses programas –, todo o aparato imersivo (capacetes, roupas, luvas) serve para provocar e desencadear sensações físicas e psíquicas reais. Nos mundos virtuais, onde por

enquanto inexitem artefatos como os conectores cranianos vistos em *Matrix*, a imersão é induzida pelos sentidos da visão e da audição. São os cenários e as trilhas sonoras que nos envolvem e cativam. E ainda o movimento dos “bonecos” em cena, sua *performance*. O sexo feito na tela do computador, por dois “bonequinhos” simulando beijos, abraços e diversas poses, não tem outro objetivo que não o prazer do corpo real. Nas festas e boates do SL, pessoas passam noites inteiras dançando, bebendo e fumando – inclusive pessoas que não utilizam álcool nem tabaco em suas vidas reais.

Que tipo de satisfação essa prática pode trazer? Que sentido os usuários do mundo virtual atribuem a esse tipo de vivência? Podemos seguir algumas pistas. Para dançar no SL, não é necessário gastar dinheiro em boates “de verdade”. O ato de fumar não implica em riscos “reais” como o câncer de pulmão – “fumei, mas não traguei”. Ingerir bebida alcoólica no mundo virtual não dá ressaca. A simulação, portanto, justifica-se por ela mesma e pela janela de oportunidade que abre para a realização de coisas que, de outro modo, não seriam possíveis. Como voar ou se teletransportar do Brasil ao Japão em questão de segundos, a um clique do *mouse*. Ou para a realização de fantasias que na realidade os jogadores não se permitem.

Como bem pontuam Featherstone e Burrows (*op. cit.*), tais corpos simulados, como os avatares do SL, são construtos informacionais e enquanto tais só podem existir no ciberespaço. Entretanto, não podemos deixar de observar que os avatares interferem na realidade física do jogador e também são construídos a partir da vivência desses sujeitos. O ciberespaço é, em si mesmo, a simulação de um ambiente urbano, conectado à realidade das ruas, de forma que o cibercorpo reproduz as formas corporais e a moda que vemos nas cidades. Se a moda é ser “bombado”, isto é, musculoso, trabalhado, os avatares masculinos serão “bombados”. Se na vida real o que é impera é a imagem do corpo feminino como capital – ou seja, mulheres magras, esculpidas em academias e por cirurgias plásticas, como vimos em Goldenberg –, então tudo isso estará espelhado no mundo virtual.

Já dizia Simmel (1998): *a moda nos dá a tranquilidade de não estarmos sozinhos*. “Na imitação, é o grupo que conduz o indivíduo. (...) Ela (a moda) satisfaz, por um lado, a necessidade de apoio social, na medida em que é imitação; ela conduz às trilhas que todos seguem. Ela satisfaz, por outro lado, a necessidade da diferença, a tendência à diferenciação”. A “moda” de buscar a forma perfeita, ideal, que acaba deixando as pessoas iguais numa tentativa de diferenciação (Bourdieu), vem sendo transposta para o mundo do SL. O investimento real também ocorre no hiperreal, embora a precariedade opere nos dois lados. O corpo do avatar é perfeitamente flexível, customizável, mas lá também há limites, aqueles

estabelecidos pela interface técnica e pelos constrangimentos do mundo real – devo seguir padrões ou buscar a diferença? O ambiente é lúdico e democrático, porém os modelos tendem a se aglutinar em torno de certos ideais.

A necessidade de pertencimento que leva os jogadores do SL a reproduzir no mundo virtual padrões estéticos da vida real (corpos “bombados”, esculpidos) ocorre porque o avatar é também uma construção social, no sentido empregado por Balsamo (1995, p. 217-218). Para essa autora, assim como o corpo natural, o corpo cibernético “é uma produção social, cultural e histórica”. “Como um produto é a corporificação material de identidades étnicas, raciais e de gênero, assim como uma performance encenada de identidade pessoal, de beleza, de saúde”. Balsamo procura imaginar que formas de corporeidade as pessoas iriam escolher se pudessem remodelar seus corpos sem dor e sem os custos da reestruturação física (cirurgias cosméticas e *body building*). Algumas dessas formas corporais desejadas vão transparecer na fala – e nas imagens – da maioria dos nossos entrevistados. De um modo geral, podemos dizer que o jogo permite um nível razoável de realização de fantasias, desejos, e nos apresenta a oportunidade de levar essa experiência para âmbitos não lúdicos.

Pós-humano... Pós-orgânico... Será que podemos falar também em pós-corpo? Vilaça (2007, p. 46) não vai muito além dos dois primeiros termos, porém nos propõe aquela ponderação apresentada na introdução deste trabalho: “A questão tradicional de aceitar ou não o corpo recebido torna-se agora: como mudá-lo e até que ponto?”. Citando Judith Halberstam e Ira Livingston, ela pergunta: o rompimento de todos os limites do corpo nos libera ou nos aprisiona, nos moldes das disciplinas estudadas por Foucault? Podemos mudá-lo (libertação), mas há padrões que devemos seguir (constrangimento). Vilaça (*idem*, p. 46) diz que pensar o corpo como matéria ou como virtual é um dos desafios da contemporaneidade e sugere, como estratégia para resolver essa questão, “o jogo, a abertura, o controle do risco, a experimentação”. A autora destaca, ainda, o papel determinante das novas tecnologias e do mundo virtual na reelaboração da subjetividade nesses tempos incertos.

Falemos um pouco sobre as disciplinas estudadas por Foucault referidas por Vilaça. Em sua genealogia, termo que Foucault (1979, p. 20) vai buscar em Nietzsche, o corpo estaria relacionado à proveniência (*Herkunft*) – o pertencimento a um grupo, raça ou tipo social. O autor explica que, ao contrário do que se imagina, a proveniência não quer eleger características gerais, e sim “marcas sutis, singulares, subindividuais”. É o corpo marcado com a história de seus ancestrais, herança que se inscreve, por exemplo, no sistema nervoso, no aparelho digestivo, no humor. Nesse sentido podemos dizer que os corpos do SL carregariam também uma proveniência, que vem da história e experiência de vida dos

jogadores, inclusive da experiência possibilitada pelo uso da técnica. Marcas que acabam aparecendo explícita ou implicitamente não apenas na imagem, mas também na conduta dos avatares.

Existiria, segundo Foucault, um “poder-corpo”, que é aquele que se materializa no corpo dos indivíduos. Ele surge no século XVII através dos “terríveis regimes disciplinares” encontrados nas escolas, hospitais, prisões, exércitos, fábricas, oficinas, nas cidades, nos edifícios, nas famílias. Um poder disciplinar de cunho econômico e político ao mesmo tempo, cujo objetivo é tornar os homens úteis (através da maximização de sua força de trabalho) e dóceis (sem capacidade de revolta, de insurreição contra o poder). Adestramento e regulação que se reflete no investimento do próprio corpo pelo poder: “a ginástica, os exercícios, o desenvolvimento muscular, a nudez, a exaltação do belo corpo... tudo isto conduz ao desejo de seu próprio corpo através de um trabalho insistente, obstinado, meticuloso” (*idem*, p. 146). Podemos remodelar nossos avatares até o ponto em que todas as nossas expectativas sejam contempladas, ou até o limite dos aparatos técnicos. O avatar também pode ser visto como o Outro, um objeto para satisfazer nosso desejo de *controle e manipulação*.

O rompimento dos limites desse corpo disciplinado para atender aos nossos desejos, seja através de cirurgias plásticas, seja através da hibridização do homem com a tecnologia, é que o nos faz pensar no que pode estar por vir. Em sua visão crítica, o filósofo francês Paul Virilio (1996, p. 96) diz que está por um fio “a distinção entre o ‘de dentro’ e o ‘de fora’”, ou seja, entre o real e o virtual. Não é preciso mais estar fisicamente próximo do outro para estabelecer um diálogo ou um relacionamento. Podemos estar “aqui” e “lá” ao mesmo tempo. Também podemos, no SL, manipular nossos corpos virtuais, os avatares, como se fossem nós mesmos. “Se a partir de então pode-se não somente agir, mas ainda ‘teleagir’ – ver, ouvir, falar, tocar ou ainda sentir à distância – surge a possibilidade inaudita de um brusco desdobramento da personalidade do sujeito que não saberá deixar intacta por muito tempo ‘a imagem do corpo’”. Como pontua Virilio, a eliminação da “evidência concreta” é iminente, embora não saibamos ainda aonde isso tudo poderá nos levar.

2.5 CONSIDERAÇÕES SOBRE A IDENTIDADE

As mesmas mudanças ocorridas a partir da década de 1960 que provocaram estudos mais sistemáticos sobre o corpo também mexeram profundamente com as questões identitárias e, conseqüentemente, com as teorias sociais. O mundo pós-moderno pôs as

“velhas identidades” de ponta-cabeça ao negar a existência de um sujeito unificado e estável, e entender essa crise é fundamental para compreendermos as experimentações identitárias que ocorrem no SL, a brincadeira com os personagens, o uso de diversas máscaras.

Já no estruturalismo, o pensamento liberal europeu, que situava o sujeito como fonte de todo pensamento e de toda ação, autônomo e autoconsciente (Descartes, Kant), foi substituído por uma visão onde o sujeito passa a ser concebido como sendo governado por estruturas (linguísticas, sociais, mentais etc.) e sistemas. Autores estruturalistas e pós-estruturalistas como Lévi-Strauss, Althusser, Barthes, Derrida e Foucault focaram algumas de suas obras na defesa de um sujeito “descentrado”, dependente do sistema linguístico e construído discursivamente (Cf. PETERS, 2003; FOUCAULT, 2006).

Tanto em Barthes quanto em Foucault, essa mudança de foco passa pela questão da autoria. Para ambos, há uma predominância do texto, do discurso, sobre o autor, historicamente uma construção individual, subjetiva. Barthes (1998) nos fala da morte do autor, processo em que a autoria deixa de ter importância – o texto possuiria uma lógica interna, própria. Para Foucault (2006, p. 268), saber quem é o autor que se expressa através de determinado texto é o que menos importa. “Pode-se dizer, inicialmente, que a escrita de hoje se libertou do tema da expressão: ela se basta a si mesma, e, por consequência, não está obrigada à forma da interioridade; ela se identifica com sua própria exterioridade”. Foucault afirma que o autor, ou a interioridade/subjetividade, não morreu completamente, mas está cada vez mais se apagando, desaparecendo. Ou seja, o sujeito não é mais absoluto.

Bebendo da crítica que os estruturalistas fazem ao sujeito unificado e estável, alguns autores vão nos oferecer soluções para pensarmos o processo de fragmentação das identidades no mundo contemporâneo. A feminista Judith Butler (2008, p. 18), por exemplo, rejeita a ideia de uma identidade una, centrada, pois “o próprio sujeito não é mais compreendido em termos estáveis ou permanentes”. Ao invés disso, esse sujeito é construído discursiva e culturalmente dentro das relações de poder. Seguindo Butler, podemos dizer que as identidades dos jogadores do SL são *performativamente* constituídas. Assim como os corpos que, como vimos, são representações discursivas.

Hall (2006), ao discorrer sobre o sujeito pós-moderno, diz que “a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente, é uma fantasia”, porque:

“O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que

temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora ‘narrativa do eu’” (HALL, 2006, p. 13)

Ao compreendermos que o indivíduo, tal como é visto por esses teóricos, passa a assumir diferentes posições de sujeito, podemos inferir que a identidade é um processo em andamento, um devir. E que se desenvolve a partir do olhar do Outro. A compreensão desse processo nos ajuda a pensar, por exemplo, sobre a necessidade que os jogadores do SL têm de encarnar diferentes personagens, de modificar seus avatares continuamente – desde alterações radicais, como a adoção de novos *shapes* e *skins*, até a simples e cotidiana troca de roupas e acessórios. “A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de *uma falta* de inteireza que é ‘preenchida’ a partir do nosso *exterior*, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por *outros*”, comenta Hall (*idem*, p. 39) sobre as contribuições de Freud e Lacan para a formação de uma teoria do “descentramento do sujeito” cartesiano.

Coube à Donna Haraway (1994, p. 243-244) desenhar o perfil mais contundente desse novo sujeito pós-moderno que seria, em sua essência, um ciborgue. Em um mundo cada vez mais dominado pelas TICs, a autora enxerga o ciborgue como “um organismo cibernético híbrido; é máquina e organismo, uma criatura ligada não só à realidade social como à ficção”. Como os ciborgues da ficção científica, esse novo eu pode ser montado e remontado, posto que transcende os “dualismos inquietantes” (eu/outro, corpo/mente, cultura/natureza, macho/fêmea, civilizado/primitivo, realidade/aparência, ativo/passivo, certo/errado, verdade/ilusão, Deus/homem). Haraway sustenta que esses dualismos sempre serviram às práticas de dominação não apenas da mulher, mas também das pessoas de cor, da natureza, dos trabalhadores, dos animais, ou seja, de todos aqueles que são “os outros”. As TICs, segundo ela, desafiam esses dualismos. As fronteiras se apagam, a inocência se dissipa. Os corpos se transformam em “mapas de poder e identidade” (*idem*, p. 281), artefatos que vão sendo construídos e desconstruídos a partir de realidades vividas.

A imagem do ciborgue, como propõe Haraway, sugere um caminho alternativo aos dualismos. Três momentos, ou “rupturas cruciais”, apontariam para a caduque de alguns desses dualismos na cultura ocidental: 1. Abriu-se uma brecha na fronteira entre o humano e o animal – os movimentos pelos direitos dos animais seriam “sinais evidentes” do reconhecimento da ligação entre natureza e cultura; 2. A tecnologia tornou ambígua a diferença entre natural e artificial, corpo e mente, dando lugar a novas concepções de máquina e organismo; e 3. Não é mais possível precisar onde acaba o físico e começa o não físico – a

microeletrônica, invisível, se insinua em toda parte. O C3i (comando-controle-comunicação-inteligência) dita as regras na sociedade pós-industrial. Todos esses momentos nos falam sobre a existência humana no ciberespaço, sobretudo aquela que é corporificada na forma de avatares. Uma existência essencialmente ambígua – de um lado, o padrão, a reprodução; do outro, a diferença, a inovação.

2.5.1 IDENTIDADE REAL *VERSUS* IDENTIDADE VIRTUAL

Menos visíveis do que a experiência de virtualização do corpo, os reflexos da internet sobre a identidade dos indivíduos não são menos complexos. De um modo geral, a rede mundial de computadores vem sendo considerada um terreno fértil para o jogo de identidades e para a disseminação de perfis falsos. Se o sujeito pós-moderno foi descentrado, assumindo um caráter instável e plural, a internet – com suas redes sociais, salas de bate-papo e jogos eletrônicos – certamente é um dos lugares onde esse descentramento se realiza. Lemos (2004) afirma que o “anonimato” protege o usuário e estimula o uso de “máscaras”. “A sociabilidade *on-line* caracteriza-se como uma espécie de ‘esconde-esconde’, onde o usuário pode assumir e experimentar identificações sucessivas às diversas comunidades virtuais” (*idem*, p. 175).

Lemos diz que não existem certezas no ciberespaço, seja de sexo, classe ou raça – a identidade é ambígua. Tudo pode não passar de simples simulação e isso muitas vezes é encarado de forma negativa. Não concordamos com isso. Minha ideia acerca das manifestações identitárias que ocorrem em lugares virtuais se aproxima mais daquela postulada por Sherry Turkle. Para essa autora, a distinção que hoje é feita entre a *vida real* e a *vida virtual* estaria mais na cabeça dos especialistas do que dos usuários, que desejam ter acesso e viver os dois aspectos *simultaneamente*. Essas fronteiras são permeáveis. Falar em vida real e em vida virtual, como se uma fosse real e a outra meramente fantasiosa, seria um erro grave.

“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)

Ora, Ferreira (2004), numa crítica aos discursos centrados numa suposta condição pós-humana, observa que essa ambiguidade é um dos aspectos fundamentais dos horizontes históricos que a tecnologia nos apresenta – uma ambiguidade que foge ao controle dessa mesma tecnologia. As possibilidades se apresentam na medida em que nos abrimos para o mundo e para os artefatos técnicos. Não estamos dizendo com isso que não existem conflitos nessa relação. O que Ferreira argumenta, comentando Michel Serres, e indo na direção contrária àqueles que vêm no computador “uma jaula de ferro da simulação”, é que ele pode nos ajudar a superar “a determinação fechada dos aparatos mecânicos” (*idem*, p. 39). Isso nos indicaria, entre outras coisas, que a relação entre a identidade real e a virtual não é de oposição, mas de complementaridade, mesmo havendo alguns pontos de tensão. A ideia de pós-humanidade, de experiências tecnológicas pós-corpóreas, é profundamente metafísica, querendo não sê-lo. Entende o ser humano como uma essência biológica, natural e não técnica. Mas basta lembrarmos que a técnica faz parte da história da humanidade desde os primórdios, através do fogo, de armas e instrumentos de pedra, para que essa ideia se dissipe.

Assim como acontece na vida real, o corpo virtual é parte da afirmação identitária dos indivíduos. Uma identidade que é construída a partir de elementos fornecidos pela história, geografia, biologia, pela memória coletiva e por fantasias pessoais. Como bem assinalou Castells, muitos estudos têm distorcido a imagem que se tem da prática social da internet. Para este autor, a sociabilidade *on-line* é uma extensão da vida real, *mesmo que envolva a representação de papéis*, embora não se saiba ainda – e isso ele só vai sugerir em outro trabalho²² – quais as consequências culturais dessa nova forma de sociabilidade. Vejamos:

“a proliferação de estudos sobre esse assunto distorceu a percepção pública da prática social da Internet, mostrando-a como terreno privilegiado para as fantasias pessoais. O mais das vezes, ela não é isso. É uma extensão da vida como ela é, em todas as suas dimensões e sob todas as suas modalidades. Ademais, mesmo na representação de papéis e nas salas informais de chat, vidas reais (inclusive vidas reais on-line) parecem moldar a interação on-line.” (CASTELLS, 2003, p. 99-100)

Jonatas Dornelles comunga da mesma opinião de Castells. “A vida no mundo virtual é uma seqüência da vida real cotidiana. Nas minhas pesquisas sempre ficou clara uma tendência de estreitamento das dimensões *on* e *off-line*, ou melhor, do virtual com o real”²³. Existiria, portanto, uma conjugação entre os dois mundos. E o tal “jogo de esconde-esconde”, longe de

²² Ver CASTELLS, Manuel (1999a), p. 443.

²³ Entrevista concedida à revista *Sociologia Ciência & Vida*. Ver FIGUEIRA, Mara (2007). *Second Life: febre na rede*. Sociologia Ciência & Vida. São Paulo: Editora Escala, Ano I Nº 9, p.16-25.

ser um aspecto negativo da sociabilidade *on-line*, é um dos caminhos para compreendermos que a identidade pós-moderna, assim como o corpo, é *performativamente* construída. É uma das chaves para entendermos a subjetividade híbrida dos ciborgues, que não admite rigidez identitária, conforme preconiza Haraway (1994).

Silverstone (2005, p. 258), parafraseando Marx²⁴, afirma que o progresso da modernidade nos oferece a possibilidade de sermos “homem pela manhã, mulher à tarde e talvez algo completamente diferente após o jantar, e onde meus gostos, estilos e minha pessoa podem mudar com cada momento de consumo”. Inconsistência. Liquidez. A internet nos abre as portas para uma identidade fluida, plural, regida por um tempo e um espaço próprios.

A prerrogativa de termos identidades provisórias vem em consonância com a de podermos modificar nossos corpos sempre que desejarmos, como o fazem os jogadores do SL. Como sempre existe uma pulga atrás da orelha, uma suspeita sobre essa fluidez total, decidimos confrontar o “real” e o virtual”, realizando, além das abordagens *on-line*, também entrevistas presenciais. Mas não no intuito de verificar onde acaba a identidade verdadeira e começa a identidade falsa do jogador. Já ressaltamos que o real e o virtual são dimensões constituintes de uma mesma realidade. Ademais, se dissermos “falsas identidades”, estaremos pressupondo que existe uma única “identidade verdadeira” o que, de acordo com Bauman, é um raciocínio equivocado:

“Em nosso mundo fluido, comprometer-se com uma única identidade para toda a vida, ou até menos do que a vida toda, mas por um longo tempo à frente, é um negócio arriscado. As identidades são para usar e exibir, não para armazenar e manter. (...) é porque somos incessantemente forçados a torcer e moldar as nossas identidades, sem ser permitido que nos fixemos a uma delas, mesmo querendo, que instrumentos eletrônicos para fazer exatamente isso nos são acessíveis e tendem a ser entusiasticamente adotados por milhões.” (BAUMAN, 2005, p. 96-97).

Bauman (2005, p. 37) entende que o mundo em que vivemos já é fragmentado e que nossas identidades em movimento tendem a ser cada vez mais “fatiadas”, porque as velhas identidades, rígidas e inegociáveis, não funcionam mais. Sobretudo na internet. A identidade é algo a ser “inventado”, frequentemente construída e reconstruída. Com as referências concretas cada vez mais diluídas, é na rede mundial de computadores que o indivíduo busca um pertencimento. Porém, os laços eletronicamente mediados são frágeis, o “sentimento do nós” é apenas ilusório, muito embora isso não nos impeça de continuarmos buscando

²⁴ “Caçar de manhã, pescar à tarde, tocar bois à tarde, criticar depois do jantar, conforme eu tenha vontade, sem jamais me tornar caçador, pescador, pastor ou crítico”, *apud* SILVERSTONE, 2005, p. 258.

comunidades “guarda-roupas”, aquelas que só existem enquanto dura o espetáculo e que são “prontamente desfeitas quando os espectadores apanham seus casacos nos cabides”. Para o autor, as comunidades virtuais não substituem o encontro cara a cara, tampouco dão substância à identidade pessoal. No ambiente da internet, o conforto estaria na abertura de poder *deletar* relações indesejáveis ou simplesmente *desconectar* quando não quisermos mais ser contatados.

Nesse sentido, o caráter transitório e instável das identidades que circulam nas redes teleinformáticas, num constante vaivem, pode muito bem ser associado às “tribos urbanas” descritas por Maffesoli (2006, p. 31). A emergência desses microgrupos marca um processo de “desindividualização” que estaria ocorrendo no seio da sociedade de massas desde o fim do século XX, calcado na “valorização do papel que cada pessoa (*persona*) é chamada a representar dentro dela (de cada tribo)”. O individualismo, assim como o narcisismo, sempre esteve muito associado à noção de modernidade. Para Maffesoli, essa categoria estaria “saturada”, uma vez que a pessoa só existe na relação com o outro, e ao outro está ligado quer pela cultura, pela comunicação, pelo lazer ou pela moda. O sujeito pós-moderno quer enxergar no outro um reflexo de si próprio.

Poderíamos começar a pensar em estruturas tribais urbanas a partir de grupos como os *hippies*, nos anos 1960, os *punks*, no final da década de 1970 ou os *darks* e *yuppies* nos anos 80. “*Rappers*, *looks* surfe ou skate, comunidades virtuais, reuniões esportivas e associações, não se terminaria de fazer a lista de todas as tribos que se formam e se desfazem em função de modas e dos momentos”, pontua Lipovetsky (2007, p. 215). Agora temos os *geeks*, os ávidos por novidades tecnológicas. No SL temos os *nekos*, os jogadores de RPG etc. São todas formas de agregação social calcadas na aparência e em determinados modos de vida, baseadas na empatia, na identificação. O desenvolvimento tecnológico, diz Maffesoli (2006, p. 225), só aguça o sentimento de pertença. “A única diferença notável característica da galáxia eletrônica é, certamente, a temporalidade própria dessas tribos”. O tribalismo pode, sim, ser efêmero, esgotando-se em cada ação.

Segundo Maffesoli, a crítica que usualmente se faz ao sujeito que passa horas e horas na frente da tela de um computador, solitário (os jogadores do SL, por exemplo), não tem consistência, pois “ser *solitário* não significa viver *isolado*” (*idem, ibidem*). Conforme as situações se apresentam, esse sujeito pode se ligar a tal ou tal grupo, desempenhar essa ou aquela atividade. É a partir dessa necessidade de pertencimento que as pessoas participam

cada vez mais de redes sociais, como o *Facebook*²⁵, do Twitter e de mundos virtuais como o SL. São ambientes de sociabilidade que impulsionam e dão sentido a uma existência cada dia mais *on-line*, cada dia mais dependente dos artefatos técnicos.

No fim das contas, a ideia de socialidade trazida por Maffesoli nos remete novamente à tese de descentramento do sujeito, que passa a ocupar diversas posições (papéis) de acordo com o ambiente ou a situação. “Mudando seu figurino, ela (a pessoa) vai, de acordo com seus gostos (sexuais, culturais, religiosos, amicais) assumir o seu lugar, a cada dia, nas diversas peças do *theatrum mundi*”, diz o autor (2006, p. 133), numa citação que pode muito bem ser aplicada à realidade dos mundos virtuais. Para Maffesoli, “a teatralidade instaura e reafirma a comunidade”, num jogo em que cada indivíduo é, ao mesmo tempo, ator e espectador. *Performance*. Ideia que já estava presente em Goffman (2007, p. 9), para quem “o papel que um indivíduo desempenha é talhado de acordo com os papéis desempenhados pelos outros presentes e, ainda, esses outros também constituem a platéia”. Citando Robert Ezra Park, Goffman argumenta que a palavra “pessoa”, em sua origem, quer dizer “máscara”.

Mesmo considerando a pós-modernidade uma noção “provisória”, Maffesoli (1996, p. 18), assim como Hall, propõe uma “lógica da identificação” em substituição à lógica da identidade que teria prevalecido durante toda a modernidade. “Enquanto esta última repousava sobre a existência de indivíduos autônomos e senhores de suas ações, a lógica da identificação põe em cena ‘pessoas’ de máscaras variáveis”, máscaras essas que prestam tributo ao(s) sistema(s) emblemático(s) com que as pessoas se identificam. E os jogos, diz Maffesoli (*idem*, p. 125), são co-estruturais nesse processo – jogos de simulação, eletrônicos, jogos de bolsas, jogos políticos, jogos da moda. Jogos de aparências – “a profundidade da superfície” está na ordem do dia. Vamos, então, situar o que é o jogo, discutir as particularidades do SL e que experiências ele pode nos proporcionar.

²⁵ Em fevereiro de 2010 o Facebook atingiu a marca de 400 milhões de usuários. Ver MARCHIORI, William. “Facebook atinge 400 milhões de usuários ativos e muda página inicial”. Disponível em <http://idgnow.uol.com.br/internet/2010/02/05/facebook-atinge-400-milhoes-de-usuarios-ativos-e-muda-pagina-inicial/>. Acesso em 14 fev. 2010.

3 O JOGO DA “SEGUNDA VIDA”

– *Ele não é um homem – é uma máquina.*

– *Uma máquina? Como um robô?*

– *Não. Um cyborg. Um organismo cibernético.*

Diálogo do filme *O exterminador do futuro*
(*The Terminator*, EUA, 1984), dirigido por James Cameron

Como já dissemos, o SL é um jogo aberto, sem objetivos pré-definidos, desafios nem missões, o que não é comum na maioria dos jogos eletrônicos, em que o jogador precisa matar inimigos ou conquistar territórios para “subir de nível”. Seu “desafio” consiste em criar uma “segunda vida” e vivê-la na internet, brincando de ser outra pessoa, ter outro corpo, outra identidade. Certos autores, como Pimenta e Varges (2007, p. 23), não acham correto definir simuladores a exemplo do SL como um jogo. Para eles, apesar da ambientação 3D do SL lembrar a dos *games*, do nível de entretenimento ao aspecto lúdico, “inexistem procedimentos pré-programados, objetivo final ou regras pré-estabelecidas. As regras já existentes foram criadas pelos próprios interatores no sentido de manter a coesão social no ambiente virtual”. Os autores acreditam que o SL estaria mais para uma rede social, pois o que caracterizaria um jogo seria a existência de regras de jogabilidade estabelecidas previamente pelos criadores, e não pelos usuários no decurso do jogo, como ocorre no SL.

Jogo ou rede social? De fato, não é fácil definir o SL. A descrição “mundo virtual 3D on-line”, contida em sua página oficial, parece vaga. *Habbo Hotel* e *The Sims* também são mundos virtuais. Em redes como *Orkut* e *Facebook* também temos uma lista de amigos com quem podemos nos comunicar instantaneamente, embora apenas através de mensagens de texto. Também nessas redes podemos aderir a comunidades e grupos com temas do nosso interesse, assim como no SL²⁶.

O que distinguiria, então, o SL das redes sociais? E por que aqui ele é tratado como um jogo, apesar de ter uma rede social como lógica interna? Antes de tudo, precisamos considerar o jogo em seu sentido mais amplo, em todas as suas dimensões. Jogo enquanto brincadeira, como brincar de Playmobil, de boneca ou de casinha. Naqueles jogos também não há disputa, metas, objetivos pré-estabelecidos, e no entanto ninguém contestava seu caráter lúdico. No SL, brincamos com o corpo e com identidades através de um bonequinho,

²⁶ Na minha pesquisa, alguns entrevistados trouxeram uma ideia interessante: a de que o SL seria um “MSN de luxo”. O MSN é o serviço de mensagens instantâneas da Microsoft, bastante popular atualmente, onde a troca de mensagens pode ser feita por texto ou voz. É possível, ainda, fazer chamadas de vídeo, desde que se tenha uma *webcam* em cada ponta.

que é o avatar. Não há nada sendo disputado, mas há muita coisa em jogo. Quem disse que um jogo precisa necessariamente ser algo fechado em um quadrado, regra-objetivo-disputa-eficiência? Não seria essa uma visão muito cartesiana? Podemos tentar enxergá-lo como um círculo aberto. Meu intuito aqui é desenvolver um raciocínio que enquadre o SL em um conceito mais amplo, que nos fale sobre o aspecto lúdico da vida.

Convivemos com o elemento lúdico desde pequenos, através de brincadeiras livres com bonecas, carrinhos etc. Em todas essas situações, fingimos ser outra pessoa, representamos um papel, vestimos máscaras provisórias que nos falam de um outro tempo, de um outro espaço e, em alguns casos, de um outro corpo. Tomando emprestado um termo utilizado por Huizinga (2007) podemos dizer que nascemos todos “*homo ludens*”. Na medida em que crescemos, as brincadeiras costumam ficar mais “sérias”, ou seja, ganham regras. A adesão ao jogo pressupõe uma aceitação voluntária dessas regras.

Como bem observa Huizinga, jogos são tão antigos quanto o homem e como tal se constituem um elemento essencial de sua cultura – são um fenômeno cultural. De alguma maneira, sempre estiveram relacionados à busca da humanidade pelo conhecimento. Os brâmanes, por exemplo, competiam com enigmas sobre as origens da existência, a ordem cósmica, praticando a mais alta sabedoria – de onde veio a criação, para onde corre a água, onde está o umbigo da terra etc. Em muitas outras culturas, como a grega e a escandinava, encontramos enigmas que colocavam em jogo elementos como a honra, as posses ou a vida dos participantes, estando ligados ainda às discussões filosóficas e teológicas.

Originalmente, os enigmas eram jogos sagrados e devido a isso estavam além de toda distinção possível entre jogo, entendido como brincadeira, e seriedade. Constituía-se “um elemento ritualístico da mais alta importância, sem deixar de ser essencialmente um jogo” (*idem*, p. 125). Com o passar do tempo, o enigma teria se bifurcado em dois sentidos diferentes – de um lado a filosofia mística, do outro o simples divertimento, chegando até nós com as adivinhações de salão e evoluindo para os formatos de jogos que conhecemos hoje.

É importante ter em mente que a própria noção de jogo varia de acordo com o tempo e com as diferentes línguas, e mesmo internamente em algumas delas, em que palavras diferentes expressavam formas distintas de jogo. O grego possui expressões diferentes para as formas lúdicas, como as brincadeiras infantis, e os chamados jogos sérios, que seriam as competições e os concursos (*ágon*). Assim como o chinês, que tem seu correspondente ao *ágon* (*tcheng*) para designar competições, mas também possui a palavra *sai* para competições que visam a um prêmio. Uma terceira palavra, ainda no chinês (*wan*), significa estar ocupado, ter prazer com alguma coisa, entreter-se, dizer piadas.

Por outro lado, existe no latim uma palavra que cobre todas as formas de jogo: *ludus*. “*Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”, observa Huizinga (*idem*, p. 41). Curiosamente, de acordo com o autor, o termo não chegou às chamadas línguas românticas, sendo substituído por uma derivação de *jocus* (gracejar, troçar) – *jeu* e *jouer*, no francês; *gioco*, *giocare*, no italiano; *juego*, *jugar*, no espanhol; e *jogo*, *jogar*, no português. Já no inglês moderno, *play* significa jogo, partida, divertimento, peça teatral ou interpretação de peça musical.

Em resumo, a noção de jogo não precisa necessariamente estar atrelada a uma competição ou disputa por alguma coisa. Neste sentido, podemos, sim, considerar o SL um jogo. E, como qualquer jogo, seja jogado solitariamente ou em grupo, o SL também encerra um determinado sentido que vai além da ação, como defende Huizinga. Para esse autor, todo jogo é intenso, exerce um fascínio tanto sobre quem joga quanto em quem assiste e no SL somos atores e espectadores ao mesmo tempo. O jogo possuiria uma realidade autônoma e, assim como as festas, traz o divertimento em sua essência. E não deixa de ter um caráter sagrado, assim como até hoje acontece nos rituais religiosos de algumas sociedades, a exemplo das competições entre os índios do Xingu. Nas três situações – jogo, festa e ritual – nos tornamos pessoas diferentes e fazemos coisas diferentes, numa espécie de catarse.

A satisfação do jogo é sua própria realização e mesmo seu resultado talvez seja, em si, indiferente. Mesmo quando jogamos ou competimos por alguma coisa, o “prêmio” tem um significado simbólico ou material que extrapola as honrarias e o prestígio obtidos com a vitória (Cf. HUIZINGA, 2007, p. 12, 57-58). Existe um *deslocamento* da vida cotidiana sob a égide da imaginação – é preciso “encarnar” um papel e a ele se manter fiel. Isso só é possível porque o jogo é uma atividade temporária que se desenvolve dentro de certos *limites* de tempo e de espaço, material ou imaginário. Joga-se o mundo *organizado*, com regras claras, razoavelmente racional em seus resultados, pois

“Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão (...). A desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: o apito do árbitro quebra o feitiço e a vida ‘real’ recomeça” (HUIZINGA, 2007, p. 14)

Enquanto está sendo jogado, o jogo é ritmo, harmonia, movimento. É dessa forma que, mesmo sendo orientado por regras estritas, existe um grau de tensão provocado pela incerteza. Nenhum jogo é fechado – sempre existe o “acaso”, a “improvisação” que vem da interrelação com outros jogadores e com o próprio jogo. “Jogar significa interjogar”, já dizia McLuhan

(1990, p. 270). Para esse autor, o jogo é uma forma de liberar tensões, “uma espécie de paraíso artificial, como a Disneylândia”, algo que completa e dá sentido à vida cotidiana.

“Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal. Tanto os jogos como as tecnologias são contra-irritantes ou meios de ajustamento às pressões e tensões das ações especializadas de qualquer grupo social. Como extensões da resposta popular às tensões do trabalho, os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras numa única imagem dinâmica” (McLUHAN, 1990, p. 264).

Já para Gadamer (1985, p. 38), uma das características essenciais do jogo é o ir e vir, a repetição de um movimento – “o jogo de luz”, “o jogar das ondas”. Mas o alvo do movimento não é atingir nem um extremo nem outro, ou seja, não há uma finalidade última a não ser o automovimento, apesar de podermos jogar por dinheiro ou profissionalmente. “O jogo aparece então como um auto-mover-se que por seu movimento não pretende fins nem objetivos, mas o movimento como movimento, que quer dizer um fenômeno de redundância, de auto-representação do estar-vivo”.

Esse jogar, diz Gadamer (*idem*, p. 40), exige sempre alguém que jogue junto, que participe desse movimento que se repete – o espectador. Como exemplo, ele cita o comportamento do público numa partida de tênis. “É um verdadeiro exercício de pescoço. Ninguém pode deixar de jogar junto”. O espectador seria, portanto, mais que um mero observador. Ele é alguém que também participa do jogo, uma parte dele. Mesmo quando jogamos sozinhos (*Solitaire*, por exemplo), é como se houvesse alguém nos observando.

Em essência, o que Gadamer (2005, p. 160) quer dizer é que o sujeito do jogo não é o jogador nem a plateia, e sim o próprio jogo. É o jogo que governa o jogador, e não o contrário. “*Todo jogar é um ser-jogado*. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador. (...) É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda e que o mantém nele”. Um dos pontos de fascínio do jogo é justamente a repetição que o torna duradouro. Uma repetição que não está imune ao acaso, pois em todo jogo há um quê de elasticidade e indeterminação.

O jogo é, também, um ambiente de aprendizado. Da mesma forma que o jogador interfere na realidade do jogo, o jogo igualmente interfere na realidade do jogador, que passa a repensar suas próprias estratégias de vida. Assim como a arte, portanto, o jogo seria uma via de mão dupla. Dizemos arte não no sentido das “belas artes”, mas no sentido de “conhecimento” defendido por Gadamer (1985; 2005). Diz o autor que a experiência do belo

é a experiência do jogo ele mesmo, e não se pode pensar na cultura humana sem um elemento de jogo, um elemento de ludicidade.

Gadamer (2005, p. 155) vê o jogo sob uma perspectiva ontológica e como uma função elementar da vida, uma das bases antropológicas para compreendermos a experiência da arte que é, antes de tudo, identificação e reconhecimento – experiência que não é objetiva nem subjetiva. “O jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo. (...) O modo de ser do jogo não permite que quem joga se comporte em relação ao jogo como se fosse um objeto”. Ninguém sai de um museu, após contemplar inúmeras obras de arte, “com o mesmo sentimento com que se entrou” (1985, p. 43). Da mesma forma, podemos dizer que ninguém sai ileso de um jogo. É como se o mundo ficasse mais leve, mais pleno de significados.

Discorrendo sobre o jogo como um ambiente de aprendizado, Ferreira et al (2009) argumentam que a hermenêutica gadameriana se apresenta como um “terreno alternativo” ao pensamento cartesiano ao propor um conhecimento baseado na vivência, na experiência de vida.

“Se a objetividade e a clara delimitação do conhecimento científico constituíram um paradigma da sociedade industrial (sua ênfase no controle, na contabilização e mensuração precisa da realidade foram parte da cultura industrial), essa forma de conhecimento já não pode mais ser eleita como paradigma de nossos envolvimento técnicos com a vida cotidiana. Nossos envolvimento econômicos, ambientais, culturais etc. colocam já em perspectiva uma demarcação objetiva, precisa de um mundo inflexível em sua mutabilidade. O jogo, ou seja, a atuação aberta, sem limites claros em um contexto claramente delimitado por regras parece falar mais dessa realidade – e talvez por isso mesmo experienciemos esse interesse crescente por atividades lúdicas.” (FERREIRA et al, 2009).

Maffesoli (1996, p. 12), por sua vez, nos fala da arte como um fato existencial. A experiência estética, ou ainda uma “ética da estética” teria “contaminado” todo o conjunto da existência humana, perpassando o político, a vida na empresa, a comunicação, a publicidade, o consumo, a vida cotidiana. “A partir de então, a arte não poderia ser reduzida unicamente à produção artística, entendida aqui como a dos artistas, mas torna-se um fato existencial”. Esse presenteísmo, próprio dos tempos atuais, calcado cada vez mais no “jogo da aparência” e no prazer dos sentidos, é o que, de acordo com Maffesoli, apela “a um conhecimento mais aberto”, ao que o autor denomina de “razão sensível”.

No jogo, portanto, o que menos importa é o sentido de verdade. O que interessa é o que se vê, não o que se crê, diria Barthes (1993, p. 11) a respeito do *catch* (luta livre). Pouco

importa perder ou ganhar – o que importa é a *performance* e o sentido que ela encerra, isto é, o jogo em si. “Ao público pouco importa em absoluto que o combate seja falseado ou não: e ele tem toda razão”. Como no teatro antigo, sabemos que todo jogo supõe um disfarce, uma máscara, uma simulação – no *catch*, o problema da verdade deixaria de ser um problema. Na luta livre, o espectador espera que o lutador execute exatamente as ações previstas no *script* do seu personagem. “O corpo do jogador é a primeira chave do combate” (*idem*, p. 13). O foco é o jogador, não o ringue ou o cenário.

Voltemos para Gadamer (2005, p. 169), que nos fala em *mimesis* como um conceito que evidenciaria o sentido ontológico da representação. Uma obra de arte representa exatamente o que ela quer dizer – ela não diz algo para que pensemos outra coisa. “O sentido do conhecimento da *mimesis* é reconhecimento”, isto é, o reconhecimento de algo que já conhecíamos e o autorreconhecimento. Imitamos algo previamente conhecido, mas também representamos algo no intuito de torná-lo presente sensorialmente, de trazê-lo para a nossa realidade.

Esse argumento tanto pode ser aplicado ao “jogo da arte” quanto ao “jogo da vida”, ou melhor, ao jogo da *segunda vida*. No SL, não se trata apenas de reproduzir na internet o mundo que conhecemos, pessoas, corpos, identidades. Mas de criar sentidos novos, abrir-se a novas experiências, sem estarmos presos ao sentido de realidade ou de verdade. Não há competição nem disputa. *A simulação justifica-se por ela mesma e pela janela de oportunidade que abre para a realização de coisas que, de outro modo, não seriam possíveis.* Por isso, e por outros argumentos previamente apresentados, sustentamos que o SL é, de fato, um jogo. Um jogo inovador, diferente, com uma rede social dentro, mas um jogo.

3.1 MUNDOS VIRTUAIS

Se consideramos o SL um jogo, e conseqüentemente um jogo eletrônico *on-line* por se desenvolver dentro do ambiente da internet, fica fácil compreender porque ele é classificado como um “mundo virtual”. Para que essa expressão não continue parecendo vaga, procuraremos conhecer suas origens e principais características.

Recapitulando e expandindo as ideias de Castronova (2001) apresentadas na introdução deste trabalho, a expressão “mundo virtual” foi usada pioneiramente pelos criadores do jogo de computador *Ultima Online*. Esse jogo tem como base um universo de fantasia chamado Britannia, composto por diversos mundos (*Lost Lands, Felucca & Trammel*,

Illshenar, entre outros), nos quais os jogadores criam personagens com habilidades específicas e vivem aventuras, podendo colecionar objetos, comprar casas, e interagir com outros usuários em tempo real. Posteriormente, a expressão “mundo virtual” se tornaria universal para designar os Massive Multiplayer On-Line Role Play Games (MMORPGs), que por sua vez é uma atualização para a expressão Multi-User Dungeon ou Multi-User Domain (MUD). Eis a definição do autor para a expressão mundo virtual:

“Um mundo virtual é a combinação do ambiente gráfico em 3D de jogos como Tomb Raider com os sistemas de interação social baseados em bate-papo (...). Em Tomb Raider, você comanda um personagem na sua tela e faz coisas; num mundo virtual, outras pessoas estão presentes no mesmo espaço virtual e podem falar com você” (CASTRONOVA, 2001, p. 6).

A partir dessa definição, podemos dizer que a expressão mundo virtual é aplicável tanto a jogos de RPG propriamente ditos (*Ragnarök*, *Everquest*, *Counter-Strike*, *World of Warcraft – WoW*) quanto simuladores da sociedade em que vivemos (*Habbo Hotel*, *The Sims*, *SimCity*, *IMVU*, *Active Worlds*, *Moove Online*, *Second Life*). Ambas as categorias podem, genericamente, ser enquadradas no gênero jogos eletrônicos – uma indústria bilionária que já fatura mais do que o cinema. Em 2008, vimos que as vendas de jogos eletrônicos alcançaram a cifra de US\$ 22 bilhões.

Mas o que são, afinal, os mundos virtuais? Ainda segundo Castronova (2003), “são ambientes que permitem às pessoas incumbir-se de várias tarefas, caçar, se socializar, explorar, produzir e consumir produtos conduzindo uma vida mais ou menos completa, rica e detalhada”. Uma realidade alternativa que já consome mais tempo das pessoas do que *hobbies* tradicionais. Na medida em que esse mercado se expande, cresce também a possibilidade das pessoas viverem uma parcela significativa de suas vidas navegando no ciberespaço, jogando *games on-line*.

A partir de sua experiência com o *Norrath*, a terra imaginária do jogo *Everquest*, Castronova classifica um mundo virtual como um programa de computador com *três características definitivas*. Em primeiro lugar, *interatividade* – existe em um computador, mas pode ser acessado remotamente (por uma conexão de internet, por exemplo) e simultaneamente por um grande número de usuários, com comandos em primeira pessoa que afetam o desempenho de outros jogadores.

Em segundo lugar, Castronova diz que *todo mundo virtual é físico* – os jogadores acessam o programa através de uma interface que simula um ambiente físico em primeira

pessoa na tela do computador; ambiente esse que é governado por leis naturais da Terra. Ou seja, existe alguma materialidade nesse processo.

A terceira e última característica dos mundos virtuais, e bastante importante, é a *persistência* – o programa continua rodando mesmo quando ninguém está usando e lembra a localização de pessoas e coisas, bem como a posse de objetos, quando os jogadores voltam a se conectar. Ou seja, o programa tem uma memória que permite que o usuário continue a jogar exatamente do mesmo ponto em que parou.

Todas as características elencadas por Castronova são aplicáveis ao SL. A única ressalva que eu faço é em relação ao ambiente físico do jogo que, apesar de simular o mundo em que vivemos, não parece ser regulado pelas mesmas leis naturais. Exemplo disso é o poder que o avatar tem de voar e de ir até o fundo do oceano, por exemplo, sem se afogar. Outros MMORPGs também oferecem essas possibilidades desde que o personagem detenha algum dom especial. No SL, esse “dom” é extensivo a todos os “mortais”. Outro detalhe é que, mesmo que a hora SL²⁷ informe que é meia-noite, o ambiente pode ser configurado pelo usuário, a qualquer momento, para exibir a luminosidade do meio-dia, ou do pôr-do-sol.

As ferramentas de comunicação existentes nos mundos virtuais – bate-papo via mensagens de texto ou voz – permitem ao jogador reproduzir na internet praticamente todas as situações que podem surgir do contato com outras pessoas, ou seja, construir relações. Krzywinka e Lowood (2006) afirmam que a interação entre jogadores constitui uma parte significativa de jogar *WoW*, um universo também composto por vários continentes onde vivem diversas raças com diferentes culturas. “Usuários podem concordar, discordar, trocar insultos, jogar com rivalidades do mundo real e explorar diversos tipos de diferenças pessoais, culturais ou nacionais. É o real dentro do virtual”, observam.

Para esses autores, ao se apresentar como um “mundo”, o *WoW* se coloca como *algo mais que um jogo*, pois insere os jogadores num “vibrante e agitado mundo social e igualmente comprometido com práticas culturalmente condicionadas”. O mesmo pode ser dito em relação ao SL, que também se apresenta como um mundo social em que os usuários constroem relações, podendo concordar, discordar, explorar diferenças pessoais, culturais ou nacionais. A partir dessa analogia, podemos concluir que, se o *WoW* é um jogo, ou *algo mais que um jogo*, o SL também o é.

Referindo-se aos mundos virtuais compartilhados, Lévy (1999, p. 105), nos traz o conceito da comunicação todos-todos, característica da cibercultura. Esse tipo de

²⁷ O horário do SL (Second Life Time – SLT) é o padrão para a região do Pacífico. São seis horas a menos em relação ao horário de Brasília.

comunicação é o que deixa os participantes dos jogos eletrônicos *on-line* (e também de outros ambientes tridimensionais, seja de trabalho ou aprendizagem, prefigurações urbanísticas, simulações de combate etc) mais próximos uns dos outros. Uma pessoa modifica o conteúdo compartilhado e os outros percebem imediatamente. “Como a posição e a imagem virtuais de cada um também encontram-se gravadas na base de dados, cada vez que um dos parceiros se move ou modifica a descrição de sua imagem, os outros percebem seu movimento”.

Lévy destaca, ainda, a construção coletiva que se desenvolve em cada universo virtual, o que é feito através da agência dos avatares. O autor cita como exemplo de “construção cooperativa de um mundo” os jogos de aventura, mas poderíamos perfeitamente adicionar o SL. “Cada jogador contribui para construir o universo no qual participa sob o aspecto do ‘personagem’ que ele encarna”. No SL, o aspecto da construção, da criação de conteúdo, é um dos que mais chamam atenção e teremos a oportunidade de saber um pouco mais sobre isso alguns tópicos à frente.

Os sujeitos participam dos jogos construindo e sendo construídos por diversos tipos de relações. Em qualquer jogo eletrônico, e assim também no SL, é importante dominar as técnicas – saber manusear objetos (PC, *joystick*, teclado, *mouse*), desenvolver habilidades (motoras, cognitivas, psíquicas) e conhecimentos (históricos, mitológicos, geográficos etc). Qualquer jogo eletrônico, incluindo o SL, se insere em nosso cotidiano, na nossa vida. Jogando *WoW*, *Everquest* ou SL somos envolvidos e convencidos pelas narrativas criadas ou que nós criamos. Suamos, temos taquicardia e em alguns momentos não sabemos nem onde estamos, se dentro da máquina ou fora dela. Como descreve Mendes,

“Somos convencidos, por meio das histórias, das narrativas e dos personagens dos jogos, dos prazeres e dos riscos de saltar, pular, correr, nadar, atirar, morrer e matar. (...) Envolve-nos tanto com as narrativas e os personagens que chegamos a suar, a ter taquicardia, ou simplesmente ficamos contentes ou frustrados. Nesse momento, será que sabemos onde estamos? Dentro da máquina? Fora da máquina? Sabemos o que somos? ‘Eu’ jogador? ‘Eu’ personagem? ‘Eu’ máquina? Por que, em alguns casos, demoramos a nos localizar no tempo e no espaço? Por que sonhamos com situações dos jogos, como fazemos com qualquer acontecimento cotidiano?” (MENDES, 2006, p. 16-17).

Todo esse envolvimento ocorre porque os jogos de computador, especialmente os multijogadores como o SL, combinam a estética e o social de um jeito que a “velha mídia” (teatro, filmes, programas de TV e romances) nunca conseguiu (Cf. AARSETH, 2001). Havia o compartilhamento de valores, mas pouca ou nenhuma comunicação direta entre os

participantes. “Em jogos como os MUD, Ultima Online ou Quake Arena, a estética e o social são partes integradas” (*idem*).

Além da estética e do social, o SL teria um *plus*, que é a possibilidade de encarnar, a um só tempo e através do mesmo avatar, diversos personagens. O jogador pode ser um executivo pela manhã e um dragão à tarde. Em nenhum outro mundo virtual existe essa flexibilidade, o que nos remete à fluidez das novas identidades, seu caráter transitório e instável como descrevem Hall, Bauman e Maffesoli. No *WoW*, por exemplo, um alquimista jamais pode ser um alfaiate, ferreiro ou mineiro, a menos que crie outra conta. Existe uma narrativa (rigidez) que precisa ser seguida. No SL, essa narrativa pode ser mudada a qualquer momento (flexibilidade).

Também podemos contrargumentar com Pimenta e Vargas, e outros que não consideram o SL um jogo, lembrando que vivemos a era da Web 2.0, conceito que nos fala sobre a interatividade da internet. Da mesma forma que a Web 1.0 foi construída por empresas, a 2.0 vem sendo forjada pela agência, ou seja, pela ação dos indivíduos. Eles não apenas consomem conteúdo, eles produzem. Nesse sentido, acredito que a célebre frase de McLuhan – “o meio é a mensagem” – vem sendo atualizada pela Web 2.0. A tecnologia que apoia a comunicação (oral, escrita, rádio ou televisão) interfere no conteúdo que é produzido, desencadeando diferentes percepções e formas de compreensão. Na Web 2.0, vamos além disso. Deixamos de ser meros espectadores, passivos diante da tela. Passamos a interagir ativamente e a produzir significados na internet – inclusive nossas próprias regras e objetivos que não precisam necessariamente serem rígidos ou pré-estabelecidos.

Ou seja, na Web 2.0 nós também elaboramos a mensagem, numa relação que envolve saberes e poderes. Tem sido assim com as comunidades virtuais, os blogs, os microblogs, You Tube, Wikipedia. Por que não com os jogos? Assim é o SL, *um mundo imaginado e criado por seus usuários*. As regras do SL, por exemplo, não são impostas pelos desenvolvedores do jogo, mas estabelecidas pelos próprios usuários de acordo com as necessidades de cada sítio ou “ilha”. Falemos de algumas dessas regras, que normalmente são divulgadas através de *notecards* (arquivos de texto que podem ser abertos e lidos no jogo) ou de placas afixadas em locais de destaque nos sítios.

Numa de minhas incursões exploratórias, no intuito de compreender melhor o funcionamento do mercado do sexo existente no SL, procurei por “motel” no sistema de busca e fui parar no *Breeding Motel*. Ao pisar na “ilha” imediatamente recebi um *notecard* contendo as regras do lugar, entre outras informações. O sítio não permite, por exemplo, avatares de criança. Se forem identificados visitantes aparentando ser menores de 18 anos,

esses serão banidos. O proprietário se reserva, ainda, o direito de não permitir em suas terras a presença de pessoas pedindo dinheiro ou jogadores do sistema de RPG *Bloodlines*, cujos personagens são vampiros e lobisomens. Segue um trecho do arquivo:

“WHAT IS *NOT* ALLOWED (my apologies if this sounds bitchy, but try running an Adult place lol, weeeeird stuff happens!):

- ⇒ no child avatars
- ⇒ no age play (the youngest you can roleplay is 18 – if you look too young and/or your profile is full of age-play-type groups, you'll probably be banned
- ⇒ no wearing diapers
- ⇒ Height *can* be an issue - IF you look like a child. There is a pink box where you tp in to the area - if you are shorter than it, I ask that you please adjust your height. I realize people in SL tend to be taller if you compared them to RL perspectives, but I will not risk age play here. The ONLY acceptance to being shorter is if you are a NON-HUMAN creature.
- ⇒ no drama/fighting/arguing (mute assholes!)
- ⇒ no violating SL TOS (Terms of Service) or Community Standards
- ⇒ NO BLOODLINES! I'm a retired vamp, I feel yer pain, but no biting here please!
- ⇒ no stalking people
- ⇒ no asking people for money
- ⇒ no soliciting for your club/place/whatever (...)²⁸

O proprietário do *Breeding Motel* afirma que o visitante que permanecer no sítio imediatamente assume que leu e que está de acordo com essas regras. Supõe-se, por exemplo, que ninguém se sentirá ofendido pela linguagem adulta, situações ou conteúdo sexual, já que se trata de um motel. Uma vez que essas regras sejam violadas, o visitante é banido e dificilmente voltará a ser admitido. A justificativa dada para tantas exigências é que a ilha é privada. O proprietário diz que oferece o espaço gratuitamente para diversão e em troca espera que suas normas sejam seguidas.

Em relação às regras que são expostas em placas, posso citar o caso da Ilha Copacabana. Numa de minhas visitas ao sítio, deparei-me com uma placa que exibia as *Normas da Comunidade*, contendo o seguinte texto:

“Para que sua experiência virtual seja proveitosa, NÃO PRATIQUE os comportamentos abaixo:

- ⇒ Intolerância
- ⇒ Assédio
- ⇒ Agressão

²⁸ Notecard recebido em 22 dez. de 2009.

- ⇒ Exposição
- ⇒ Indecência
- ⇒ Perturbação da paz²⁹

Ao final da placa havia um *link* para se obter mais detalhes sobre essas normas que são bastante comuns no universo do SL. Todas são regras de conduta criadas pelos donos das ilhas e não previamente estabelecidas pela Linden Lab. Alguns podem argumentar: são apenas regras de conduta, e não de jogabilidade. Entretanto, se essas não forem observadas, a jogabilidade fica comprometida. O usuário que pratica assédio em um sítio que não tolera esse tipo de comportamento, por exemplo, será banido, não podendo mais retornar.

Sobre a ausência de objetivos pré-definidos, outra crítica feita por Pimenta e Vargues, podemos dizer, seguindo os princípios da hermenêutica, que “a vida é aberta com relação a ‘objetivos’” (FERREIRA et al, 2009). No SL não existe uma vitória a ser conquistada, mas uma vida a ser vivida *on-line*, de forma que os objetivos, como já dissemos, não precisam necessariamente ser pré-estabelecidos. Podemos encarnar diferentes personagens ou sermos nós mesmos, podemos brincar de boneca – e ao manipular essa boneca ou boneco podemos escolher passear, namorar, trabalhar, jogar RPG etc. São vários os caminhos possíveis, num jogo que tem na simulação um ambiente lúdico e aberto a experimentações.

3.2 O QUE É E COMO FUNCIONA O SL

O SL foi criado em 1999 por Philip Rosedale, fundador da empresa de tecnologia Linden Lab, baseada na Califórnia, Estados Unidos. O sistema, contudo, só foi desenvolvido e lançado em seu formato comercial em 2003. Dois anos depois, alcançou popularidade ao atingir quase 100 mil usuários, contra 17 mil no ano anterior (ver Tabela 1). Desde então, o número de residentes, como são chamados os usuários desse mundo virtual, tem crescido de forma exponencial, chegando a 13,8 milhões em maio de 2008. Infelizmente, aquele seria o último mês em que a Linden Lab publicaria estatísticas completas e nelas decidimos basear nosso trabalho. Atualmente, a empresa tem se limitado a divulgar somente algumas informações, tais como número de horas navegadas, volume das transações na moeda do jogo (linden dólares – L\$) e extensão dos terrenos (em quilômetros quadrados), como veremos mais adiante. O único dado que vem sendo disponibilizado que faz referência à quantidade de

²⁹ Visita feita em 12 de jun. de 2009.

usuários é em volume de acessos³⁰. De uma maneira geral, pode-se dizer que a cada vez que um usuário “entra” no SL cerca de 60 mil pessoas, em média, estão conectadas.

Tabela 2 – Evolução do número de usuários do Second Life

<i>Ano</i>	<i>Número de usuários</i>	<i>Crescimento (%)</i>
2001	1	-
2002	96	9.500
2003	2.103	2.090
2004	17.056	711
2005	99.623	484
2006	2.267.092	2.175
2007	11.704.934	416,29
2008	13.830.008	18,15

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da Linden Lab. Base: maio de 2008

A maior comunidade de usuários do SL está nos Estados Unidos, com quase dois milhões (26,90%) de residentes *ativos*, ou seja, aqueles que realizam *peelo menos um acesso por semana*. Em seguida vêm Alemanha, Reino Unido, Japão e França. O Brasil aparece em sexto lugar, com pouco mais de 24 mil usuários ativos, embora se estime que o país abrigue cerca de 10% do *total* de usuários da plataforma, ou seja, 1,3 milhão.

Tabela 3 – Países com maior número de contas ativas

<i>País</i>	<i>Número de contas ativas</i>	<i>Participação (%)</i>
Estados Unidos	1.965.523	26,90
Alemanha	45.724	8,58
Reino Unido	39.844	7,48
Japão	26.371	4,95
França	25.996	4,88
Brasil	24.108	4,53
Itália	22.722	4,27
Canadá	17.599	3,30
Espanha	17.567	3,30
Holanda	16.325	3,07

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da Linden Lab. Base: maio de 2008

³⁰ Em um mês, de 8 de dezembro de 2009 a 8 de janeiro de 2010, o sistema registrou 988.871 acessos. Disponível em: <<http://secondlife.com/statistics/economy-data.php>>. Acesso em: 18 jan. 2010.

No Brasil, o SL só ganharia notoriedade em 2007, conseguindo bastante espaço na mídia. Foi abordado em programas de TV³¹ e virou tema de reportagem de capa em várias revistas e periódicos, como a já citada publicação da revista *Época*. Em abril de 2007, um mês depois que eu havia entrado no jogo, um consórcio formado pelas empresas Kaizen Games e iG percebeu o potencial da plataforma e lançou uma espécie de portal para acesso direto dos brasileiros – a Mainland Brasil (www.mainlandbrasil.com.br).

A Mainland Brasil inovou ao disponibilizar o programa para *download* em língua portuguesa, facilitando a interação entre os usuários brasileiros. Mas não apenas isso. Viabilizou a compra de lindens com cotação em real e não em dólar, aqui rebatizados de Kaizen Cash (KC\$). É importante destacar que o SL, enquanto jogo baseado na realidade, possui uma economia muito forte, extremamente vigorosa, e mais adiante vamos ter a oportunidade de conhecer seu funcionamento, o quanto movimentada de dinheiro real etc.

A partir da Mainland Brasil foram surgindo diversas ilhas geograficamente identificadas com cidades ou estados brasileiros. Foram recriadas, em 3D, paisagens conhecidas como o Vale do Anhangabaú e a Avenida Paulista, em São Paulo, e o calçadão de Copacabana, no Rio de Janeiro. Assim também tivemos a Ilha Bahia, Ilha Santos, Ilha Porto Alegre, Ilha Curitiba e a Ilha Recife. Algumas já deixaram de existir, caso da Ilha Recife. Inicialmente, em 2007, o sítio trazia reproduções do Bairro do Recife, com seu casario histórico e Praça do Marco Zero, e da praia de Boa Viagem, com direito a calçadão e as famosas placas de “No surfing”, que alertam sobre a existência de tubarões na área.

Em 2008, surgiu a Ilha Recife Digital, que também durou pouco mais de um ano. Foi a partir dela que consegui acesso aos jogadores que pretendia entrevistar pessoalmente. Essa ilha reproduzia em 3D paisagens famosas da capital pernambucana, como a Torre de Cristal (escultura do artista plástico Francisco Brennand) e um santuário dedicado a Nossa Senhora da Conceição, cuja festa no dia 8 de dezembro costuma movimentar a cidade. Infelizmente, alguns locais têm existência curta no SL, o que na maioria das vezes pode ser explicado pelo alto custo de manutenção. O *tier* (taxa paga a título de aluguel de determinada parcela de terra) custa em torno de US\$ 40 semanais, dependendo do tamanho do terreno.

Com o surgimento de um portal brasileiro, empresas dos mais variados segmentos, interessadas em estabelecer presença virtual no jogo também puderam comprar “ilhas” em território brasileiro, e assim o fizeram Petrobras, Unibanco, Volkswagen, Claro, entre outras.

³¹ O SL foi tema de reportagem no *Fantástico*, da Rede Globo, em 11 de fevereiro de 2007. Disponível em: <<http://fantastico.globo.com/Jornalismo/FANT/0,,MUL696503-15605,00.html>>. Acesso em 18 jan. 2010.

Em 2007, o Brasil chegou a ocupar a segunda posição em contas ativas do SL, atrás apenas dos Estados Unidos³². Em meados de 2009, o portal iG decidiu se retirar do negócio e a Mainland Brasil quebrou. Isso não impediu, entretanto, que as ilhas brasileiras continuassem funcionando, só que agora a compra e o aluguel são negociados diretamente com a Linden Lab.

3.2.1 TORNANDO-SE UM RESIDENTE

Primeiramente, para fazer parte do SL, o usuário precisa ser maior de 18 anos. A verificação de idade faz parte dos termos de prestação do serviço (*Terms of Service*), divulgados na página oficial do jogo (www.secondlife.com). Quem quer ter acesso às regiões adultas (que podem conter sexo explícito ou cenas de violência) precisa fornecer o número de um documento (RG ou passaporte, entre outros), que é checado pela Linden Lab. Cumprida essa exigência, o primeiro passo é preencher um cadastro, escolher um nome de sua preferência (entre 2 e 31 caracteres) e um sobrenome de uma lista que aparece na tela. Em seguida, escolhe-se um avatar básico, entre seis modelos masculinos e seis femininos, que depois poderão ser customizados. “*Once in Second Life, you can change your appearance, or shop for a whole new look*”, diz o site oficial. Esses *looks* iniciais, como pode ser observado na figura abaixo, contemplam tipos brancos, morenos, ruivos e negros.



Figura 2 – Opções para escolha do *look* inicial durante o cadastramento

Existem dois tipos de conta no SL: uma gratuita e outra *premium*, cuja mensalidade custa US\$ 9.95, ou US\$ 72 ao ano, em valores de dezembro de 2009. O usuário do tipo *premium* goza de privilégios. Recebe uma espécie de mesada e pode comprar e/ou alugar

³² IDG Now! – Brasil alcança 2º lugar no ranking de residentes do Second Life. Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/internet/2007/09/10/idgnoticia.2007-09-10.6407810986>>. Acesso em 18 jan. 2010.

terrenos sem precisar pagar algumas taxas, entre outros diferenciais. Em qualquer dos casos, pode-se comprar linden dólares através de cartão de crédito para gastar no mundo virtual. Cada US\$ 2.50 (quantia mínima para compra da moeda no site oficial) equivalem a L\$ 572. Porém, assim como na vida real, há usuários que vendem lindens numa espécie de “câmbio negro”, ou seja, compram no *site* oficial e repassam a outros usuários do jogo. A cotação, nesses casos, varia bastante, geralmente de acordo com a quantidade de lindens que se deseja comprar. *GutoOtto*, um de meus entrevistados, vende L\$ 135 por R\$ 1 se a pessoa gastar até R\$ 100. Acima desse valor em reais, a cotação pode chegar a L\$ 145 por R\$ 1.

O próximo passo após criar a conta é baixar o *client* e começar a jogar. O programa tem cerca de 20 megabytes (MB) e roda tanto no Windows quanto no Mac ou no Linux. Para executá-lo é necessário possuir um computador potente, equipado com uma boa placa de aceleração gráfica, conectado à internet banda larga (não funciona com conexão discada)³³. A tela de boas-vindas apresenta campos para inserção do nome, sobrenome e senha, e sempre exhibe a imagem de uma ilha graficamente atraente. Traz, ainda, o status do grid, que mostra a hora do SL (seis horas a menos em relação ao horário de Brasília), o número de usuários que se conectaram nos últimos 60 dias e quantos estão conectados naquele momento. No caso da Figura 3, observa-se que 68,9 mil jogadores estavam conectados.

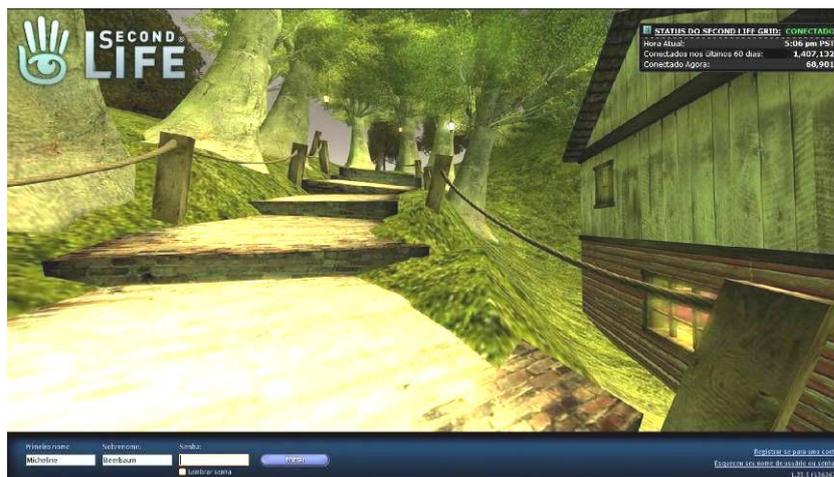


Figura 3 – Tela de boas-vindas do Second Life

Tornei-me residente do SL no dia 29 de março de 2007. Preenchi o cadastro, escolhi o nome Micheline Beerbaum e um avatar inicial, cuja aparência na época era muito mais básica

³³ Configuração mínima: conexão à internet cabo ou DSL; sistema operacional XP ou Vista; processador 800 MHz Pentium III ou Athlon; memória de 512 MB ou superior; resolução de tela de 1024x768 pixels; placa gráfica NVIDIA GeForce 600 ou ATI Radeon 8500, 9250, 9500 ou Intel 945. Disponível em: <http://secondlife.com/support/system-requirements/>. Acesso em 1 mar. 2010.

do que essas da Figura 2. Como ainda não havia a Mainland Brasil, ao fazer o *login* caí direto numa “maternidade” gringa (*Welcome Island*). É que, no primeiro acesso, os novatos são direcionados para uma ilha de orientação, onde aprendem a andar, a voar, a se comunicar (por texto ou voz), a se vestir e editar a aparência, a se teletransportar de um lugar a outro, a manipular o inventário etc. As instruções são dadas através de tutoriais gráficos distribuídos por diversos ambientes da ilha, com todo o passo-a-passo. Na última etapa, são oferecidas algumas opções de teletransporte para que o usuário possa explorar lojas, lugares interessantes ou encontrar amigos.

Meu “nascimento” nessa segunda vida só não foi mais emocionante porque o computador não ajudava. Os movimentos eram lentos, a “boneca” demorava a responder aos comandos que eu dava no *mouse* e no teclado. As imagens dos cenários também não carregavam totalmente. Percebi que ali eu tinha dois problemas: 1) a conexão à internet, de 300 kbps, não era lá essas coisas; e 2) meu PC não tinha uma placa de aceleração gráfica. Em poucos dias corri a uma loja de informática e providenciei a tal placa, que na época rodava bem com 128 MB (atualmente, utilizo uma de 512 MB).

Minha experiência no jogo começou, então, a melhorar. Mas eu não sabia aonde ir. Busquei em sites e blogs dicas de como me movimentar no jogo, conversava com outros usuários e tentava melhorar a aparência do meu avatar, através do comando de edição. Naquele momento, voar era a experiência mais interessante. Dava uma sensação de liberdade, de poder fazer tudo aquilo que não era possível fazer na *primeira vida*. De início, confesso que senti falta da ação e da aventura que eu costumava ter em outros jogos de computador, como *Quake* e *Duke Nukem*. Só “caiu a ficha” quando eu percebi que aquele era um jogo diferente. Ao invés de matar monstros, eu podia moldar a minha boneca do que jeito que eu quisesse, trocar a roupa dela, mudar o cabelo, o tom da pele. E ainda conversar com outras pessoas, ter contato com culturas diferentes.

No mês seguinte, quando surgiu a Mainland Brasil (abril de 2007), ficou mais fácil me deslocar dentro do jogo. Acho que a primeira ilha que visitei, depois da maternidade brasileira (uma ilha de ajuda), foi a SP Jardins. Era uma praça e algumas poucas ruas, e no centro da praça uma agência do Unibanco, na frente da qual os jogadores se concentravam em um animado bate-papo. Depois comecei a frequentar a Boulevard Brasil, um grande shopping com lojas e uma discoteca com *camping*, situação em que proprietários de “ilhas” pagam para o jogador permanecer algum tempo em determinados locais. O *camping* é uma das formas de gerar “tráfego”, indicador que mede a popularidade dos sítios. Ali, na Boulevard Brasil, comecei a ganhar meus primeiros lindens e pude comprar umas roupinhas novas (sempre tive

muita resistência para comprar o dinheiro do jogo com cartão de crédito). Passava as noites dançando e batendo papo com outros usuários que apareciam no *dancing*.

Em setembro de 2007 eu ainda estava assim como na Figura 4, tentando editar minha aparência. A dúvida era se eu tentava aproximar a imagem de Micheline Beerbaum à minha própria, ou se fazia um avatar completamente diferente. Resolvi tentar adotar um “meio termo”. Procurei uma *skin* morena, cabelos castanhos... Só que ela era magra, eu não! Seguindo meu estilo na vida real, vesti a bonequinha com jeans, tênis e camiseta. Mas havia uma infinidade de botões para mexer. Era possível editar o corpo, a cabeça, os olhos, as orelhas, o nariz, a boca, o queixo, o tórax, as pernas. E cada um desses itens tinha uma série de subitens com controles deslizantes. No caso do nariz, por exemplo, eu poderia mexer no tamanho, na largura, na divisão das narinas, na forma do septo, no ângulo. Confesso que fiquei meio perdida. Se o usuário não tiver cuidado, ou certa habilidade com o *mouse*, pode chegar a deformar o avatar.



Figura 4 – Micheline Beerbaum editando a aparência – set. 2007

Como já dissemos, o sistema de comunicação do SL é bastante semelhante ao da maioria dos comunicadores instantâneos, como o Messenger da Microsoft (MSN) ou o GTalk do Gmail. Uma lista mostra os amigos que estão *on-line*, como pode ser percebido na Figura 5 (os sobrenomes foram apagados para preservar a identidade dos jogadores). Para que um amigo entre nessa lista, é necessário que ele envie um convite que precisa ser aceito pelo residente. As primeiras pessoas adicionadas à minha lista eram as que eu encontrava durante o percurso do jogo e, curiosamente, nenhuma delas joga mais atualmente.

Numa outra aba, essa janela de comunicação mostra os grupos a que o usuário pertence, até um limite de 25. Só é possível ativar um grupo de cada vez. Enquanto ativo, a identificação do grupo figura acima do nome do avatar, como uma espécie de etiqueta. O residente que adere a um grupo passa a receber comunicados enviados exclusivamente aos membros, e esses podem falar entre si utilizando um *chat* privativo. Em três anos de jogo, entrei e saí de vários grupos, até porque quanto mais grupos, mais mensagens. E haja tempo e paciência para ler todas! O grupo *Bonita * Blog*, por exemplo, costuma enviar várias mensagens por dia com dicas de lugares que vendem roupas, sapatos e acessórios para os avatares ficarem mais “bonitos”.

Já a conversa pode ser local (pública para todos os usuários que estão num raio de até 25 metros) ou por mensagem instantânea (MI), esta sim privativa. A MI pode ser enviada mesmo que o destinatário esteja *off-line* e não é preciso que ele esteja na lista dos amigos – um jogador pode localizar outro na busca e enviar uma MI. Ou ainda realizar esse contato com alguém que esteja passando por perto, bastando para isso clicar no outro avatar com o botão direito e escolher “Enviar MI”.

A comunicação por voz, por sua vez, está disponível desde 2007 para usuários que possuem microfone e autofalantes. Para falar, basta apertar um botão existente no painel de controle da plataforma. A fala pode ser transmitida durante o tempo em que o botão permanecer pressionado, ao estilo do rádio, ou um cadeado pode ser acionado para que a fala seja constante. A plataforma admite várias pessoas falando ao mesmo tempo em cada ambiente. Há, ainda, as opções multimídia – para tocar a música ambiente e/ou exibir vídeos (para rodá-los é necessário que se tenha o programa Quick Time, da Apple, instalado na máquina).



Figura 5 – Janela de comunicação do SL

Uma ferramenta bastante útil, independentemente do nível de experiência do usuário, é o sistema de busca. Através dele é possível encontrar coisas que estão à venda (Classificados), eventos, terrenos, pessoas ou grupos. Em relação à busca por lugares, há filtros por tema (Artes & Cultura, Negócios, Educacional, Jogos, Shopping etc) ou por tipo de conteúdo – *Parental Guidance* (PG), *Mature* ou *Adult*. Na Figura 6, a busca por lugares foi feita a partir da palavra “Brasil” e, entre as dezenas de resultados, selecionei a Ilha Brasil Rio. Uma coluna do lado direito mostra o tráfego nas respectivas ilhas – no caso da Ilha Brasil Rio, 49.800 pessoas. Para acessar a ilha selecionada, o usuário só precisa clicar em “teletransporte” e será imediatamente direcionado ao destino, em questão de segundos. Ao chegar ao local, o residente pode utilizar uma espécie de planta baixa em miniatura do local, para ter uma ideia da quantidade de avatares presentes, uma vez que eles estarão representados por pontos luminosos no minimapa.



Figura 6 – Janela de busca do SL

Tudo que o usuário for acumulando ao longo do jogo, como roupas, objetos, animações, *landmarks*³⁴ e *notecards*, fica armazenado no inventário. Digitando o nome de uma roupa ou parte dele, é possível encontrar o item desejado e utilizá-lo. Uma roupa, por exemplo, pode ser vestida; um objeto, como uma bolsa, pode ser anexado ao corpo do avatar. Abaixo a figura do meu inventário, que em dezembro de 2009 tinha cerca de 6.000 itens.

³⁴ Endereço de um local (ilha, terreno, loja etc). Quando clicada, a *landmark* leva ao local a que está associada.

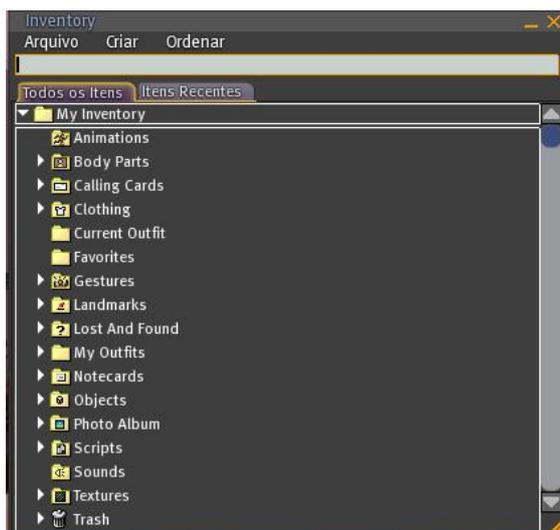


Figura 7 – Janela de inventário do SL

A partir da minha experiência no jogo, percebi que quanto maior o inventário, mais demora até que seja totalmente carregado. Alguns usuários mais experientes aconselham tentar organizá-lo para facilitar a localização dos itens. Fazer limpezas periódicas também deixa o inventário mais leve, para que seja carregado mais rapidamente. Eventualmente, jogo na lixeira muito material antigo (roupas e calçados, principalmente) que, tenho certeza, não usarei mais. São poucos os objetos com todas as permissões (cópia, transferência e modificação), então é mais prático jogar fora e adquirir novos do que do que tentar doar. A própria dinâmica do jogo leva o residente a buscar sempre novidades, a comprar sempre itens novos para compor seu visual. E é isso que movimenta a economia do SL – a roda-viva do consumo, como veremos a seguir.

3.2.2 ECONOMIA VIRTUAL

Um dos aspectos que mais chamou minha atenção no SL foi sua economia pujante, alimentada por um estímulo sempre constante e explícito ao consumo – algo que desde o início me pareceu bastante real, já que cotidianamente somos estimulados a consumir no mundo físico. Como na sociedade de hiperconsumo descrita por Lipovetsky, no SL também vivemos em busca do prazer, de satisfações emocionais imediatas. Lá, como na vida *off-line*, os jogadores buscam se capitalizar para poder consumir e para tanto têm a sua disposição todo tipo de lojas especializadas, geralmente localizadas em shopping centers – lojas femininas,

masculinas, só para *darks* ou vampiros, dedicadas a *nekos* etc. Um mercado de massa plenamente customizado para atender a todas as necessidades.

O estímulo constante e explícito ao consumo nos permite dizer que o SL radicaliza a descartabilidade do mundo contemporâneo. Para muitos, a graça do jogo reside justamente na possibilidade de usar algo novo, seja uma roupa, um acessório, carro ou mobília. Quem não quer gastar dinheiro real no jogo – ou não quer gastar muito – pode frequentar as *freebies*, locais que disponibilizam produtos gratuitamente ou a um preço simbólico (L\$ 1 a L\$ 5). A Freebies Beach, por exemplo, simula uma ilha inteira dedicada às compras a céu aberto.



Figura 8 - Freebies Beach, ilha de compras a céu aberto no SL

É bastante comum os jogadores trocarem informações sobre as melhores *freebies*, existindo inclusive vários grupos dedicados a essa prática. Uma de minhas entrevistadas, *Silvanaf*, tem um desses grupos de ajuda. O grupo Ajuda SL Brasil foi criado em maio de 2009 com o objetivo de apoiar e conduzir residentes de língua portuguesa através do trabalho voluntário de diversas pessoas. Na ilha do grupo, o usuário encontra presentes, tem acesso a uma espécie de tutorial de navegação e pode assistir a palestras. Abaixo um exemplo de *notecard* enviado aos membros do grupo informando o endereço de uma loja onde é possível encontrar roupas e sapatos a preços baixos.

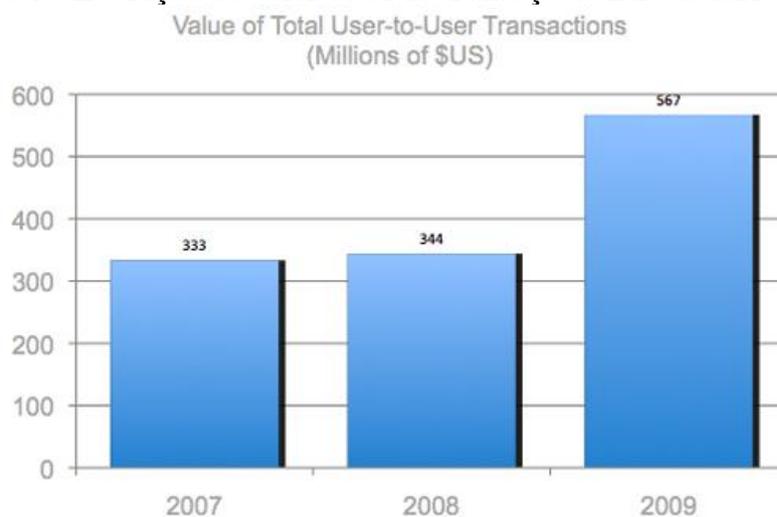
[2009/11/28 16:36] silvanaf : Meninas, eu ja dei esta dica a pouco tempo, mas quero reforçar, pois entraram muitos novos novos no grupo. Esta loja é tudo original e tem roupas e sapatos de 1 a 5 lindens e Mm e Lucky chair³⁵, venham olhar quanto coisa boa tem aqui. bjs

³⁵ *MM* é a sigla para *Midnight Mania*. São placas que podem ser clicadas e o jogador automaticamente se inscreve para receber um brinde, que é dado quando se atinge determinado número de inscritos até a meia-noite daquele dia. *Lucky Chair* é uma cadeira que sorteia prêmios a partir da primeira letra do nome dos avatares.

[2009/11/28 16:36] silvanaf:
<http://slurl.com/secondlife/Koala%20dAlliez/200/61/22>

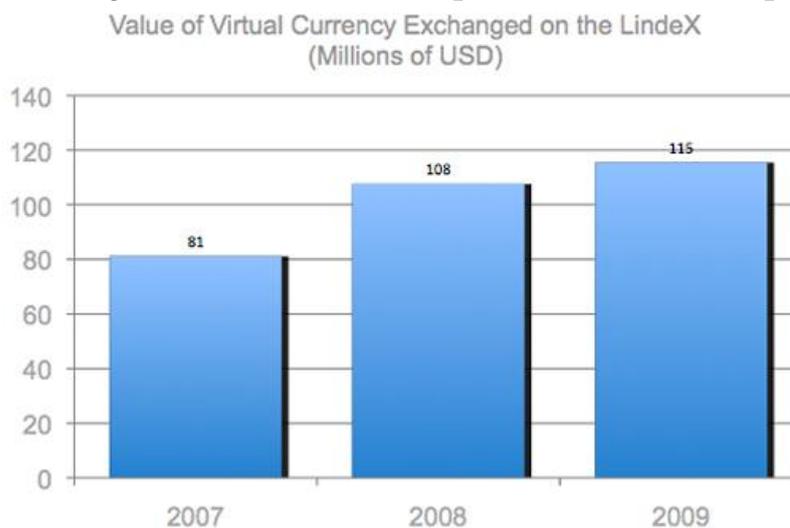
Mesmo comercializando, por ora, apenas produtos e serviços virtuais, o SL já movimenta cerca de US\$ 1,5 milhão por dia. Estatísticas revelam que as transações entre usuários alcançaram a cifra de US\$ 567 milhões em 2009, um salto de 65% em relação a 2008³⁶ (ver Tabela 4). Mas esse não é o único dado que pode ilustrar a magnitude da economia do jogo. As transações na bolsa Xstreet (www.xstreetsl.com), um mercado virtual baseado na Web (fora do jogo, portanto) onde é possível comprar de tudo, totalizaram L\$ 1,6 bilhão em 2009, ou aproximadamente US\$ 6,1 milhões. Dinheiro virtual que, em grande medida, é adquirido com moeda real – a compra de linden dólares por usuários atingiu US\$ 115 milhões em 2009, volume 7% superior a 2008 (Tabela 5). Há casos de pessoas que investem dinheiro real em algum negócio dentro do jogo e conseguem retorno financeiro. Ficou famoso, por exemplo, o caso da chinesa Ailin Graef, que em novembro de 2006 tornou-se milionária vendendo terrenos virtuais dentro da plataforma.

Tabela 4 – Evolução do valor total de transações entre usuários do SL



Fonte: Linden Lab

³⁶ Disponível em: <<https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2010/01/19/2009-end-of-year-second-life-economy-wrap-up-including-q4-economy-in-detail>>. Acesso em: 23 jan. 2010.

Tabela 5 – Evolução do valor total da compra de lindens dólares por usuários

Fonte: Linden Lab

Mas o que as pessoas compram tanto no SL? De acordo com levantamento realizado pelo Instituto QualiBest³⁷, 15% dos avatares brasileiros compram justamente terrenos e, 23%, casas para morar. Segundo a pesquisa, os jogadores estariam igualmente interessados em roupas (92%), peles³⁸ (31%) e veículos (27%). Ou seja, os usuários buscam realizar no SL alguns sonhos que são bastante comuns na vida real, como ter uma casa, um carro e muitas peças no guarda-roupa. São desejos reais que se multiplicam e se realizam no âmbito virtual. Se eu não posso ter todas essas coisas aqui, posso ter lá. Ou, se tenho aqui, também quero ter lá.

Caso o consumo no jogo continue crescendo nesse ritmo, a comercialização de produtos e serviços *reais* no SL será uma questão de tempo. Ou melhor, de tecnologia. Basta encontrarem mecanismos que tornem as transações realizadas *inworld* tão seguras quanto as que hoje são efetivadas através de cartões de crédito nas lojas de *e-commerce*. Num futuro próximo, talvez seja possível comprarmos livros, CDs, roupas e eletroeletrônicos reais enquanto estamos jogando.

De acordo com Castronova (2003), que desenvolveu uma teoria do mercado dos *games*, as estatísticas relativas à economia dos mundos virtuais mostram que esses universos envolvem uma série de atividades como produção, oferta de mão de obra, investimentos, comércio exterior, câmbio e até inflação – quando a demanda está alta, alguns produtos, como vestimentas e armas, sobem de preço. “Tudo isso sugere que há algo muito normal e mundano

³⁷ INSTITUTO QUALIBEST. *As percepções do usuário de Internet sobre mundos virtuais*. São Paulo, ago. 2007.

³⁸ As peles (*skins*) têm a mesma função daquela do corpo humano, ou seja, revestir o corpo do avatar.

na economia do ciberespaço; as pessoas vivem lá, trabalham lá, consomem lá e acumulam riquezas, assim como fazem na Terra”, afirma Castronova. Essas constatações fazem o autor questionar o quanto a economia do mundo real seria impactada caso houvesse uma emigração em massa do trabalho e do tempo dedicado à diversão para os mundos virtuais.

3.2.3 CRIAÇÃO DE CONTEÚDO

A criação de conteúdo pelos próprios usuários é um dos aspectos que mais distingue o SL dos demais mundos virtuais. Em todos os outros, os usuários só podem utilizar o que foi disponibilizado na biblioteca do jogo. Incluindo o *Active Worlds*, onde o jogador até é convidado a criar, mas apenas a partir de modelos já existentes. Tudo o que vemos *inworld* no SL – ilhas, cenários, edificações, roupas, acessórios, objetos, trilha sonora –, não foram inventados pela Linden Lab, e sim pelos usuários. Uma linguagem de programação própria, a *Linden Scripting Language* (LSL), possibilita a criação e a modelagem de objetos em 3D de maneira simples e intuitiva, nos locais permitidos ou de sua propriedade. Para estimular essa liberdade criativa, cursos ministrados dentro do próprio jogo ensinam como criar objetos, de *shapes* a roupas e mobília. Tudo que é criado no jogo é propriedade intelectual do criador-usuário, podendo ser comercializado.

Nesse aspecto concordamos com Pimenta e Vargês (2007, p. 23), que consideram o aspecto criativo uma das características mais marcantes do SL. “Um ponto interessante é que os habitantes do mundo virtual (Second Life) podem criar qualquer coisa que imaginarem, desde objetos a grandes centros de entretenimento”, reconhecem os autores. Eles também observam que, “uma vez que um usuário tenha construído alguma coisa no mundo virtual, ele pode facilmente começar a vender sua criação para outros habitantes, por meio de direitos autorais controlados por seu número de IP”.

Há locais específicos para criação de objetos, que pode ser um pedaço de terra pertencente ao próprio jogador ou ilhas dedicadas a essa prática, chamadas de *sandbox*. As *sandboxes* são muito procuradas para abertura de caixas – há objetos que vêm prontos para “vestir” a um só clique (uma blusa, por exemplo), mas há outros que vêm “embalados” e só podem ser “vestidos” depois que o conteúdo da caixa é extraído. E nem todos os locais permitem a abertura de tais caixas. A outra função das *sandboxes* é a criação de objetos. A Fermi, uma ilha italiana, muda de configuração a todo instante, uma vez que sempre há

alguém abrindo caixas, construindo ou editando coisas – que podem ser carros, animais, edificações, móveis, roupas, acessórios etc.



Figura 9 – Ilha Fermi Sandbox, local que permite construção e edição de objetos

A atividade de criação é vista tanto como um *hobby* quanto uma forma de ganhar dinheiro no jogo e sobre isso encontrei muitas referências nas entrevistas que realizei. *Rafaelle* está aprendendo em casa, a partir dos tutoriais que encontra na internet e no próprio jogo. Na época da entrevista ela havia acabado de criar uma blusa.

Você passar muito tempo ali e não aprender nada, com um tempo fica chato. Também não é tão difícil assim fazer as coisas, como as roupas e os móveis. Se você pegar um tutorial de roupas, não é tão difícil de fazer. É só pegar o programa certo e prestar atenção nas linhas. Pronto. Soube isso, você faz direitinho.

Rafaelle, 19 anos

A LSL é considerada uma linguagem de programação fácil de aprender, seja para criar uma simples animação para um avatar, máquinas complexas ou um jogo inteiro – um RPG, por exemplo. Quem tem algum conhecimento de outras linguagens, como Java, pega o ritmo mais rapidamente. Apesar dessas facilidades, nunca me dediquei a aprender a construir por achar que teria que dedicar muitas horas do meu dia a essa atividade. Sempre preferi passar meu tempo explorando novas ilhas.

De acordo com informações disponibilizadas na página do SL, é possível programar e animar qualquer objeto, dotá-lo de inteligência, adicionar *scripts*, anexos e HUDs³⁹, criar

³⁹ HUD é a sigla para *Heads-Up Display*. São ferramentas que dão acesso a determinados recursos. Uma HUD de neko, por exemplo, permite que o usuário emita miados, ande em quatro patas etc. Uma HUD de vampiro permite que o usuário ofereça a mordida e assim por diante. As HUDs são anexadas ao avatar e ficam visíveis na tela do jogador.

dispositivos para interagir com web sites, desenhar veículos etc. Para que se compreenda melhor o que estamos dizendo, vale informar que um *script* é um código inserido em qualquer objeto – “open” para abrir uma porta, “on” para acender uma lâmpada, ou determinados comportamentos que podem ser “vestidos” pelos avatares, como “calm” ou “bored”. A Linden Lab disponibiliza tutoriais *on-line* (inclusive tutoriais 3D com o passo-a-passo) para que qualquer residente possa construir objetos. A ajuda também vem de membros da equipe da Linden Lab (por *e-mail*, *chat*), de usuários mais experientes ou de escolas que funcionam dentro do próprio SL.

3.2.4 JOGOS DENTRO DO JOGO

Por se pretender uma simulação da vida real, e na vida já dissemos que os jogos desempenham papel fundamental, não pudemos deixar de observar que existem diversos jogos dentro do SL. Começando pelas máquinas caça-níqueis, com ilhas inteiras dedicadas a essa prática. Nesses locais, dependendo da sorte e da habilidade do jogador, é possível ganhar muitos linden dólares. Para jogar na maioria das máquinas, boa parte delas exploradas por uma empresa de jogos chamada Zyngo, é preciso desembolsar alguma quantia, mas há casos em que é exigido apenas um valor simbólico (L\$ 1) para liberar o equipamento, dinheiro que em seguida é devolvido ao jogador.

Os jogos são vistos pelos usuários do SL como uma diversão ou passatempo. Além das máquinas caça-níqueis, esportes coletivos, como vôlei, futebol e futebol americano, também estão bem representados no jogo. Algumas ilhas são dedicadas a isso, como a TT Sports, voltada ao tênis, ping pong e voleibol. O jogador pode pegar gratuitamente roupas, raquetes de ping pong que já vêm com animação grátis, animação para vôlei etc. Não senti dificuldade alguma para jogar ping pong, mas confesso que no vôlei e no tênis me atrapalhei um pouco, talvez por não conhecer a fundo as regras desses esportes.

Em dezembro de 2009, visitei o sítio do Estádio Kalakar e notei que eles estavam “recrutando” jogadores para várias ligas de futebol (italiana, americana, norte-americana, mexicana, peruana, argentina, colombiana e espanhola). Outro estádio, o Rutger, se propõe a ser um templo do futebol americano. Há ainda parques como o Ballers City, que se autodenomina a primeira comunidade de basquete e outros esportes, realizando competições, concedendo prêmios, veiculando notícias da NBA (liga americana de basquete). Em cada

quadra há *notecards* com instruções de como jogar, arremessar a bola ao cesto, passar a bola para outro jogador etc.



Figura 10 – Ballers City, ilha dedicada à prática do basquete

Os diversos recursos existentes nesses locais possibilitam aos visitantes uma experiência simulada bastante rica. De alguma maneira, essa experiência se aproxima daquela proporcionada pelos videogames esportivos (Fifa, NBA), resguardadas as devidas proporções, com o diferencial de o usuário poder interagir em tempo real com outros jogadores.

Outra tendência dentro do SL é o jogo de RPG. Um sistema computacional, o DCS (*Dynamic Combat System*), permite gerenciar personagens e atribuir pontos para jogadores através da Web. A cada dia, os tipos de raças se multiplicam nesses jogos: vampiros, lobisomens, anjos, dragões, elfos, fadas, *nekos*, templários, Amazonas, magos, demônios. Esses personagens são incorporados por muitos usuários do SL como uma outra “identidade”, utilizando suas vestimentas e agindo como tal durante todo o tempo em que estão conectados. Outros mantêm sua aparência “humana” e se “transformam” – ou seja, vestem a fantasia – apenas na hora em que vão jogar RPG.

É importante nos alongarmos um pouco mais na descrição dessa tendência porque uma parcela considerável dos nossos entrevistados (sete entre os 16) joga RPG no SL, de forma que essa prática também pode nos fornecer alguns *insights* sobre a relação do jogo com a fantasia e a brincadeira de representar papéis. Mais: sobre a abertura de podermos vestir uma multiplicidade de máscaras no SL. *O jogo tanto reproduz hiperrealisticamente aspectos da vida em sociedade quanto dá abertura para a realização de desejos que não precisam necessariamente encontrar um sentido no mundo real.* E o avatar é fundamental nesse

processo, pois as narrativas são criadas em função de personagens que ali estão corporificados, constituindo-se como vetores da ação e da interação.

Nos jogos de RPG, a possibilidade que o SL oferece de trocar de corpo e de identidade como se estivéssemos trocando de roupa é radicalizada. O que nos leva a pensar além da descartabilidade própria dos tempos atuais – nos leva a pensar que algumas pessoas estão cada vez mais dispostas a experimentar ser alguém diferente, a jogar com novas sensações dentro de uma pluralidade que, no fundo, fervilha em suas internalidades físicas. Foi como me senti encarnando o papel de vampira, experiência que relato um pouco mais à frente.

Numa busca por lugares realizada em dezembro de 2009 foram listados cerca de 100 *lands* com o tema RPG. A ambientação e as narrativas são importadas dos jogos de RPG desenvolvidos para consoles e PCs. Também aqui, os jogadores encarnam um personagem e passam a vivenciá-lo, pensando e agindo como se fosse ele. A maioria das batalhas ocorre de acordo com crônicas criadas pelos próprios jogadores e divulgadas para todos os membros do clã. Basicamente, as crônicas criam a ação que garante a continuidade do RPG – disputa de território, invasão de QG, roubo e/ou recuperação de algum artefato ou até mesmo uma guerra. Um dos diferenciais em relação aos RPGs para PC e/ou console é que cada SIM⁴⁰ costuma ter lojas onde são comercializadas roupas, armas e outros itens para compor a vestimenta de cada raça – mais uma vez, o estímulo ao consumismo.

No Brasil, o sistema mais antigo de RPG dentro do SL – e certamente o maior – é o *Lendas Urbanas* (LU), “uma cidade escondida do mundo por forças misteriosas divididas em facções”, conforme indica um *notecard* distribuído na entrada. Os grupos são Dragões, Elfos, Anjos, Garou, Nekos, Infernais, Samurais, Humanos, Vampiros, Caçadores e Magos. Há grupos abertos a todas as raças, chamados de sub-raças: Polícia, Clube da Luta, Cosa Nostra, Yazuka e Assassinos – uma multiplicidade de papéis que nos permite assumir identidades diferentes em momentos diferentes. Os personagens sobem de nível juntando pontos de Experience (XPs), que podem ser conseguidos participando de *raids* (lutas entre raças nas terras de LU), ou ficando *on-line* na *land* (a cada 20 minutos conectado se ganha oito pontos XP). Quem não tem muito conhecimento de RPG e quer circular pela ilha pode usar uma *tag* (etiqueta) de observador anexada ao corpo do avatar, avisando que a pessoa é novata e não pode se envolver em combates. Há, inclusive, uma *safe zone* em que é proibido atacar e fazer uso de armas.

⁴⁰ Forma curta de *Simulator* ou *simulador*. É sinônimo de ilha, ou seja, um espaço que pode ser adquirido ou alugado para construção. Tipos: *Open Spaces* (OS), com capacidade menor; e *FullSim*, com capacidade ilimitada de construção.

A segunda maior ilha brasileira de RPG no SL é a *Cidade do Medo*. Criada em meados de 2008, movimentada mais de mil visitantes diários. Os jogadores vivem em uma realidade baseada em contos, que simulam a vida destruída pelo caos. De acordo com a narrativa desse jogo, o rei foi deposto e as raças iniciaram uma guerra para conquistar a cidade de Casa Nova, também chamada de Cidade do Medo. As raças são os Celestiais (Anjos), Infernais (Demônios), Hunters (Caçadores Humanos), Mutantes, Dragões, Filhos de Bastet, Predadores, Garous (Lobisomens), Vampiros, Elfos Negros e Magos. As quatro regiões da ilha simulam cerca de 260 mil metros quadrados para ação e aventura. São mais de 450 jogadores cadastrados participando de lutas e batalhas.

Cada raça da Cidade do Medo possui sua própria “sede”, na verdade um galpão onde os jogadores podem se reunir e onde são encontradas informações sobre o grupo. Para que se entenda um pouco mais sobre essas raças, reproduzo trecho de *notecard* que recebi durante visita à sede dos Celestiais. O texto é baseado no livro *Anjos, a salvação*:

“Celestiais são seres humanos que ao morrerem foram escolhidos para se tornarem defensores da luz por seus feitos enquanto vivo ou até mesmo pelo seu potencial em executar grandes feitos como anjo. Como já foram humanos continuam pensando como humanos, mas de uma maneira evoluída. Sua estrutura física também é uma evolução do que foram em vida, são uma idealização da própria aparência como humanos, dessa forma quase sempre são belos.

Eles tem uma segunda forma, chamada de forma angelical, onde crescem grandes asas em suas costas, seus olhos emanam certo brilho e conseguem voar. A cor, formato e estrutura de suas asas assim como a intensidade do brilho de seus olhos variam de acordo com o clero ao qual pertencem.”⁴¹

No mundo, um dos sistemas de RPG que rodam dentro do SL mais populares é o Bloodlines (www.slbloodlines.com), dedicado a vampiros e lobisomens. Foi lançado em maio de 2008 pela Liquid Designs. Para jogar o usuário precisa adquirir o The Thirst (vampiros) ou o The Rage (lycans), pacotes que vêm com uma HUD que nada mais é que um painel de controle ativado na tela com botões para acionar diversos recursos no jogo – dentes, no caso dos vampiros; garras, no caso dos lobisomens, entre outros. Para morder alguém, por exemplo, é preciso antes “vestir” os dentes e depois clicar na figura correspondente no painel para acioná-los. A HUD tem ainda um visualizador de *status*, um anexo que permite mostrar sua situação no jogo como um texto flutuante acima da cabeça do avatar. E marcas de

⁴¹ *Notecard* recebida em 19 de dez. de 2009.

mordida, no caso dos vampiros, ou de feridas, caso dos lobisomens, que respondem a um ataque espalhando sangue nas vítimas.



Figura 11 – Ilha do sistema de RPG Bloodlines

Todos os jogadores do Bloodlines começam como humanos. Quando atacados por um monstro, parte de sua humanidade (5%) é perdida e não pode ser recuperada a menos que se entre no jogo. Foi o que aconteceu comigo. Em novembro de 2009, eu estava passeando em uma ilha qualquer procurando uma ferramenta de tradução *on-line* quando um italiano chegou puxando conversa. Lá pelas tantas, perguntou se poderia me morder. E por que não? Disse que sim, afinal eu estava ali para experimentar coisas, realizar fantasias, viver novas experiências. Ele enviou o pedido e eu aceitei. Fui mordida por um vampiro! Até então, eu achava que ser vampiro no SL era apenas um *estilo*, um visual como tantos outros – aquele povo pálido, de roupas pretas e soturnas etc.

Só isso já me bastava, pois sempre fui fã de filmes de vampiro e achei interessante ser um deles nessa brincadeira. O que eu não imaginava era que existia todo um sistema com regras, narrativa etc. Após ser mordida – e as marcas dos dentes ficaram no meu pescoço, quer dizer, no pescoço do meu avatar – passei a circular no SL como uma morta-viva, sem saber. Curiosa, fiz uma busca com a palavra “vampire” e fui parar no sítio do Bloodlines. Percebi a presença de muitos avatares “estranhos” ao redor, mas havia umas mesinhas no ambiente e decidi sentar por ali para observar. Até que se aproximou *Sammi*, dizendo que, por eu ter sido mordida, minha alma estava “no limbo”. E se ofereceu para rasgá-la. Para tanto, eu teria que comprar uma poção (*Wormpotion*) que custava L\$ 249.

Sempre o dinheiro... Mas, fazer o que? Para se divertir no jogo, tem que gastar. Essa é uma relação muito presente. Logo descobri que só a poção não bastava. Se eu quisesse de fato

me tornar vampira, teria ainda que comprar o *The Thirst*, com a HUD do jogo Bloodlines, gastando mais L\$ 549. Total da conta: L\$ 798. Por sorte, eu tinha pouco mais de L\$ 800 na conta, dinheiro que eu juntei fazendo *camping* em meses e meses de jogo e eu topei participar da brincadeira. Não posso ser vampira na vida real, mas posso *experimentar* ser vampira no mundo virtual. Muitos jogadores do SL que são mordidos não topam nem tomar a *Wormpotion*, preferem deixar sua alma no limbo. Afinal, é apenas um jogo. Minha alma “real” não está no limbo, então pouco importa ter sido mordida ou não. O que leva as pessoas a embarcarem numa fantasia como essa é a curiosidade, como foi o meu caso.

Pois bem. Diante de minha disposição para investir nessa fantasia, *Sammi* me orientou na compra e uso dos apetrechos necessários para me tornar uma vampira. Mas entre a compra do material e a cerimônia de *embracement*, como eles chamam a adesão ao clã, passaram-se vários dias. A ilha do clã de *Sammi* (BLV Family) havia sido destruída por vândalos e foi preciso reconstruir tudo. Como na vida real, também existem grupos de jovens baderneiros e até delinquentes no mundo virtual. Necessidade de se afirmar identitariamente. Ou de mostrar alguma superioridade, pois suspeito que os responsáveis pelo vandalismo fossem membros de um clã rival.

Esperei pacientemente pela reconstrução do sítio e a cerimônia finalmente foi marcada para o dia 9 de dezembro de 2009. Fui levada a uma sala toda decorada com quadros de vampiros e figuras de magia. Um ambiente muito sinistro, com direito a plateia! Assistiram à cerimônia *Giggles*, *Loreli* e *Leeon*. Durante o ritual, realizado no centro de uma estrela de cinco pontas vermelha, o rei do clã, *Grits*, drenou todo o meu sangue e depois me deu o “sangue vital”, a garantia da vida eterna. Todo o meu corpo, ou melhor, todo o corpo do meu avatar estremeceu. Para entrar no grupo tive que fazer um juramento de lealdade à horda dos vampiros, e aceitei dar minha alma para que fosse possuída por *Sammi* (a quantidade de almas possuídas determina a posição no *ranking* e o grau de realeza do jogador e, conseqüentemente, seu poder).

Como minha *liege*, *Sammi* explicou o funcionamento do RPG e me deu várias dicas de como sair para “caçar”, como abordar as possíveis “vítimas” etc. Segundo ela, o ingrediente fundamental para “se dar bem” no jogo é a sedução – os vampiros precisam ser galantes, sedutores, para poder conquistar a confiança da vítima. Ganhei, assim, uma família no SL e era muito reconfortante entrar no jogo diariamente e encontrar aquelas pessoas *on-line*. “Night, family” era a saudação corriqueira – dava-me uma sensação de pertencimento. Dias depois *Sammi* aceitou participar da minha pesquisa e algumas de suas experiências no SL estão relatadas no capítulo 4 deste trabalho, *Corpos e identidades em jogo*.



Figura 12 – Cerimônia de adesão ao clã BLV Family, do sistema de RPG Bloodlines

Pela maldição do Bloodlines, todos os dias à meia-noite vampiros perdem 0.25 litros de seu sangue vital e os lobisomens 2.5 lumens do luar. A essa altura, minha alma deve estar “destruída”, uma vez que não tenho jogado com a frequência de antes. Não tenho saído para “caçar” e ando sem dinheiro para comprar sangue (um barril para cinco litros custa L\$ 249, fora o líquido). *Grits*, meu atual *liege*, eventualmente me dá algum sangue, mas não me sinto à vontade para ficar pedindo. O vampiro que está com a alma destruída e volta a beber sangue (virtual) automaticamente restabelece a sua integridade.

Achei muito divertido jogar Bloodlines, só lamento não ter tido tempo nem dinheiro suficiente para investir nessa atividade – teria que fazer mais *camping*, ou usar o cartão de crédito se quisesse realmente me “fantasiar” de vampira. As lojas do grupo vendem desde armas, roupas, amuletos, enfim, todos os apetrechos para você se tornar um vampiro “de verdade”. Tudo muito bacana. Claro que comprei uns vestidos novos para poder me caracterizar de vampira, mas certamente teria comprado muito mais caso estivesse decidida a responder aos estímulos consumistas do jogo.

Fora a *Wormpotion*, que ingeri para resgatar minha alma do “limbo”, há outras poções no sistema Bloodlines, como a *hemlock* (ingerida quando a alma do jogador cai no abismo, isto é, o guardião de sua alma é destruído), a *nightshade* (cura vampirismo, quem toma cinco litros recupera 100% de sua humanidade), a *electrum* (para deslocar a alma de um jogador para outro) e *wolfsbane*. Esta última tem o poder de curar o licanismo – 50 lumens equivalem a 100% de humanidade, então a maldição é desfeita. O jogador do SL que quiser evitar ser atacado por esses monstros precisa usar um colar de alho. O sistema correspondente do

Bloodlines no Brasil é o Destiny (sl.destiny.com). Eles têm como personagens vampiros, lobisomens, anjos e humanos.

Além dos jogos já citados, o SL também oferece atividades lúdicas de vários tipos, como as caçadas ao tesouro, onde o usuário é levado a percorrer diversas ilhas em busca de um tesouro virtual. Quando o artefato é localizado o jogador ganha prêmios, como dinheiro, roupas e acessórios. Versões dessa brincadeira podem ser customizadas de acordo com a época do ano. Na Páscoa, por exemplo, caça-se coelhos ou ovos. No *Haloween* (Dia das Bruxas, celebrado em 31 de outubro), a busca é por abóboras encantadas, e assim por diante.

4 CORPOS E IDENTIDADES EM JOGO

We're not computers, Sebastian, we're physical.
Diálogo do filme *Blade Runner*
(EUA/Hong Kong, 1982), dirigido por Ridley Scott

Neste capítulo vamos apresentar os resultados da nossa pesquisa de campo, decorrentes da observação participante e da realização de entrevistas em profundidade com 16 jogadores do SL. Gostaria de começar relatando algumas experiências que passei a ter depois que transformei meu avatar, Micheline Beerbaum, em um avatar-pesquisador. Basicamente, o que mudou na minha postura em relação ao jogo foi que passei a coletar informações de forma sistematizada. Como “residente” eu tinha a vivência do jogo, podia observar de perto a dinâmica do SL e como seus usuários estão criando as imagens de seus corpos em 3D. Como pesquisadora, pude focar mais em alguns pontos, direcionar minha vivência para os aspectos que mais me interessavam, aqueles relacionados ao corpo e à identidade dos jogadores. É claro que essa relação nem sempre foi pacífica. Muitas vezes quis apenas me divertir, sem o compromisso de estar ligada a determinados detalhes, fazendo anotações. Em outras, estava “observando” o comportamento de alguns usuários e acabava me absorvendo em atividades aparentemente sem importância para a minha pesquisa, como ficar dançando sozinha em uma *disco* por horas a fio apenas para ganhar mais alguns lindens.

Desde que ingressei no SL – antes de iniciar a observação participante, portanto – um dos aspectos que mais me chamou atenção ao circular por algumas ilhas foi a existência de certo “padrão” na conformação física dos avatares. Notei que avatares “discretos”, muito “básicos” raramente eram vistos, especialmente em ilhas brasileiras – quase todos eram lindos, jovens, perfeitos, bem “esculpidos”. Um certo ideal de beleza e juventude – aquele massificado pela TV e outros meios de comunicação – predominava em qualquer parte. Em geral, podemos dizer que avatares feios, gordos ou velhos praticamente não existem no SL. Para se ter uma ideia, a idade que geralmente é declarada pelos residentes é de 28 anos, embora o jogador tenha 30, 40 ou 50 anos. Quando, por exemplo, eu dizia que tinha 38 (minha idade real à época), era sempre motivo de admiração.

Já como pesquisadora, passei a fazer anotações e registros fotográficos de várias “cenas” que eu encontrava durante o percurso do jogo. Em meados de maio de 2008, circulando por ilhas brasileiras, como a Ilha Copacabana e a Brasil Rio, encontrei avatares masculinos exibindo corpos “sarados”, musculosos, frequentemente com tatuagens, brincos e/ou *piercings*. As tatuagens eram grandes, extravagantes, com motivos tribais, de animais

como dragões e outras figuras que demonstram virilidade. As roupas eram em sua maioria casuais, como jeans, camiseta e tênis. Na “versão praia”, eles usavam bermudas e transitavam sem camisa, ou vestidos com camisetas tipo regata, favorecendo a exibição dos músculos. Entre os acessórios mais comuns estavam os óculos de sol, mas também observei o uso de pulseiras, colares e relógios, para ambos os sexos.

Já os avatares femininos possuíam formas mais arredondadas, algumas aparentando usar “próteses virtuais” nos seios ou nas nádegas. Loiras ou morenas, a maioria ostentava cabelos lisos e compridos. Não raro, vestiam roupas curtas, como shorts e minissaias, blusas decotadas e sapatos (ou botas) de salto alto, conforme pode ser observado na Figura 13.



Figura 13 – Avatares na Ilha Copacabana

Nessas mesmas ilhas brasileiras que simulam um ambiente de praia deparei-me com algumas jogadoras utilizando nomes ou *tags* fazendo alusão a um fenômeno surgido no Brasil nos últimos anos, ligado ao funk carioca, o das “mulheres-fruta”. Essa expressão tem sido utilizada como sinônimo de “medidas avantajadas” – mulher-melancia (nádegas grandes), mulher-melão (seios “turbinados”) etc. São figuras altamente erotizadas, sendo que muitas dessas mulheres (as da “vida real”) posaram nuas para revistas masculinas⁴². Na própria Ilha Copacabana, encontrei uma jogadora de nome *TATAPOWER Sosa* com a *tag* “Mulher Melão”.

⁴² Ver TRIBUNA IMPRESSA. “Cultura: ‘Mulheres-fruta rouba a cena no funk nacional’”. Disponível em: <http://www.tribunaimprensa.com.br/Conteudo/Mulheres-fruta--roubam-a-cena-no-funk-nacional,96810,60038>. Acesso em 26 fev. 2010.

Sátira? Paródia? Realização de desejos? Os corpos do SL pareciam tão “sarados”, tão perfeitos, que não era possível delimitar até onde aquilo era uma coisa ou outra. Até porque existem alternativas a esses padrões de beleza. Um avatar masculino não precisa necessariamente ser alto nem fortão, pode ser baixinho e magro. As meninas podem ser gordinhas, cheinhas. Podem ser negras, ter o cabelo curto ou rastafári. De alguma forma, o constrangimento suplanta a liberdade – seguir padrões garante a aceitação, deixa todo mundo igual também no universo virtual.

Em todas as minhas andanças pelo SL, apenas uma vez me deparei com um avatar gordo, e era de mulher. Como não consegui entabular um diálogo, fiquei sem saber se a jogadora era gorda mesmo ou se era apenas uma atitude bem-humorada. O mesmo aconteceu quando encontrei *Irael Runo*, que aparece na Figura 14. Um avatar mais corpulento, com seios “turbinados”, que passa a ideia de sátira. Mas quem garante que ela, ou ele, não gostaria de ter seios desse tamanho na vida real?



Figura 14 – Avatar feminino com seios “turbinados” na Ilha Copacabana

Esses corpos diferentes fogem ao “padrão SL” que, aliás, tem muito a ver com o padrão de beleza que vemos nas ruas, especialmente no Brasil. Se existe um “corpo brasileiro”, ou ainda, um “corpo carioca”, como defende Mirian Goldenberg (2007, p. 29), esse corpo pode ser encontrado refletido no SL. Segundo essa autora, existe no país um “determinado modelo de corpo” que se constitui um valor, “um corpo que distingue como superior aquele que o possui, um corpo conquistado por meio de muito investimento financeiro, trabalho e sacrifício”. Algo que teria começado lá atrás, na década de 1970, com

Leila Diniz exibindo sua barriga grávida de biquíni no Rio de Janeiro, e chega à “escravidão” de um corpo controlado, moldado em academias ou por cirurgias estéticas.

Pude ver um pouco desse “corpo carioca” durante minhas incursões pelas ilhas Copacabana e Brasil Rio, simulações em 3D de pedaços do Rio de Janeiro. Se aqueles avatares não refletiam exatamente o corpo real dos jogadores, manifestavam uma vontade, um desejo de se *destacar* no meio da multidão, pelo menos no mundo virtual. As formas perfeitas, a imitação de determinados padrões de beleza – músculos para os homens, curvas para as mulheres –, sugeriam que o corpo estava mesmo no centro das atenções. As mulheres usavam *cabelos longos e lisos*, bem no clima das famosas “chapinhas” (pranchas alisadoras de cabelo) que se tornaram uma “febre” entre as mulheres na primeira década deste século. Mais uma vez, perguntamos se esse é o corpo que quer ser visto e desejado ou se é uma forma de satirizar modelos vigentes.

O erotismo no SL, no entanto, não se resume à insinuação dos “corpos-fruta”, de medidas avantajadas. Percebi que existe no jogo toda uma indústria voltada para o sexo. *Sex shops* vendem desde roupas sado-masô (pretas cravadas de metais) a apetrechos para apimentar a relação sexual virtual, como dildos e genitálias. Algumas genitálias, como pude observar em ilhas de nudismo, possuem tamanho avantajado, o que no imaginário popular costuma ser sinônimo de potência sexual. Também é bastante comum a comercialização de máquinas de sexo, cadeiras eróticas e *poseballs*, bolinhas que quando clicadas realizam animações de posições diversas, desde beijos, abraços a movimentos kama-sutrianos. Essas bolinhas são capazes de simular todas as etapas de uma masturbação ou relação sexual, incluindo orgasmos. Ou seja, o sexo é reproduzido no mundo virtual com a maior riqueza de detalhes possível e com um alto nível de interatividade.

Nas *sex shops* normalmente é proibida a entrada de avatares-crianças⁴³, sendo que o usuário recebe um aviso sobre essa proibição assim que chega ao local. Além disso, existem placas com alertas do tipo “*Aqui é uma loja. Não perturbe os outros clientes*”, como o que recebi na porta da JR Dirty Sex Shop, para evitar abordagens indesejadas. De fato, nunca fui “perturbada” circulando por esses locais. Os jogadores mais parecem interessados em buscar ali apenas apetrechos para realizar suas fantasias sexuais e raramente interagem com “estranhos”. Quando cheguei à sala que aparece na Figura 15, na *sex shop* citada anteriormente, um casal estava saindo pela porta lateral do que parecia ser uma espécie de

⁴³ François (2008) relatou bem a existência delituosa da chamada pedofilia virtual no Second Life, descrito como um local para experimentação de “diversas taras e fetiches”. “Heterossexuais, bissexuais e homossexuais podem se confundir em uma teia de novas experimentações de desejos, as quais englobam também a pedofilia. O virtual parece sempre possibilitar ao sujeito, o surgimento de diversas nuances sexuais até então obscuras” (p. 54).

cabine de sexo. O homem passou direto por mim, sem parar, sendo que a mulher (provavelmente uma escorte), deu uma paradinha para me observar e depois seguiu sem dar uma palavra.



Figura 15 – Sex shop no SL

O sexo em si é praticado no SL em diversos sítios classificados como *Adult content*, como as ilhas de nudismo, boates e motéis. Nas boates, sejam hetero ou homossexuais, escortes se oferecem para fazer um “programa”. Como no SL não existem certezas, por trás dos avatares das prostitutas podem estar jogadoras ou jogadores. No dia 7 de dezembro de 2009, *Elisa* aguardava uma cliente numa boate lésbica. Ela costuma cobrar 750 lindens por um programa de 15 minutos, valor que pode ser considerado alto diante da realidade do jogo – quem faz *camping*, por exemplo, levaria meses para juntar tudo isso. Travamos o seguinte diálogo:

[19:35] Elisa: im waiting on a client. dont know if shell show or not

[19:36] Micheline Beerbaum: well

[19:36] Micheline Beerbaum: hope she comes

[19:36] Micheline Beerbaum: or not

[19:36] Micheline Beerbaum: hehehehe

[19:36] Elisa: she said she would be on around 730 or 8

[19:37] Micheline Beerbaum: it's early

[19:37] Elisa: she pays really well

[19:37] Micheline Beerbaum: oh really?

[19:37] Elisa: yes. im an escort

[19:37] Micheline Beerbaum: i see

[19:37] Micheline Beerbaum: are you expensive?

[19:38] Elisa: 750l 15 min

Elisa, escorte

Notei que muitas jogadoras aceitam trabalhar como dançarinas e/ou escortes em boates no afã de conseguir mais e mais dinheiro virtual. Alguns comentários a que tive acesso indicam que o fato de estarem expondo seus corpos nus e fazendo sexo virtual não se constitui exatamente um problema, afinal, “é apenas um jogo” e quem está agindo na tela é “apenas uma boneca”. Como quem diz: “nada aqui é real mesmo, então podemos fazer o que quiser”. Mas não é bem assim. Sabemos que o corpo do jogador, assim como sua conduta no jogo, revela traços de sua identidade. E essa identidade é uma extensão da vida “real”, e não algo distinto, descolado de sua realidade. Podemos supor que, ao representar o papel de uma prostituta, a jogadora está na verdade realizando algum tipo de fantasia sem o ônus de ter que vender seu corpo “real”.

A transparência do jogo é o que permite a realização de fantasias como essa – “é apenas um jogo”. Alguns jogadores do sexo masculino, inclusive, fazem um segundo avatar para também ganhar dinheiro como escorte, sem que o “cliente” desconfie que, por trás da tela, está fazendo sexo com um homem. Certa vez, na Ilha Brasil Rio, eu estava sentada em um banco, observando um grupo de avatares, quando escutei a conversa (chat com voz) de dois rapazes. Um confessava ao amigo, sem qualquer cerimônia, que tinha feito um “avatar de mulher” para ganhar dinheiro.

Logo aprendi, conversando com outros jogadores, que existem várias categorias de homem que se veste de mulher no SL: de um lado estão aqueles que fazem um avatar feminino para “pregar peças” em amigos e isso me foi relatado pelo entrevistado *Clecio*, o que nos leva a pensar que tipo de prazer tem um homem em fingir que é uma mulher para seduzir o amigo – o que estaria por trás desse tipo de brincadeira? Do outro lado estão aqueles que ganham dinheiro se prostituindo com avatar feminino e fazem disso sua ocupação principal no jogo – nesses casos, suas verdadeiras identidades são mantidas em segredo. Há, ainda, homens que usam um avatar de mulher, mas assumem publicamente que são homens. Posteriormente, a entrevistada *Ally* me explicou que esses últimos são chamados de *shemales*, assim como na vida *off-line*. Os travestis sexualmente ativos. Eles se “montam” (se vestem de mulher), porém em algum momento do jogo acabam revelando que são homens.

Curiosa para saber mais sobre os *shemales* do SL, realizei uma busca e encontrei dezenas de grupos dedicados a essa prática. Um deles, o *Shemale Temple*, tinha 811 membros em fevereiro de 2010. Outro grupo, o *Shemale Escort Shelter*, expõe muito claramente que seus membros são *shemales* dedicados à prostituição, “baratos e prontos para fazer qualquer coisa que você pedir!!!”. De alguma forma, existe no SL um espaço para brincar com a dubiedade de gêneros. Não consegui identificar, porém, se o contrário também ocorre, ou

seja, se existem no jogo mulheres que se travestem de homens dessa forma tão explícita, assumida. Encontrei, sim, avatares femininos vestidos com roupas masculinas, porém elas se identificavam apenas como lésbicas ou no máximo *butchies*.

Embora o sexo virtual não seja objeto deste estudo, não poderíamos deixar de abordar a questão, até mesmo porque vários entrevistados vão dizer que praticam sexo virtual como um recurso para sentir sensações físicas reais. Falando com desenvoltura sobre o assunto, *Logan*, que entrevistei pelo *Sykye*, compara o sexo virtual ao ato de assistir a um filme erótico. Se ele aluga um filme desse tipo, é porque deseja se masturbar e chegar ao orgasmo. O sexo no SL também seria como alugar um filme, só que com um diferencial: as cenas são protagonizadas por ele mesmo. A ação ocorre na primeira pessoa – *Logan* pode *comandar* o avatar enquanto se masturba, pode controlar seus movimentos e interagir com a outra pessoa que está do outro lado da tela. Dessa forma, as sensações físicas ficariam ainda mais realísticas.

P. Você faz sexo virtual?

R. Faço. Gosto, mas não é igual na RL. Eu não troco a RL pelo sexo virtual, mas é superinteressante. Tudo é sensação. Realmente é bom, quando bem feito. É a mesma coisa de pegar um filme erótico. O cara fica assistindo. No SL, é você que está ali, é você que está comandando o avatar. (...) Se eu não chegar na RL, eu não faço. Aí não teria significado. Colocar o avatar, ficar olhando, e não ficar fazendo nada?

Logan, 27 anos

O sexo é uma das vitrines na qual o corpo se mostra e, assim como na vida real, também existe no mundo virtual do SL todo um trabalho de *performance* para impressionar e atrair parceiros. O homem malhado, com o peitoral definido, e a mulher com curvas acentuadas são, inegavelmente, objetos de desejo. Ainda mais em um ambiente supostamente livre das coerções, dos preconceitos do mundo *off-line*, como é o SL. No jogo, essas representações imagéticas são bastante convincentes, até mais do que no mundo “real”. Digo que são, genuinamente, representações hiperreais, conforme define Baudrillard.

Claro que o ciberespaço abriga práticas socialmente condenáveis – não só a pedofilia, como também o racismo, discriminação racial e sexual e apologia ao nazismo (Cf. FRANÇOIS, 2008, p. 116). Se o SL não permite a participação de menores de 18 anos, supomos então que os avatares-crianças são manipulados por adultos querendo viver algum tipo de fantasia infantil. Os atos de pedofilia, portanto, estariam sendo praticado por adultos com outros adultos travestidos de crianças, no intuito de satisfazer desejos obscuros. Mas há outras coisas que podemos dizer sobre os avatares-crianças. Durante a observação participante

encontrei muitos desses personagens alegrando ambientes, cantando músicas infantis e fazendo travessuras. Talvez possamos interpretar isso como uma forma lúdica de reviver a infância. Ou uma daquelas alternativas que fogem aos ditos padrões. Encontrei *Thaila*, da Figura 16, vestida de Branca-de-Neve na ilha Brasil Megastore & Residencial, no dia 23 de dezembro de 2009.



Figura 16 – Avatar de criança, vestida com roupa de Branca-de-Neve

Aliás, deparei-me muitas vezes com famílias inteiras no SL. Núcleos com pai, mãe, filhos, irmãos, e sobre isso encontrei várias referências espontâneas durante as entrevistas. Espontâneas porque esse tema não fazia parte do roteiro e apesar disso os “laços familiares” acabavam transparecendo nas falas. Achei essas referências bastante curiosas, uma vez que alguns entrevistados afirmam que não representam papéis no jogo e mesmo assim assumem que estão envolvidos em relações familiares virtuais – há sempre um pai ou uma mãe, irmãos etc. Essas pessoas não estariam, portanto, representando papéis? Acredito que sim.

Rafaelle, por exemplo, que tem experiência em jogos de RPG de mesa e outros jogos eletrônicos, como *Counter Strike* e *LocoRoco*, diz que o que mais lhe atraiu no SL foi a possibilidade de fazer amizades e construir relações. Ela, que tem um namorado na RL e outro no jogo, diz que não consegue *ser outra pessoa* dentro do jogo...

Tem gente que entra ali e acha que vai encarnar um personagem, como no RPG. Mas quando você está ali dentro não consegue ser outra pessoa. Ou você é uma coisa ou não é. Desde que eu comecei a jogar, o que eu sou aqui é o que eu sou lá. Nunca consegui fazer o papel de outra pessoa. (...) As mesmas atitudes que eu tenho aqui, tenho lá também. Não consigo separar.

Rafaelle, 19 anos

... Mas tem dois pais e duas mães no SL...

Eu tenho meu papai e duas mães. Uma que é a mãe e a outra que é a “mãedraça” [risos]. É muito louco isso. Irmãos eu tenho até umas horas... O que eu não tenho aqui, tenho lá.

P. Você tem irmãos na RL?

R. Tenho só um. Lá eu tenho seis ou sete. Fora o bisavô e a bisavó. É uma coisa de louco aquilo [risos]. É justamente com essas pessoas que a gente acaba criando o vínculo maior da amizade. Acaba um se tornando pai, mãe, irmão.

Rafaelle, 19 anos

... E dois filhos...

P. Você tem filhos, no SL?

R. Tenho dois, mas adotados. Uma perguntou se eu queria ser a mãe dela, eu aceitei. O outro era como se fosse meu irmão, e aí eu virei mãe dele também. Agora tem uma modinha de ficar grávida lá... (...) Desisti por causa do preço.

Rafaelle, 19 anos

O depoimento dessa jogadora sugere que o SL também oferece compensações sentimentais, um conforto psíquico gerado por laços virtuais. *Rafaelle*, que tem apenas um irmão na vida “real”, pode ter mais “seis ou sete” no SL. E pode ainda antecipar a experiência de ter filhos, enquanto se considera muito nova para tê-los na RL.

No jogo, algumas famílias nascem da forma tradicional, como no mundo “real”: dois jogadores se casam (cerimônias de casamento são bastante comuns no SL) e decidem ter um filho. A gestação demora o tempo que se desejar, mas em média dura um mês. Normalmente, a jogadora que deseja engravidar compra uma HUD (algumas HUDs precisam ser vestidas tanto pela mulher quanto pelo homem, ou qualquer que seja o gênero do parceiro/a) que mostra o ciclo menstrual e indica o melhor período para a fertilização. As marcas mais famosas desse tipo de HUD são *Mama Allpa* e *Tantra*. Há, inclusive, lojas especializadas vendendo roupas, próteses de barrigas, acessórios e vários tipos de bebês. O parto é feito em “maternidades” – um negócio em expansão no SL – e custa em torno de L\$ 8.000 – uma pequena fortuna, por isso *Rafaelle* disse que desistiu. Esse valor inclui, além do parto em si, consultas ao médico, ultrassonografia, aulas, filmagem e fotos. E haja imaginação para simular todas essas etapas da maternidade!

É importante frisar que os filhos “naturais” que podem nascer desses relacionamentos virtuais são apenas *scripts* e ficam armazenados no inventário do jogador como qualquer outro objeto. Ou seja, eles não crescem, tampouco ganham vida própria! No máximo, podem ser anexados eventualmente ao corpo da mãe – a jogadora pode simular, por exemplo, que está segurando o filho no colo, o que pode lhe dar uma sensação de maternidade. É diferente

do processo de adoção de pais, filhos e irmãos, que parece ser uma maneira de buscar um pertencimento, uma ligação emocional com quem está do outro lado da tela, posto que existe a possibilidade de interação. Quando os laços se estreitam, alguns jogadores que se relacionam apenas no SL – não apenas relacionamentos amorosos, mas também de amizade – buscam se conhecer e se relacionar também na *real life* (RL). Temos aí a tal via de mão dupla, onde a realidade do *gamer* interfere na realidade do jogo e vice-versa. Algumas pessoas querem ter acesso aos dois aspectos (real e virtual) simultaneamente.

Essa necessidade de transitar entre os dois mundos se tornou clara a partir de algumas entrevistas e de diálogos ocasionais que travei no ambiente do jogo e fora dele. Como o depoimento deixado por *Pedrold*, que se envolveu amorosamente com uma jogadora e acabou se casando com ela na vida “real”. Juntos, decidiram parar de jogar, certamente numa tentativa de evitar novos envolvimento. O testemunho que se segue nos dá uma dimensão dos conflitos que podem surgir quando se experiencia uma “segunda vida”, especialmente quando há envolvimento emocional, quando o real (RL) e o virtual (SL) se misturam:

“acabei casando com uma garota que conhece dentro do jogo :) por isso decidimos parar de jogar :)... casei (RL) mais como você deve saber SI e um mundo de sonhos... lá se pode tudo... todos os sentimentos virtuais sempre acabam em sentimentos reais... lá se você deseja algo você tem como conseguir, é tipo uma fuga do mundo real, seus problemas aqui não existem lá, não se esquecendo que como você vive uma vida lá também acaba adquirido problemas lá também (hehehhe) parece mentira mais Você pode AMAR, TRAIR, CHORAR, COMPRAR, SE DIVERTIR, TER FILHOS E TUDO QUE O MUNDO REAL LHE PROPORCIONA, lá dentro se vive muito muito mais, mais como todo vicio, isso muitas vezes lhe faz mal, por que você deixa de viver o real para viver o virtual... no meu caso por muitas vezes deixei ate de comer... mais curti muito meu tempo no SI, Curti tanto que acabei ate casando co casando com uma pessoa que encontrei lá :)”

Pedrold, ex-jogador do SL

O relato de *Pedrold* resume bem o espírito do SL – “*é um mundo de sonhos... lá se pode tudo... lá se você deseja algo você tem como conseguir*”. O jogo, ao mesmo tempo em que simula diversos aspectos da vida real, também abre espaço para fantasias. Simula a potencialidade de poder viver num ambiente aberto a experimentações. “Lá” podemos voar, ter asas, assumir a forma que desejamos, quebrar convenções, amar, trair, chorar. “*Lá dentro se vive muito mais*”... Talvez a chave para entender essa afirmação seja a intensidade que o jogo propicia, sobretudo emocional. Para *Pedrold*, sua vivência no SL foi tão intensa que ele acabou casando na RL com alguém que conheceu no jogo. Uma vivência que começou no

virtual e extrapolou os limites da telinha, ganhando continuidade na vida *off-line*. Conhecido como um mundo de potência, do vir a ser, o virtual tornou-se real para o ex-jogador.

Conheci *Pedrold* tentando localizar o proprietário da Ilha Recife Digital. Em maio de 2009, fiz uma busca no site de relacionamentos *Orkut* e encontrei a comunidade SECONDLIFE-ILHA RECIFE DIGITAL, que continua existindo, mesmo a ilha tendo acabado. O dono era *Pedrold*, e havia um endereço de *e-mail* para contato. Enviei uma mensagem propondo uma entrevista. Ele não topou, argumentando que havia saído do jogo, mas deixou o depoimento acima como uma contribuição à pesquisa. E me aconselhou procurar *GutoOtto*, que havia assumido sozinho a Ilha Recife Digital após seu desligamento do SL. Felizmente, antes que a ilha acabasse, consegui contato não apenas com *GutoOtto* como também com outros jogadores. Pude, então, realizar as entrevistas presenciais.

O curioso é que as fantasias possíveis no SL têm origem num desejo real, posto que formuladas por pessoas de carne e osso, realizam-se no virtual e eventualmente retornam com efeitos bem palpáveis, como no caso de *Pedrold*. Vai depender do investimento e do grau de imersão. Em outros casos, não há como transformar a potência em realidade, daí surge a tensão. Um jogador que se realiza simulando um ser alado, por exemplo, não consegue transpor essa fantasia para o mundo “real”. Em uma das vezes que voltei à Ilha Copacabana, em maio de 2008, encontrei um tipo malhado, corpo bronzeado, passeando de sunga e descalço pelo calçadão. Ele usava asas negras que se destacavam na paisagem, o que logo me chamou a atenção. Ao mesmo tempo em que reproduzia um certo padrão de beleza, Kallikrates queria fugir do convencional. Travamos o seguinte diálogo:

Micheline Beerbaum: olá

Micheline Beerbaum: td bem?

Kallikrates: ... tudo em ordem ... “relativa ordem” ao menos ... rs

Micheline: tava aqui observando suas asas

Kallikrates: ... são lindas, não ? ^^

Kallikrates: ... adoro asas !

Micheline Beerbaum: pq vc as usa?

Kallikrates: ... porque passam a idéia de algo fora do convencional ... ;)

Kallikrates: ... um anjo ou um demônio

Kallikrates: ... ou algo entre os dois ... rs



Figura 17 – Avatar alado na Ilha Copacabana

No SL é possível fantasiar, portanto, que somos anjos. Ou demônios. *Ou algo entre os dois*, como propõe *Kallikrates*. Temos a liberdade de ser quem quisermos, podendo usar a imaginação e a criatividade para vivenciar uma nova situação sem o “peso do real”, em que temos que escolher ser uma coisa *ou* outra – embora em muitos casos os padrões prevaleçam. Eu e *Kallikrates* nos tornamos amigos no SL depois desse dia e chegamos a conversar algumas vezes fora do jogo, através do MSN. Alguns meses depois contei que estava fazendo uma pesquisa sobre as questões corporais e identitárias no SL e ele topou ser entrevistado, mas a entrevista nunca chegou a ser realizada. Todas as vezes que marcávamos, algo saía errado. Desisti e parti para outra.

Vale registrar que o uso de asas é bastante comum entre os anjos, personagens dos jogos de RPG. Na verdade, existe uma liberdade muito grande no SL em termos de aparência e quando partimos para os jogadores de RPG as representações imagéticas se tornam ainda mais diversas. Aqui e ali encontramos avatares exibindo formas animais, algumas assustadoras – demônios com chifres, por exemplo. Outros têm uma aparência um pouco mais divertida, como os *nekos*. O visual, baseado nos animes (desenhos animados) japoneses, é composto por orelhas, rabo e patas de gato. Eles também usam animações que simulam miados e o andar em quatro patas. Traçando um paralelo com o mundo “real”, observei que alguns *nekos* circulam em “bandos”, assim como adolescentes andam em grupos por se identificar ideológica e visualmente com os demais membros.



Figura 18 – Avatar vestido de “neko”, personagem dos animes japoneses

É bom ter em mente que nem todo avatar vestido de *neko* ou de anjo pertence, necessariamente, a um jogador de RPG. Os que jogam RPG dentro do SL têm, além da forma corporal e vestimenta, uma conduta própria, relacionada ao seu personagem. Como já mencionado no capítulo anterior, o universo de personagens dos jogos de RPG é muito amplo – além dos *nekos*, existem vampiros, lobisomens, anjos, dragões, elfos, fadas, templários, amazonas, magos, demônios. Na Figura 19, vemos um elfo e um dragão. O rei elfo encontrei numa ilha comum, a Brasil Megastore e Residencial, mas o dragão estava na DCS Island RPG & Combat Resource Center & Arena, uma ilha de RPG. Provavelmente, estava pronto para participar de um combate.



Figura 19 – Personagens dos jogos de RPG que rodam dentro do SL: rei dos guerreiros élficos e dragão

A respeito da aparência e habilidades de cada avatar, Castronova (2001, p. 11-12) afirma que o processo de construção pode levar um longo tempo e o resultado dependerá basicamente de dois fatores: 1) escolhas pessoais durante a criação do avatar; e 2) suas ações subsequentes no mundo virtual. No caso específico do SL, o jogador pode substituir qualquer elemento – seja forma, tamanho, tom de pele, traços físicos –, sempre que desejar, de acordo com o papel que se quer desempenhar no mundo virtual. Essa flexibilidade parece deixar o

usuário muito à vontade para promover mudanças, especialmente se ele jogar RPG. Pode-se usar um avatar de dragão, por exemplo, apenas durante as atividades concernentes ao jogo, como as lutas, e no restante do tempo usar um avatar “humano” – existiria, dessa forma, um corpo para o dia a dia e outro para o jogo de RPG. Boa parte dos entrevistados, jogador de RPG ou não, vai dizer que “muda o visual” de acordo com as circunstâncias e/ou ambiente, como veremos adiante.

O sexo e a fantasia (ser um anjo, *neko*, elfo, dragão etc) são dois aspectos que exercem muito fascínio sobre os jogadores do SL. É sedutor poder fazer sexo sem camisinha, porque não há perigo de contrairmos uma doença. É significativo podermos simular que somos anjos, demônios, gatos, elfos ou dragões, porque em um ambiente como o SL essa fantasia se realiza em primeira pessoa, inclusive a fantasia do controle. Experiências como essas trazem a reboque muitos estímulos visuais e auditivos e geram satisfações sem a rigidez dos jogos de RPG tradicionais, em que é imperativo seguir uma narrativa.

Entretanto, ao mesmo tempo em que esse lado “profano”, digamos assim, é bastante valorizado por muitos, o SL abre espaço para as mais diversas manifestações identitárias. Quem é adepto de práticas religiosas, por exemplo, pode encontrar ali um cantinho para expressar sua religiosidade, fazer suas orações. Quer saber como? Faça uma busca utilizando palavras como “religião”, “igreja”, “católica”, “evangélica”, “protestante”, entre outras, suas variações e correspondentes em inglês. Não foram poucas as referências que encontrei, sugerindo que diversas instituições religiosas encaram a internet e seus mundos virtuais como uma nova fronteira de evangelização. Em “ilhas” brasileiras, encontrei templos da Igreja Metodista Brasileira e da Igreja Adventista do Sétimo Dia, uma sinagoga e um terreiro de umbanda. Em “ilhas” estrangeiras, deparei-me com templos católicos, muçulmanos, um tabernáculo mórmon e até um jardim ecumênico, aberto à prática de várias crenças. São ambientes calmos, com músicas relaxantes, convidativos à reflexão.

Em janeiro de 2009, explorando uma sinagoga brasileira no SL, a Sinagoga Judaico-Messiânica Leão da Tribo de Judá, encontrei um jovem buscando um local para casar – novamente, a reprodução de comportamentos e valores da vida *off-line* no mundo virtual. As pessoas casam por diversos motivos – por amor, para ter uma família, fugir da solidão, dar satisfações à sociedade etc. E no SL não é diferente. Aparentando vinte e poucos anos, *Khaymman* usava a tradicional *kippa* no alto da cabeça. Perguntei se ele era judeu, respondeu que sim. Aparentemente, o jovem reproduzia no jogo o mesmo tipo de experiência cultural do seu mundo *off-line*. Se de fato ele era judeu, eu não tinha como saber. São as duas faces de

uma mesma moeda – o jogo eletrônico *on-line* é transparente e opaco simultaneamente. Não ter certezas é uma das opacidades.

Eu e *Khaymman* entramos juntos na sinagoga e percorremos todos os ambientes. Muito simpático, ele se dispôs a me explicar os diversos simbolismos ali representados, como o altar onde estava guardado a Torá (os cinco primeiros livros escritos por Moisés) e uma espécie de piscina utilizada em lavagens cerimoniais (*Mikvá*) – e eu estava muito excitada pelo fato de poder conhecer detalhes de uma cultura diferente. Como judeu, *Khaymman* reparou que aquele templo misturava judaísmo com cristianismo, o que poderia trazer “problemas” para seus convidados, mesmo a cerimônia sendo apenas “virtual”. Vamos ao diálogo:

[18:57] Micheline Beerbaum: o que o trouxe aqui?

[18:58] Khaymman: rs... a palavra sinagoga na busca

[18:58] Micheline Beerbaum: rs

[18:58] Micheline Beerbaum: legal

[18:58] Khaymman: mas parece que nao é exatamente uma sinagoga

[18:58] Khaymman: pq misturam cristianismo

[18:58] Khaymman: com judaismo

(...)

[19:11] Khaymman: na verdade estou procurando uma sinagoga pra realizar meu casamento

[19:11] Micheline Beerbaum: vc já foi a outras sinagogas aqui no sl?

[19:12] Khaymman: que falam portuges so vi essa

[19:12] Khaymman: o resto é em ingles e hebraico

[19:12] Khaymman: se fosse minha familia apenas ate nao seria problema

[19:13] Khaymman: mas meus convidaddos , muitos deles nao falam hebraico

[19:13] Micheline Beerbaum: entendo

[19:14] Micheline Beerbaum: vc vai casar na vida real ou só no sl?

[19:14] Khaymman: so no sl

Khaymman



Figura 20 – Jogador visita sinagoga em busca de local para casar

A fala de *Khaymman* nos permite fazer algumas considerações. Em primeiro lugar, o jogador supostamente levou para o SL um traço fundamental de sua identidade “real”, que é a sua religiosidade. Pude perceber isso imediatamente através de sua vestimenta. Lembremos o que diz Balsamo (1995, p. 217-218), para quem o corpo cibernético, assim como o corpo natural, “é uma produção social, cultural e histórica”. A autora acredita que o corpo virtual também representa a corporificação de identidades étnicas, raciais e de gênero, no que concordamos plenamente.

Em segundo lugar, supondo-se que *Khaymman* de fato é judeu, observamos que, também no jogo, ele baseia sua conduta na religião judaica, pois procurou uma sinagoga para realizar seu casamento “virtual”. Ele se preocupa até mesmo com seus convidados, que podem não entender o hebraico. Ou seja, o SL representa outras possibilidades de existência, mas essas possibilidades nunca estão muito distantes da realidade dos jogadores. Algum traço “real” é preservado, apesar da fantasia. Se era apenas um casamento virtual, *Khaymman* poderia escolher uma cerimônia católica, budista ou protestante.

A partir dessas primeiras considerações é possível inferir que o SL é um espaço lúdico e democrático, aberto a todo tipo de experimentações relacionadas ao corpo e às identidades dos usuários. Esses se envolvem emocionalmente com o jogo e com as narrativas hiperreais que criam para si, formam famílias, se divertem, praticam sexo e religião. Vimos que existe uma espécie de “padrão SL” para o corpo, sempre muito bem delineado (rigidez), mas existe também um tom de brincadeira, de sátira, a opção por formas híbridas ou não humanas, como é o caso dos personagens de RPG, embora em menor escala (elasticidade).

De alguma maneira, há um corpo a ser modelado e consumido – seja seguindo uma narrativa, reproduzindo padrões da vida *off-line* ou fugindo deles. Antecipando um pouco os próximos tópicos, podemos dizer que existe uma tensão implícita entre o corpo real, o corpo que é desejado e o resultado na tela. E que isso gera satisfações e insatisfações, suscitando diversas questões sobre a identidade dos jogadores, como veremos a partir das respostas obtidas dos entrevistados.

4.1 INTERESSES E TEMPO DEDICADO À “SEGUNDA VIDA”

Até aqui, nossa análise esteve baseada na minha experiência no SL, no que eu fui encontrando no decurso do jogo, conversas e encontros casuais. Vamos nos ater, a partir de agora, aos depoimentos dos entrevistados. As perguntas iniciais do roteiro utilizado tinham como propósito descobrir como os usuários tinham conhecido o jogo, o que mais lhes despertava o interesse, com que frequência e por quanto tempo ficavam conectados e os objetivos de cada um naquela “segunda vida”. De um modo geral, os entrevistados tomaram conhecimento do SL através de revistas, reportagens de TV, por indicação de amigos e parentes. Ficaram “curiosos” e começaram a jogar com os mais diversos interesses – entretenimento, aproximação com a tecnologia, interatividade, possibilidade de criação, trabalhar e ganhar dinheiro.

Para *AriadnaDragon*, que joga desde julho de 2007 (a mais antiga no SL entre os pesquisados), o fato de poder encontrar outras pessoas “reais” foi o que mais lhe chamou atenção no jogo.

[9:56] AriadnaDragon: lo mas destacable es que no estaba sola...sino que habia y hay gente real acá, como vos, como yo. Eso es lo mejor de este juego

[9:57] AriadnaDragon: No es como jugar con la Playstation, q estas solo

[9:57] AriadnaDragon: Aca interactuas tanto con la plataforma, como con los demas (gente real)

AriadnaDragon, 27 anos

Diferentemente de quando jogava Playstation, *AriadnaDragon* sentia que não estava só no SL. Como um MMORPG, o SL possibilita essa interação em tempo real com o próprio jogo e com outros jogadores ali também conectados, “gente real”. É diferente de jogar com ou contra uma máquina. Lembremos que uma das três *características definitivas* dos mundos virtuais é justamente a *interatividade*, como bem definiu Castronova (2001). Os comandos em

primeira pessoa afetam o desempenho de outros jogadores, situação diferente da observada em jogos que não são *on-line*. A comunicação todos-todos é característica da cibercultura e é o que deixa os participantes dos jogos eletrônicos *on-line* mais próximos uns dos outros. Eles podem interferir no jogo, provocar reações e emoções vistas apenas em seres humanos.

O interesse direto pela possibilidade de “visitar” outros lugares e modificar o visual sempre que se desejar a um clique do mouse, além de poder conhecer outras pessoas, também aparece em algumas respostas preliminares como um diferencial do SL. Esta jogadora compara o SL aos *chats* tradicionais, como o MSN, que para ela seriam mais limitados porque não permitem “mover a bonequinha” nem “trocar a roupa dela”:

Porque um chat é um chat, você só escreve e pronto. Lá não, eu podia mover minha bonequinha, eu podia ir para outras cidades, que eram as ilhas, eu podia conhecer outras pessoas, trocar a roupa dela. Por exemplo, se eu quisesse botar minha boneca de punk, vestir minha boneca toda punk. Dependia do dia – toda perua, toda chique, botava, mudava o cabelo, mudava o penteado, até a cor dos olhos. Aí eu saía, entendeu?

Mirella, 25 anos

Mais do que trocar a roupa da sua “bonequinha”, *Mirella* pode jogar com a identidade do seu personagem corporificado na forma de um avatar. Pode mudar o visual dela – das roupas ao cabelo e à cor dos olhos – de acordo com a ocasião. Antes de sair de casa, é preciso “se produzir”, vestir uma roupa transada, mudar o penteado. Assim também ocorre no SL. Liquidez. Na sociedade de consumo, tudo pode ser integrado e desintegrado, inclusive as identidades. *Hoje eu quero ser punk, e viro punk*, assim, como num passe de mágica. Amanhã eu viro “perua” (mulher com roupas e acessórios extravagantes).

Em relação à frequência e tempo de conexão, podemos dizer que Castronova está correto quando diz que as pessoas já passam mais tempo nesses mundos virtuais do que em qualquer outro *hobbie* tradicional. É bastante comum as pessoas incorporarem o hábito de frequentar o SL *diariamente* e lá gastarem muitas horas do seu dia. Treze dos 16 entrevistados afirmaram utilizar a plataforma todos os dias e apenas três afirmam utilizá-la dia sim, dia não (cinco dias na semana).

Em média, os entrevistados ficam cerca de sete horas jogando a cada vez que se conectam. Alguns deles jogam enquanto desempenham outras atividades, como troca de *e-mails*, *chat* em comunicadores instantâneos como o MSN ou mesmo enquanto estudam ou trabalham, no próprio computador ou fora dele. Nesses casos, o tempo médio de *conexão*

umenta, uma vez que não se está necessariamente jogando. E não se pode simplesmente entrar no jogo e sumir, pois o usuário é desconectado se ficar inativo por mais de 30 minutos.

Fico conectada em média 12 horas por dia. Mas às vezes nem tô jogando. Às vezes fica aberto aqui porque participo de um grupo, tenho que ficar dando uma olhada pro povo não ficar fazendo bagunça (...). Então deixo aberto o jogo e vou cuidar da minha casa. Sou dona de casa, então tenho roupa para lavar, tem tudo pra fazer em casa. O tempo que fico sentada aqui, pode colocar umas seis a oito horas. Se eu tiver o que fazer eu fico bem menos.

F.D., 34 anos

Note-se que *F.D.* é dona de casa, tem vários afazeres domésticos, e mesmo assim fica de seis a oito horas jogando. O tempo que passa conectada é maior ainda – em média 12 horas por dia. Ou seja, todos os dias. Significa que jogar SL, para *F.D.*, é uma prática relevante. Ainda mais se consideramos que ela participa como voluntária de um grupo de ajuda a novatos. Então talvez para ela o SL ajude a diminuir a solidão, estando seu marido no trabalho e os filhos na escola ou não. A jogadora, não por acaso, estava com tendinite nas mãos no dia da entrevista, por causa do uso intenso do computador, e pediu para *falar*, ao invés de *teclar*, porque estava sentindo muita dor. Eu escrevia as perguntas via mensagens de texto e ela respondia utilizando o sistema de voz existente no jogo.

Há, ainda, os chamados *heavy users* – usuários que passam, literalmente, o dia inteiro no computador e, enquanto isso, ficam conectados ao SL. Geralmente, são pessoas com ocupações ligadas à tecnologia ou à comunicação. Como *Assaliah*, que desenvolve um site de comércio eletrônico e fica permanentemente com o jogo aberto.

Eu não desconecto o dia inteiro. Sou *heavy user* total, tô sempre com o computador ligado, baixando alguma coisa, atualizando antivírus, baixando *torrents* [sistema de troca de arquivos de músicas, filmes etc.], e tô no SL. Eu fiquei um tempo afastado do SL porque passei um tempo muito relapso, por conta de trabalho, por conta de faculdade, quando capotei com o carro, passei mais de um mês sem poder sair da cama. Mas agora que voltei eu tô direto, 24 horas por dia, sete dias na semana. Ele só não está conectado quando eu tenho que limpar o cache [dispositivo interno do processador que permite acesso mais rápido aos dados gravados], ou dar um reboot [reiniciar o computador].

Assaliah, 34 anos

Assaliah é jogador do *Lendas Urbanas*, que como vimos é um dos sistemas de RPG que rodam dentro do SL. Seu personagem é um anjo e *Assaliah*, na mitologia, é também o nome de um anjo. Ele explicou que ficar *on-line* nas terras de LU é uma das formas de ganhar pontos de experiência (XP) no jogo. A cada 20 minutos em que permanece no sítio ele ganha

oito pontos XP e assim pode subir de nível mais rápido, melhorando sua posição no *ranking* de jogadores. Outra forma de ganhar XP é participando das *raids* (lutas entre raças), que acontecem às quartas-feiras e sábados e são abertas exclusivamente a jogadores. Tentei fazer com que ele me levasse (isto é, convidasse meu avatar) para assistir a um desses combates, mas não houve acordo! As *raids* da LU são fechadas a visitantes.

O fato de *Assaliah* ficar 24 horas conectado à internet sugere, ainda, que vivemos a era da hiperconectividade. Alguns indivíduos estão cada vez mais *plugados* e cada vez mais dependentes dessa nova ferramenta de comunicação e entretenimento que é a internet. Se estão em casa usam o *desktop*, se estão na rua usam o *laptop*, ou ainda poderosos *smartphones* capazes de se conectar à rede mundial de computadores em alta velocidade, através da chamada rede 3G da telefonia móvel.

Com o desenvolvimento tecnológico em aceleração constante, e com a rápida popularização desses dispositivos, é bem provável que fiquemos conectados *full time* num futuro próximo. Já se fala em “computadores para vestir” e em comandos capazes de acionar a tela e o teclado de um computador na forma de hologramas, em qualquer lugar em que a pessoa esteja – sinal de que as necessidades humanas já determinam o grau de inovação dos *gadgets*, no intuito de torná-los mais amigáveis, mais compatíveis com os nossos corpos que sempre foram modificados com esse uso. Basta pensarmos na tendinite de *F.D.*

Quando perguntados sobre *objetivos*, nem todos os entrevistados apresentaram um objetivo claro, definido. Na maioria das vezes, o que mantém as pessoas no jogo é o interesse puro e simples nas possibilidades de interação (“conhecer pessoas”) e entretenimento que o SL oferece (discotecas, vídeos, jogos). Isso ocorre porque, como mencionamos anteriormente, o SL não tem objetivos pré-definidos nem missões, ao contrário de grande parte dos *games on-line*. Quem estabelece o objetivo é o próprio jogador, de acordo com seus interesses, o que pode incluir desde “ter um belo avatar”, “desenvolver-se artisticamente”, até “trabalhar”, “fazer negócios” etc. Outros afirmam que se deixam levar pelos acontecimentos, caso de *AriadnaDragon*, que ao mesmo tempo revela um desejo de aperfeiçoar cada vez mais a imagem do seu avatar.

[9:59] *AriadnaDragon*: para mi es esencialmente un juego donde no hay un único “objetivo” sino que, justamente, ese “objetivo” lo establecés vos mismo (puede ser tener un bello avatar, desarrollarse artisticamente, trabajar, hacer negocios entre RL y SL, etc etc) (...) No tengo objetivos...me dejo llevar por lo que va sucediendo, igual que en RL. Acá...trabajo, enseño a otras personas cosas del juego, pero mi objetivo podría llegar a relacionarse con perfeccionar la "imagen" de mi avatar

AriadnaDragon, 27 anos

Entre alguns jogadores existe a sensação de que, se houvesse uma meta (enquanto algo que se almeja), atingi-la significaria o fim do jogo. Nesse sentido, podemos dizer que no jogo não há uma finalidade última a não ser o automovimento, ou seja, o próprio ato de jogar. Jogar porque é divertido – jogar por jogar, deixando-se levar pelos acontecimentos.

[21:27] Micheline Beerbaum: vc tem algum objetivo no jogo?

[21:28] Lipp3: objetivo no jogo quer dizer uma meta?

[21:28] Micheline Beerbaum: sim

[21:28] Lipp3: não

[21:28] Lipp3: até pq se atingir a meta acabaria o jogo

Lipp3, 24 anos

Lipp3 diz que encara o SL como “uma sala de chat com um corpo virtual”, e que esse corpo permite ao usuário fazer o que quiser – dançar, beijar, fazer sexo, jogar RPG, brigar, lutar... Mas ele se mostra avesso à encenação de papéis, o ato de fingir ser outra pessoa. Considera uma falsidade – “como estou agindo aqui, ajo na RL (...) não faz parte do jogo mentir”. Jogadores como *Lipp3* costumam utilizar o SL mais como uma rede de relacionamento do que como um jogo propriamente dito e talvez venha daí a ausência de objetivos claros.

Aqui e ali encontramos alguns jogadores que têm como objetivo “ganhar dinheiro”, virtual ou real, e para tanto buscam uma ocupação, um “trabalho”. Existem diversas ocupações remuneradas no jogo, desde construtor de cenários e objetos a DJ, passando por segurança, promotor, vendedor. Outra forma de ganhar lindens dólares, como já falamos, é fazendo *camping*. Geralmente, para fazer *camping* é necessário ingressar em algum grupo e, para começar a ganhar lindens, é necessário “vestir” a *tag* desse grupo. Dançar é a atividade mais comum nos *campings*, sendo que a maioria das discotecas disponibilizam *pads* que quando clicados iniciam a contagem do tempo e o controle dos lindens recebidos. Mas também é possível ganhar dinheiro em *campings* pintando paredes, sendo *barman*, vendendo cachorro-quente etc.

A remuneração dos *campings* já foi melhor. Até o início de 2009, era fácil encontrar locais que pagavam L\$ 2 a cada dez minutos. Atualmente, esse valor – ou até menos – é pago a cada 20 ou 30 minutos, forçando o jogador a passar cada vez mais tempo no sítio. Surgiram, também, outras opções, como os “exploders”, em que o usuário clica numa determinada peça do cenário (geralmente uma esfera animada) para se inscrever numa espécie de lista. A cada intervalo de tempo, o “exploder” sorteia lindens entre os participantes. Como existem jogos

dentro do jogo, também é possível ganhar dinheiro com máquinas caça-níqueis, conforme vimos no capítulo 3 deste trabalho.

Comparando os variados níveis de experiência no jogo, pode-se dizer que os novatos são mais ávidos por dinheiro. Uma pergunta muito comum que eles fazem nas primeiras vezes que “entram” no jogo, ao abordar alguém próximo, é: “Como faço para ganhar dinheiro aqui?”. E lá se vão em busca de *campings*. No jargão do SL, os novatos são conhecidos como “noobies” ou “newbies”⁴⁴, por causa da aparência “básica”, sem muito burilamento. Os mais antigos, pela própria experiência adquirida no *game*, costumam ter um visual mais sofisticado, com *shapes*, *skins*, roupas e acessórios mais realistas, comprados em lojas de “grife”, e não costumam mais frequentar *campings*. Os “newbies”, menos capitalizados, normalmente optam por adquirir artigos gratuitos ou muito baratos nas *freebies*.

Trabalhar, ou simplesmente “ganhar dinheiro” no SL, fazendo *camping*, por exemplo, pode se tornar uma forma de encontrar um “sentido” no jogo, assim como na RL muitos buscam um sentido para suas vidas. Procurar uma ocupação seria uma forma de “não ficar na mesma”, evoluir e, ao mesmo tempo, manter-se jogando.

Em 2008, eu mesma passei algum tempo como vendedora de uma loja chamada *Dresses*, especializada em moda feminina. Para ser contratada, precisei comprar uma caixa contendo uniforme e instruções. Minha função era fazer propaganda da loja e atrair possíveis clientes, ganhando uma pequena comissão a cada venda realizada. Se conseguisse que outras cinco pessoas também comprassem o kit de vendedor, viraria gerente – a velha pirâmide. Entretanto, larguei a atividade algumas semanas depois. Eu queria me *divertir* no SL, não trabalhar.

Com o tempo, o usuário que não encontra um “sentido”, seja produzindo ou reproduzindo conteúdo, tende a perder o interesse no jogo. Fica “na mesma”, não evolui, como aponta *Logan*:

Muita gente que conheci lá no começo hoje em dia não joga mais, porque ficou na mesma, não procurou se ocupar. No SL é a mesma coisa da RL, você tem que procurar alguma coisa para fazer. Ou ser empresário, promotor, DJ, ou estilista. É aí é que vem essa coisa de segunda vida. Você tem que procurar uma ocupação, senão não fica no jogo.

Logan, 27 anos

⁴⁴ A origem da expressão “newbie” é imprecisa, mas parece ser uma junção das palavras “new” (novo) e “bio” (vida). Seria, no jargão dos mundos virtuais, um recém nascido ou recém chegado.

Logan começou a trabalhar no SL como promoter, “passando TP” (oferecendo teletransporte) para outros avatares conhecerem determinados lugares. Mas, por ser estudante universitário, ele diz que ficou “sem tempo” para essa atividade, porque um promoter tem que trabalhar diariamente, inclusive nos fins de semana, por um determinado número de horas.

Deixei a área de promoter. Não tava dando mais por causa do meu tempo RL, por causa da faculdade. Você ter obrigação no SL não presta. Tem que estar todos os dias ali, chega final de semana não pode sair porque tem que ficar passando TP. Primeiramente você tem que se divertir, tem que arrumar um emprego para manter seu divertimento sem gastar seu dinheiro RL. No SL é tudo caro, tudo gira em torno da vida real. Eu me afastei da área de promoter e fui ser empresário. Empresário da área de roupas. Lojas. Franquias de roupas góticas, CS Design.(...) Mas também me afastei.

Logan, 27 anos

Logan quer ter uma ocupação, acha importante não “ficar na mesma”, mas ao mesmo tempo não quer ter obrigação no jogo. Temos aí um certo nível de tensão, porque ele não quer ter o compromisso de trabalhar todos os dias, muito menos nos fins de semana, porém deseja se manter ocupado. *Logan*, que é músico na vida “real”, atualmente trabalha como DJ no SL, mas diz que é por diversão, “só para amigos mesmo”. Mas também estava, na época da entrevista, investindo cerca de R\$ 100 por mês na construção de um clube no SL, em sociedade com um amigo. Além de shows, o clube teria um motel, o Sky, com 15 quartos (cinco para gays, cinco para lésbicas e cinco para heterossexuais), conforme ele mesmo descreveu.

Essa entrevista foi muito curiosa, porque o jogador reside na cidade do Recife e a proposta inicial era fazer pessoalmente. Depois de nos falarmos por telefone e marcarmos e desmarcarmos várias vezes, acabamos conversando pelo *Skype*, mesmo estando em bairros vizinhos – a internet nos dá a sensação ilusória de estarmos próximos, e provavelmente *Logan* não estava tão disposto assim a me encontrar face a face. O anonimato é como uma espécie de escudo para os internautas. Depois voltamos a nos encontrar algumas vezes no SL. Numa dessas ocasiões o entrevistado me apresentou a *Mandy*, sua namorada no jogo, e anunciou que em breve estariam se casando na RL. *Mandy* estava grávida no SL e eles ainda decidiam quando ter o bebê virtual. Ter um relacionamento à distância e simular uma gravidez pode funcionar como uma oficina para um futuro enlace.

O fato é que, para alcançar o objetivo de ganhar dinheiro ou apenas arrumar uma ocupação, alguns usuários procuram aprender a construir objetos no SL. Entre os mundos virtuais, esse jogo é o único que se define como sendo “totalmente imaginado e criado por

seus usuários”, então a possibilidade de criação é um dos seus diferenciais. No grupo de entrevistados, encontrei um usuário que fez da construção no SL um trabalho, um ganha-pão. Inicialmente, apenas colaborando com conteúdo para alguns sítios, depois estabelecendo suas próprias ilhas dedicadas a jogos de RPG. Chegou a levantar cerca de R\$ 18,5 mil num período de aproximadamente dois anos, somente construindo cenários de ilhas e objetos.

Desde o início achei o ambiente colaborativo [do SL] muito interessante. Comecei logo a aprender como criar objetos. Em 2007, no auge da “febre” do SL no Brasil, passei a colaborar com conteúdo para a recém-criada Ilha Recife.

P. Você tem algum objetivo no jogo?

R. Meu objetivo é fazer negócios, ganhar dinheiro. Somando todos meus trabalhos no SL, já consegui levantar uns R\$ 18,5 mil.

GutoOtto, 31 anos

GutoOtto foi dono da Ilha Recife Digital e da Cidade do Medo, esta última um sistema de RPG. Na época da entrevista ele estava investindo num novo sistema de jogo, o *The Farm*, uma espécie de versão SL para o *Farmville* (jogo da Zynga hospedado no *Facebook*). Talvez por conta do trabalho, *GutoOtto* diz que tem uma visão meramente instrumental do seu avatar – “é um mecanismo para meus negócios, não vejo ele como extensão do meu ego ou forma de escapismo... ele é apenas uma ferramenta comercial para mim”. O jogador diz que a aparência do seu avatar não tem nada a ver com ele na RL, exceto “em termo de alma”, pelo seu “fascínio” pela cultura oriental.

[17:04] GutoOtto: haha queria eu ter 1,80 e musculoso

[17:05] GutoOtto: a unica coisa que ele tem parecido comigo são apenas caracteres em termo de alma... vou exemplificar... gutootto é um avatar oriental... logo ele exprime a minha fascinação pela cultura

GutoOtto, 31 anos



Figura 21 – *GutoOtto*, 31 anos: “queria eu ter 1,80 e musculoso”

Apenas dois entrevistados mencionaram diretamente a possibilidade de namorar e fazer sexo virtual dentro do jogo como um “interesse”. Como vimos, o SL possui um apelo erótico muito forte, com ilhas inteiras dedicadas à prática do nudismo, *sex shops*, motéis e prostituição. Como nada é rígido no *game*, e como existem muitos espaços vazios que podem ser preenchidos caso haja investimento emocional e/ou econômico, os jogadores são livres para mudar a narrativa que criaram para si a qualquer momento. Ou seja, as pessoas até podem começar a jogar devido a esse forte apelo erótico, mas eventualmente outra coisa pode lhes despertar o interesse. Foi o que aconteceu com esta usuária:

P. Fale um pouco sobre quando e como começou a jogar SL...

R. Comecei através de um amigo. Não era com esse avatar, era com outro. A gente se conheceu em outro jogo [IMVU], ele disse que esse aqui era mais adulto, que aqui teriam coisas e pessoas que seriam mais do meu interesse. Daí me trouxe para cá. Ele disse também que o sexo aqui era muito real.

E quando questionada se teria algum objetivo no jogo, respondeu:

No começo, entrei pelo sexo, para conhecer, porque eu sempre gostei de sexo virtual. Depois de um tempo, hoje o objetivo que eu tenho é abrir minha loja e aprender cada vez mais sobre o SL, os scripts, sobre construção, como fazer as roupas.

F. D., 34 anos

Entrevistei *F. D.* em sua casa no SL, localizada em uma ilha grande, mantida em conjunto com seu “marido virtual”. O marido RL não sabe que ela é casada no SL, o que indica que a jogadora leva uma espécie de vida dupla – opacidade e transparência. *F.D.* encarna seu personagem com tanta convicção que sobram declarações de amor, a mais visível delas está estampada numa tatuagem acima do seu quadril com o nome do marido virtual. Assim como *Logan*, *F. D.* também investe dinheiro real no jogo, cerca de R\$ 50 por mês, gastos com o aluguel da *land* e com objetos para construção da sua casa. Na época da entrevista ela estava montando uma loja de roupas femininas e me levou para conhecer o local. Ou seja, o sexo virtual até pode ter funcionado como “porta de entrada”, mas a jogadora buscou outros caminhos para “dar um sentido” à sua permanência no jogo.

A partir dessas primeiras falas podemos inferir que a “curiosidade” que levou esses internautas a jogar SL está ligada aos mais diversos interesses (interatividade, entretenimento, trabalho, construção, sexo). Mas a condução do personagem vai depender do “sentido” que eles passam a atribuir a essa atividade e da condução do próprio jogo – sentido enquanto *propósito* ou ainda enquanto faculdade de *sentir, compreender, apreciar*. Esse “sentido” –

que não precisa necessariamente ter um objetivo por trás – vai determinar, inclusive, o tempo dedicado ao jogar. A média de sete horas gastas *inworld*, e na maioria dos casos diariamente, indica que se trata de uma prática relevante no cotidiano dessas pessoas.

4.2 A EXPERIÊNCIA DO “SEGUNDO CORPO”

Quando saímos das perguntas preliminares e passamos aos questionamentos mais específicos sobre a relação corpo real/avatar, entramos no coração da pesquisa. A experiência de possuir um corpo virtual e com ele poder se expressar em um jogo eletrônico *on-line* é descrita das mais diferentes formas pelos entrevistados. Alguns falam dessa experiência como uma “reencarnação”, outros, como um “sonho” ou um “encantamento”. É como se fosse uma oportunidade de ser outra pessoa e de viver novas experiências, sem que a bagagem do jogador seja necessariamente deixada para trás.

[20:56] Ally: es algo interesante llevar mi ser a otra forma de ser lo veo como el sueño de esa reencarnación y la que hablan varias personas solo que ahí yo decido como proceder, y conservando mis recuerdos, nuevas experiencias, el poder aprender de ser otra persona

[20:57] Ally: mi otro cuerpo ya aquí es una parte de mí que me encanta

Ally, 31 anos

Ally tem experiência em outros jogos eletrônicos – *Lineage* e *World of Warcraft*, esses de narrativa medieval, cuja dinâmica é matar inimigos. Mas o SL parece ter um sentido diferente para ela, porque lhe possibilita ter um “outro corpo”. Esse “outro corpo” é vivenciado como um pedaço dela mesma, e não algo alheio ao seu ser – talvez pelo fato do personagem não vir pronto, precisar ser construído. É hora de *reencarnar*, dessa vez com o bônus da escolha – eu *escolho* ser assim ou assado na *segunda vida*, *escolho* como proceder. Nesse processo o jogador acaba projetando traços de seu próprio corpo e de sua personalidade. Vem daí, dessa projeção, o sentimento de identificação com o personagem. De alguma maneira, a conformação desse corpo está relacionada ao sentido ou ao objetivo que se estabelece no ato de jogar, ou seja, à narrativa que os jogadores criam para si.

Claro que em outros jogos também existe investimento e identificação com o personagem – não se trata de uma exclusividade do SL. Tanto é assim que ficamos frustrados quando perdemos todas as vidas jogando *Quake*, por exemplo, sendo necessário recomeçar, do zero, determinado estágio. A diferença é que, nesses jogos, escolhe-se incorporar um

personagem que segue uma narrativa pré-estabelecida e, por mais que o jogador possa interferir em algumas de suas ações, existe uma missão, um destino a ser cumprido. Uma pessoa que escolhe ser *alquimista* no *WoW*, por exemplo, certamente se identifica de alguma maneira com a sua narrativa, que é criar poções mágicas a partir de plantas e transmutar materiais. Mas no SL, mais do que poder criar um avatar para seu personagem, *Ally* pode *decidir como proceder* e ela vê isso como uma possibilidade de aprendizado – “poder aprender a ser outra pessoa”. É isso que torna a simulação algo real.

O que sempre prevalece nas respostas dadas pelos entrevistados é a sensação de poder realizar desejos, controlar sua conduta e fazer coisas que de outra maneira não seriam possíveis, como voar e teletransportar-se, e de poder mudar sua configuração corporal a todo instante, sem precisar dar satisfações sobre seus atos.

Lá eu posso voar, na RL eu não posso. Quem não queria voar? Se teletransportar... Acho super interessante as pessoas que são gordas e querem ser magras lá... Querem ter tatuagem, cabelo verde, azul... Às vezes você quer ter e a sociedade não permite, a esposa não gosta, devido a sua profissão, o meio que você convive. Aí você tem vontade de usar uma roupa, mas não usa. Aí você vai lá e usa.

Logan, 27 anos

Aqui começamos a ter uma ideia de como os jogadores do SL “corporificam” simbolicamente suas experiências. É como se eles abrissem em suas vidas uma nova janela de espaço e de tempo, e ali pudessem viver de maneira hiperreal, misturando realidade e fantasia. O sentimento de corporeidade, ou seja, a simulação do corpo desejado, é a realização do próprio jogo, é o que transforma o jogo em realidade para essas pessoas. *O jogo é a arena de espetáculos e o jogador é o protagonista*, senhor absoluto da narrativa.

Uma vez que “o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade” (HUIZINGA, 2007, p. 7), nossa preocupação é a de captar o valor dessas imagens que estão sendo criadas no SL e o significado dessa imaginação. Para *Logan*, por exemplo, poder imaginar e realizar no SL é sinônimo de liberdade. Ele pode ter quantas tatuagens desejar, usar um cabelo verde ou aquela roupa extravagante sem as coações do “real”. O que o jogador imagina, ele pode realizar.

Alguns jogadores não encaram objetivamente o corpo virtual como sendo um segundo corpo, e sim uma parte de si mesmos, como se fosse um prolongamento de suas existências. Mesmo que esse corpo seja diferente dos seus corpos físicos, existe algo que é projetado simbolicamente e esse algo faz com que as pessoas se identifiquem de alguma maneira com

as representações que criaram e digam coisas surpreendentes, do tipo “sou eu através desse avatar”.

[22:25] roxeli: mmm no siento que tengo un segundo cuerpo, no siento a roxeli como parte mia, que complicado, bueno a la vez soy yo a traves de ese avatar que no es como yo fisicamente, creo que no tengo nada que ver con el exteriormente, solo que desde que entre fui cambiando hasta que quede con el, por algo sera no :S, quizas no soy conciente jajaj ahora tendre que ir a a psicologo :S

Roxeli, 31 anos



Figura 22 – Roxeli, 31 anos: “soy yo a traves de ese avatar”

Outros relatos revelam um desejo de “entrar dentro do avatar” para poder usufruir das mesmas sensações. Não somente poder ver através do boneco na tela, mas poder “tocar”, experienciar algo tátil, mais palpável, o que *ainda* não é possível no jogo. Por enquanto, o jogador apenas imagina que está presente em determinada cena a partir dos estímulos que recebe visual e auditivamente. “Viver dentro do SL” significaria poder ter sensações mais reais, e não apenas imaginadas.

[20:39] Misshotchilli: Era giro poder viver dentro sl e poder ver e tocar em tanta beleza que nos aparece a frente!

[20:40] Misshotchilli Karu: os lugares lindos que são criados,as cores,as musicas

Misshotchilli, 31 anos

Os jogadores do SL estão conscientes de que vivem em uma realidade paralela, imaterial. Em momento algum perdem a noção do que é “real” e do que é “virtual”. Mas a simulação é tão real que é como se o avatar ganhasse vida própria. Uma autonomia que permite que ele “sinta” coisas, a liberdade de ser um pássaro ou uma borboleta, por exemplo –

vai depender, apenas, da abertura e do grau de imersão no personagem. A grande questão é saber como utilizar essas experiências na prática, como um espelho para a vida “real”. Como ter um avatar magro e se inspirar nele para emagrecer.

Tem vezes que eu gostaria que tivesse um outro modo da gente entrar dentro do avatar. Se a gente pudesse entrar pra sentir o que ela sente aqui dentro. Eu acho legal ter um segundo corpo porque quem sabe eu não consigo me inspirar nela para emagrecer? Eu não sou assim gorda, mas tenho uns quilinhos, né? (...) Ainda mais aqui no SL onde você pode tudo. Uma hora você pode ser um pássaro, uma hora uma borboleta, depois um Pikachu. Às vezes você poder esquecer o que você vive na vida real.

F. D., 34 anos

Escapismo? Podemos aqui fazer uma reflexão acerca da frase de *F.D.*: “Às vezes poder esquecer o que você vive na vida real”. Esquecer o que? Talvez, sendo um pássaro, esquecer as cobranças do marido e filhos, esquecer que tem uns quilinhos sobrando, que há uma série de afazeres domésticos lhe esperando... É como se o real fosse chato e o virtual sempre divertido. Um mundo de potência, de abertura, de fantasia, de satisfação.

Esse trecho da entrevista de *F.D.* me fez lembrar novamente do filme *Avatar*, em que o personagem Jake Sully (Sam Worthington) abandona sua forma humana para mergulhar de vez no universo dos Na’vi, tornando-se um deles. “Lá”, na pele do avatar, ele não era paraplégico. Lá, Jake podia viver seu amor pela nativa Neytiri e nunca mais voltar à sua condição de ex-fuzileiro. Fico imaginando quantos jogadores não topariam “se perder” no SL e não mais voltar, caso isso fosse possível. Passariam a *ser* o avatar, e não apenas manipulá-lo. “Entrar dentro do avatar”, passando a sentir “o que ela (ou ele) sente”. Como Jake, viver, de fato, uma *segunda vida*.

Enquanto simulacros, os corpos do SL são mais perfeitos e mais controláveis que o real, como afirma Baudrillard. Ou mais perfeitos porque mais controláveis. De alguma maneira, o prazer do jogo é o controle. Apenas no *game* podemos ter uma visão de 360 graus sobre nós mesmos, enxergar detalhes e ângulos inéditos, que só outras pessoas conseguem enxergar no mundo *off-line*. O círculo se fecha na medida em que controlamos 100% do corpo e da nossa conduta do avatar. Decidimos ter esse ou aquele corpo, escolhemos nossos próprios caminhos.

A busca pelo “corpo perfeito”, como vimos, é uma das características da sociedade contemporânea – um corpo que é trabalhado para ser exibido, consumido. No jogo não é

diferente. *Ricardoshow* (o exibicionismo começa pelo nome) se sente “o máximo” circulando por aí com um corpo esculpido, sem imperfeições:

[2010/01/07 20:00] Micheline Beerbaum: Como você descreveria a experiência de ter um “segundo corpo” na internet?

[2010/01/07 20:00] ricardoshow: é igual à RL. Me sinto o máximo andando por aí com esse corpo rrsrrsr

Ricardoshow, 20 anos

Ricardoshow é o entrevistado com o menor tempo no SL – começou a jogar em novembro de 2009. Quando o conheci ele tinha apenas alguns dias de “vida”. Eu estava fazendo dançando em um ilha gringa, a Dance Club T.O.N & Mall, quando *Ricardoshow* se aproximou perguntando como aquele *camping* funcionava. Apesar de novato ele já tinha uma *shape* bem desenhada, inclusive estava sem camisa exibindo a “barriga de tanquinho”, delineada em gomos (barriga perfeita só existe no SL) e trazia uma cerveja na mão. Depois disso nos falamos algumas vezes no *chat* privativo, falei da pesquisa e ele topou conversar.

Encontramo-nos, então, na Ilha Búzios/Algarve, que eu não conhecia, e foi uma *surpresa* ver como ele havia mudado em tão pouco tempo. O cabelo já não estava tão curto, ele usava boné, óculos escuros e um colar. Continuava sem camisa, era o mesmo *shape*, mas agora tinha uma aparência (*skin*) mais sofisticada e uma tatuagem muito colorida lhe cobrindo completamente os dois braços. Ele revelou que teve muita dificuldade para “se editar” no início, pois começou a jogar “em outro país” e todo mundo só falava inglês. Até que conseguiu um tradutor e pode se comunicar melhor.



Figura 23 – *Ricardoshow*, 20 anos: “me sinto o máximo andando por aí com esse corpo”

Achei interessante porque *Ricardoshow* falou sem muitos rodeios que sabia que aquilo que estava encarnando no jogo era um “personagem”. Perguntei se achava que estava representando um personagem e ele respondeu prontamente que “sim” e que a única coisa em comum que ele possuía com o avatar eram as roupas de surfista. Sobre as tatuagens, por exemplo, *Ricardoshow* diz que não pode tê-las na vida “real” em respeito à mãe – “ela não gosta”. Mas no SL ele pode ter, sem necessariamente ter que desagradar à mãe. Na RL, ele é magrinho, apesar de malhar (corre na praia e faz abdominais). Na SL, é fortão. Entretanto, quando pedi para que descrevesse esse personagem, o entrevistado tergiversou. Começou a falar sobre a personalidade desse personagem, que era “um cara tímido que gosta de fazer amizades, de festa e que quer uma namorada no SL, porque ele se sente muito só aqui” (novamente, a solidão). Muito provavelmente, *Ricardoshow* está falando dele mesmo e não apenas do personagem. Sentir-se “muito só” no SL é um reflexo de sua solidão *off-line*.

De fato, não foi fácil conseguir que as pessoas falassem objetivamente sobre a experiência de ter um “segundo corpo” na internet. Boa parte dos entrevistados fez questão de realçar a personalidade, as atitudes, os sentimentos, o comportamento e não o lado físico – eles queriam falar de si como indivíduos da RL. Ao mesmo tempo, revelam uma preocupação exacerbada com esse físico. Podemos concluir daí que há uma tensão implícita, porque apesar da preocupação com a aparência, é como se alguns entrevistados quisessem demonstrar que esse corpo virtual é algo *secundário* e não uma parte significativa de suas identidades – não importa se o meu avatar é lindo de morrer, você tem que prestar atenção em mim porque eu sou uma pessoa legal.

Silvanaf, por exemplo, nega que esteja encarnando um personagem. Mas diz que seu avatar é uma projeção de si mesma no jogo, pois é “teimosa” e está “sempre querendo ajudar”. Seu avatar carregaria os mesmos defeitos e qualidades.

[5:54] Micheline Beerbaum: que tipo de representação em 3D você acredita que criou para si mesma no sl?

[5:54] Micheline Beerbaum: é um personagem que você está encarnando?

[5:54] silvanaf: nao

[5:54] silvanaf: sou eu, com todos meus defeitos

[5:54] silvanaf: .rs.

[5:55] Micheline Beerbaum: é uma projeção de si mesma no jogo?

[5:55] silvanaf: e qualidades

[5:55] Micheline Beerbaum: kkk

[5:55] silvanaf: acredito que sim

[5:55] silvanaf: pois sou teimosa aqui e na rl,

[5:55] silvanaf: rs.

[5:55] silvanaf: sempre querendo ajudar,

[5:55] silvanaf: sou amiga, aqui e na rl, coração de mãe
Silvanaf, 35 anos

“Ser amiga”, ter um “coração de mãe”... Quando falamos em “representação em 3D”, estamos falando de uma imagem que é criada graficamente na tela, e não de defeitos ou qualidades. Seria coerente dizer: “ela sou eu”, se o avatar usa vestidos muito curtos e decotados e, a jogadora, não? Na RL, *Silvanaf* utiliza a desculpa de que é “mãe de duas filhas” para não usar decotes mais ousados, enquanto que na SL não há nada que a impeça de fazer o que deseja, porque é apenas “uma simulação”. Simulação de impossibilidades físicas, como voar, e de impossibilidades culturais, como usar uma minissaia mesmo sendo casada e mãe de duas filhas. No SL, posso me transformar sem medo de virar abóbora à meia-noite.

[5:22] silvanaf: não uso vestidos decotados demais na rl, pois não tenho o que mostrar

[5:22] silvanaf: rs.

[5:22] silvanaf: sou mae de duas filhas

[5:22] silvanaf: rs.

[5:22] Micheline Beerbaum: rs

[5:22] Micheline Beerbaum: mas no sl vc mostra...

[5:23] silvanaf: acho que é pq é uma vontade rl minha

[5:23] silvanaf: aqui fazemos algumas coisas que não podemos fazer na rl

[5:23] silvanaf: rs.

[5:23] silvanaf: por isso é uma simulação de vida real

Silvanaf, 35 anos



Figura 24 – *Silvanaf*, 35 anos: “aqui fazemos coisas que não podemos fazer na RL”

Em outro trecho da entrevista, *Silvanaf* diz que ter uma avatar “é como brincar de boneca”. De alguma forma, ela aprecia essa brincadeira, mudando o cabelo do avatar (“se tenho algum lugar pra ir que exige um longo, uso cabelo preso”) e trocando a roupa dessa

boneca seguindo sua “vontade RL”. Ou seja, ela admite a existência de um “segundo corpo”, ou, no mínimo, de uma experiência simulada de corpo.

Silvanaf tem um grupo de ajuda a “newbies”, que dá dicas de onde encontrar peças legais para compor o visual. A entrevistada afirma que é “impossível” não pegar o item que está indicando para os membros do grupo. Resultado: tem cerca de 27 mil itens (!!!) no seu inventário, “um guarda-roupa enorme”, como ela mesma define. Que tipo de fantasia é essa? Os vestidos decotados que ela não pode usar na vida “real”, pode usar na vida “virtual”. No SL, a entrevistada pode fazer coisas com o seu corpo *que de outra maneira não seriam possíveis*.

4.3 O CONFRONTO COM O REAL

E como é que esse “segundo corpo” que vem sendo imaginado no SL se relaciona com os corpos “reais” dos jogadores? Pedimos aos entrevistados que descrevessem seus avatares comparando-os com seus corpos “reais”. A maioria (nove entre os 16) acredita ter um corpo real “diferente” do virtual, pois vê no SL a possibilidade de experimentar novas configurações. Eles procuram moldar o avatar seguindo o “padrão SL”, revelando como eles desejariam ser caso pudessem “editar” seus corpos. De um modo geral, procura-se fazer compensações – pessoas baixas criam avatares altos; pessoas gordas, avatares magros. Mas a busca pela perfeição sempre predomina.

Ela está linda [risos]. Ela é mais ou menos o que eu não sou. Magrinha, tem os cabelos lisos... Pode trocar de roupa direto... (...) A única coisa que ela tem em comum comigo são os olhos e o fato de ser branca. Ela não é tão alta. Nem é como a maioria dos avatares femininos, com aqueles peitões, bundão... Já é menorzinho... Aquele estilo popozuda não tem a ver comigo não... [risos] Ela é mais normal, não é tão como as outras, mas é aquele normal perfeitinha. Tentei deixar ela perfeitinha, mas não aquilo avantajado.

Rafaelle, 19 anos



Figura 25 – *Rafaelle*, 19 anos: “ela é mais ou menos o que eu não sou”

Como a entrevista com *Rafaelle* foi feita de forma presencial, pude confrontar suas respostas com a realidade que se apresentava à minha frente. Pessoalmente, a jogadora de fato é de cor branca, tem cabelos claros não tão lisos, seios pequenos e está ligeiramente “acima do peso”. No SL, ela pode criar um avatar mais magro sem que seja necessário fazer sacrifícios ou dietas, eliminar as espinhas típicas da idade e ao mesmo tempo “turbinar” um pouco mais os seios. A jogadora diz que procurou não exagerar, pois não se identifica com “a maioria dos avatares femininos, com aqueles peitões, bundão” – ela não quer ser uma “mulher-fruta”. Essa aparência é obtida sem sacrifícios, numa exacerbação das dietas milagrosas que prometem emagrecer sem esforço, o que no SL dá uma sensação de poder, de controle.

Sem sacrifícios, sem dieta... Sem estrias, sem celulite... Lá eu sou toda poderosa. Posso fazer tudo que não posso fazer aqui. Posso mudar ele [o avatar] a hora que eu quiser em questão de segundos... Até conseguir chegar no que eu quero. Quando ficar bom, basta salvar...

Rafaelle, 19 anos

Na RL não dá para simplesmente “salvar” quando se consegue chegar à aparência desejada, não é mesmo? Se a pessoa faz dieta e emagrece, chegando ao seu ideal de corpo, precisa se cercar de muitos cuidados. Do contrário, volta a engordar. “Salvar” e assim permanecer o tempo que for conveniente, só mesmo em um jogo como o SL. O problema ocorre quando o PC é desligado. Quando “cai a ficha” e o sujeito se olha no espelho – é, aqui “fora” as coisas são mais difíceis... O sentimento de frustração é inevitável.

A existência de um “padrão SL”, que prima pelas formas perfeitas, é mencionada pelos usuários em diferentes momentos das entrevistas. É como se não fosse possível

“sobreviver” dentro do jogo de outro modo, como se a perfeição fosse uma *condição* para estar ali, mesmo havendo uma minoria que faz questão de fugir a esse padrão ou satirizá-lo, colocando próteses muito exageradas na bunda e nos peitos, por exemplo. Lembremos que o corpo chega ao século XXI como uma obsessão, transformou-se em um estilo de vida. A TV e o cinema ditam o modelo que deve ser seguido.

A imitação de modelos exitosos, seguindo esse raciocínio, seria uma garantia de aceitação. Embora os entrevistados não cite diretamente que estão imitando este ou aquele ator/cantor/apresentador, no SL não se vê avatares feios ou gordos, e raramente um negro, como observa *Lipp3*. Segundo ele, “o padrão SL é av (avatar) com corpo malhado, bonito, roupas com estilo”.

[21:29] Micheline Beerbaum: como vc descreveria seu avatar fisicamente?

[21:29] Lipp3: modelo SL

[21:29] Lipp3: resumindo

[21:30] Lipp3: um avatar bem feito, dentro de padrões d perfeição do SL

[21:30] Lipp3: ter avatar influencia na aceitação de alguams pessoas aqui

[21:30] Micheline Beerbaum: vc acha que existe um padraão sl?

[21:30] Lipp3: claro q tem

[21:31] Micheline Beerbaum: e como é esse padtrão?

[21:31] Lipp3: o padrão SL é av com corpo malhado, bonito, roupas com estilo

[21:31] Lipp3: ou seja todos av aqui são bonitos e legais fisicamente

[21:32] Lipp3: vc não ve um av feio ou gordo, e raramente um negro

Lipp3, 24 anos



Figura 26 – *Lipp3*, 24 anos: “avatar bem feito, dentro de padrões d perfeição do SL”

Lipp3, que é gaúcho e sugeriu que nos encontrássemos na Ilha Rancho Querência Amada – Porto Alegre, afirma que seu avatar é bem diferente do seu tipo físico na vida real. Apenas o cabelo é “meio parecido”, não por ser moicano, mas “arrepinado” e “curto dos

lados”. O jogador descreve a si mesmo como uma pessoa “normal” – “branco, estatura mediana, magro”, enquanto que seu avatar é alto e musculoso. Esse *status* é obtido sem sacrifícios, sem a necessidade de frequentar academias. Na RL, *Lipp* diz que não gosta de fazer exercícios físicos, que apenas joga futebol eventualmente, por prazer.

[21:36] Lipp3: na RL sou normal

[21:36] Micheline Beerbaum: como é ser normal?

[21:36] Lipp3: nao sou carinha d academia

[21:36] Lipp3: tenho preguiça pra isso e acho perda d tempo

[21:36] Micheline Beerbaum: hum...

[21:37] Lipp3: normal é nao ser gordo, ter peso ideal, e nao ser bombado

[21:37] Micheline Beerbaum: então seu av não tem nada a ver com sua pessoa na rl?

[21:37] Lipp3: exatamente

Lipp3, 24 anos

Vários entrevistados afirmam que ter um avatar dentro desses “padrões” ajuda na aceitação, facilita a aproximação entre os jogadores. E isso envolve tanto a configuração corporal quanto a vestimenta. É como se existisse um preconceito velado contra avatares “feios” e “mal vestidos”.

P. Como você descreveria seu avatar?

R – Normal. Bem vestido, boa aparência. Porque existem alguns avatares que você diz logo: “Esse aí é vulgar, não vale nem a pena chegar...” Eu coloco meu avatar como se fosse eu. Procuro me vestir com roupas de qualidade, bem vestido.

(...)

P. A aparência desse avatar tem alguma relação com sua aparência na vida real?

R - Não chega a tanto. Só usar óculos, ser músico também e tem barba, uma barbicha.

Clecio, 29 anos



Figura 27 – *Clecio*, 29 anos: “bem vestido, boa aparência”

Clecio é músico na vida real. Toca contrabaixo numa banda de pagode e conta que tratou logo de comprar um instrumento no jogo – a necessidade de se identificar de alguma maneira com o avatar, o que não precisa ser feito somente através da forma física. Pode ser um detalhe ou acessório, como um contrabaixo. Segundo *Clecio*, seu avatar é mais ou menos da sua estatura, só que um pouco mais “forte”. Assim como *Rafaelle*, *Clecio* foi entrevistado pessoalmente. Podemos dizer que, “ao vivo”, ele é moreno, baixinho, meio gordinho, usa cabelo bem curto e se veste de maneira casual (jeans, tênis e camiseta). Em comum com o avatar, talvez só mesmo a “barbicha” que ele tanto fez questão de citar. Entretanto, essa foi a *minha* visão do entrevistado. Ele pode se enxergar de outra forma. Não conseguimos nos ver num ângulo de 360 graus. A visão que temos de nós mesmos é precária.

Quatro dos 16 entrevistados dizem que tentaram inicialmente “aproximar” o visual dos seus avatares com o visual que possuem na vida real. Isso foi feito tanto através da simulação de características físicas, como nariz, barba, cabelo, quanto com próteses, como óculos de grau. Necessidade de identificação que também implica em dar o mesmo nome ou apelido ao avatar, assim como também sou *Micheline* no SL. Pelo menos sete dos 16 entrevistados se enquadram nessa situação – *Mirella* é *Mirella*, *Clecio* é *Clécio*, *Rafaelle* é *Rafaelle*, *GutoOtto* é *Gustavo*, *Lipp3* é *Felipe*, *Sammi* é *Samantha* e assim por diante. Mas os atributos físicos e o estilo das roupas parecem falar mais alto quando o tema é identificação.

A avatazinha era branquinha, igual a mim. Muito parecida. Cabelo preto, meio longo, os olhos verdes... Ela usava óculos também... [a entrevistada usa óculos de grau]. Eu tinha uma roupa na vida real que era parecida com uma roupinha que tinha lá. Aí eu comprei a roupinha, botei nela, ficou muito parecida... Até eu tirei uma foto dela e botei uma minha do lado, falei no Orkut: “Ó, essa sou eu no SL aqui na RL. Mimi virtual...”

Mirella, 25 anos



Figura 28 – *Mirella*, 25 anos: “a avatazinha era igual a mim”

Mirella é de fato bastante parecida com seu avatar (ou seria o contrário?). Por já ter sido modelo na vida real, *Mimi* faz o estilo magrinha, anda com o cabelo sempre arrumado e maquiada. Entre os cinco entrevistados pessoalmente, pode-se dizer que ela é a que apresenta o maior grau de relação entre o corpo real e o virtual. É aquela coisa do espelho – vai depender da imagem que ele te devolve. No SL, pelo controle e visibilidade total que o jogo oferece, muitos enxergam semelhanças que não existem.

Mas “tentar aproximar” o visual ao avatar ao visual do jogador na vida real não significa tentar fazer uma cópia exata. No SL sempre existe a possibilidade de aumentar “o peitoral aqui, o braço um pouquinho mais ali” e assim por diante – “isso faz parte do mundo perfeito que é ali”, como depõe *Assaliah*:

Eu procurei o skin mais feinho que tinha para tentar aproximar, cabelo baixinho, nariz afilado. Não consigo visualizar o avatar como sendo um meio de escape, um alreago para nego fazer lá o que eu não faço aqui na RL. Eu não consigo desassociar. O que ele é lá, eu sou aqui. O que ele sente lá é o que eu to sentindo aqui. Se ele discute com você lá, sou eu que estou discutindo. Não tem como dissociar. Lá quase todo mundo tem 25 anos, o meu tem 34 (idade real do entrevistado). Então eu busquei uma skin que fosse um pouco aproximada com a minha. Claro, lá é o mundo da fantasia, aumenta o peitoral aqui, o braço um pouquinho mais ali... Mas enfim, isso faz parte do mundo perfeito que é ali. Ali a gente não encontra avatar feio.

Assaliah, 34 anos



Figura 29 – *Assaliah*, 34 anos: “procurei o skin mais feinho”

O tom da pele, o cabelo “baixinho” e o formato do rosto de fato lembram bastante a pessoa de *Assaliah*, o que pude constatar face a face. Podemos dizer que é nesse jogo de aproximação e distanciamento, transparência e opacidade, que ocorre a identificação entre jogador e avatar. Se lá é o “mundo da fantasia”, vou soltar a minha imaginação ao mesmo tempo em que preservo alguns traços da minha identidade.

Perguntado sobre a existência de uma suposta “ditadura da beleza” no SL, o entrevistado diz que “todos primam pela busca de formas perfeitas, mas acabam enfiando os pés pelas mãos porque na hora de falar, quem fala não é o avatar, é ele”. *Assaliah* afirma que existe “muita propaganda enganosa” no jogo, pessoas que constroem um visual completamente diferente do real. Mas ele próprio admite que seu avatar mudou muito ao longo do tempo. No início, era mais “magrinho”, mais “básico”, e por isso diz que se identificava mais com ele (“aquele ali era eu”). Apesar disso, acabou moldando seu avatar para se enquadrar nos padrões do SL. A imagem mais aperfeiçoada agrada mais.

Meu avatar não é o mais alto, nem o mais forte, nem tem a skin mais bonita.

P. Mas ele é mais forte do que você... Você se preocupou em colocar um peitoral nele...

R. É. Mas você não conheceu o *Assaliah* no começo. Era uma figura. Tinha cabeção, branquelo, magrinho e com um violão nas costas. Aquele ali era eu. No começo a gente não sabe nada, não sabe de constituição de skin, roupas, nada. Noob é uma desgraça! (risos). Aí depois você vai colocando. Mas também não quis colocar a perfeição. Tem amigos meus ali que eu os conheço na vida real. O avatar é um espetáculo, mas é propaganda enganosa (risos). Tenho uma amiga que mora no Janga [bairro de Paulista-PE]. O avatar dela tem uma bunda perfeita, proporcional, gigante. Ela é mirradinha, magrinha, baixinha.

P. E o que você acha disso?

R. Depende. Ela faz isso por diversão. Mas tem gente que faz isso por outros motivos, leva a sério, e aí a gente teria que fazer uma análise mais psicológica da pessoa. O que ela busca com isso aqui? Se ela faz isso buscando algum escape para alguma negação que ela tem... Tenho amigas que são muito oprimidas, reprimidas na vida real, pelos filhos, pelo marido. E no SL os avatares são espetaculares. Elas aproveitam para soltar a imaginação.

Assaliah, 34 anos

Mas ter um avatar que é um espetáculo, mesmo sendo “propaganda enganosa”, não faz parte do jogo? O SL é um campo aberto para a realização de fantasias. Se existe alguma disputa nesse jogo diferente, certamente é a disputa pela beleza e não são poucos os concursos realizados dentro da plataforma. Os avatares se inscrevem e os mais votados ganham prêmios. Sem falar nas agências de modelos, onde o critério para seleção é o mesmo da vida *off-line*: boa aparência.

Entretanto, enquanto alguns jogadores dizem “ela (o avatar) é tudo que eu não sou”, como *Rafaelle*, outros buscam fazer um avatar o mais próximo possível. Em pelo menos dois dos casos estudados, *Mirella* e *Sammi*, a semelhança estava diretamente relacionada a uma certa dose de autoestima. Usuários mais satisfeitos com seu corpo na vida real tendem a fazer avatares mais parecidos. Usuários insatisfeitos com sua própria imagem buscam uma compensação moldando avatares muito diferentes. *Mirella* se diz satisfeita consigo mesma e por isso moldou um avatar muito parecido.

P. Por que você optou em ter um avatar muito parecido com você se você tem a possibilidade no jogo de ser quem você quiser, de ter a aparência que você quiser?

R – Porque eu sou satisfeita comigo mesma. Se eu transparecesse pro jogo, eu não ia ligar. Porque é o tipo da coisa, eu me acho bonita, me aceito como eu sou.

Mirella, 25 anos

Sammi passou dois anos modelando seu avatar até deixá-lo o mais parecido possível consigo mesma, e hoje se diz “muito orgulhosa” com o resultado obtido. Para facilitar a “comparação”, ela diz que colocou uma foto “verdadeira” em seu perfil, atitude raramente vista no SL. Poucos publicam fotos da “primeira vida”. Pela imagem publicada, dá para identificar uma mulher branca, loira, de olhos claros e com formas mais ou menos arredondas – seios fartos, quadris largos. Essa descrição se aproxima bastante da figura que vemos no jogo – ela mesma diz ser bonita no SL e na RL. Numa das conversas que tivemos antes da entrevista, *Sammi* se refere assim ao seu avatar:

[20:41] sammi: she is me
 [20:41] sammi: i like her because i like myself
 [20:42] sammi: i think im pretty both in sl and rl
 (...)
 [20:46] Micheline Beerbaum: two years to buil your avatar?
 [20:46] Micheline Beerbaum: * build
 [20:46] sammi: yes to look just like mke
Sammi, 37 anos



Figura 30 – *Sammi*, 37 anos: “she is me”

Contei no capítulo anterior que foi *Sammi* quem me levou para conhecer o sistema de RPG Bloodlines. A foto que publico aqui foi tirada durante minha cerimônia de iniciação no clã de vampiros BLV Family e nela podemos perceber, além do efeito luminoso nos olhos, os dentes caninos ligeiramente salientes. Algum tempo depois, quando falei da minha pesquisa e ela topou ser entrevistada, a jogadora, que me recebeu em sua casa no SL com um figurino totalmente diferente daquele de vampira (pijamas, pois estava pronta para dormir), confirmou que editou seu avatar para que se parecesse “exatamente” com ela. Até o cabelo, quando é cortado na RL, é modificado também no jogo. O mais difícil teria sido a modelagem do queixo.

[22:37] sammi: i built her to be exactly like me
 [22:37] sammi: every curve mand bump
 [22:37] sammi: eye color
 [22:38] sammi: skin]
 [22:38] sammi: shape
 [22:38] sammi: lips
 [22:38] sammi: chin
 [22:38] sammi: the chin was hard
 [22:38] Micheline Beerbaum: hair too?
 [22:38] sammi: yes
 [22:38] sammi: ill change her hair if i get mine cut

[22:39] sammi: :)

Sammi diz que acha “muito engraçado” olhar seu corpo espelhado na tela do computador, de tão parecido que é com seu corpo “real”. Ela afirma que até os movimentos (o jeito de andar, sentar) seriam bastante semelhantes. “Eu não sou muito diferente na RL em relação ao que sou aqui. Quer dizer, eu nunca fui uma vampira na RL, mas muitos traços mostram minha personalidade e disso em diante”. Então, por que ser uma vampira, por que essa tribo? Ela diz que entrou no grupo por curiosidade, pelo desafio de seduzir pessoas (para morder, no caso) através das palavras.

Quando perguntada se estaria ou não encarnando um personagem, ou se *Sammi* seria seu alterego, a entrevistada diz que todo mundo é “multifacetado”, mesmo que as pessoas não demonstrem isso. Na RL, ela é mãe, amante, guerreira (enfrenta “muitas batalhas todos os dias”) e amiga ao mesmo tempo.

[22:45] sammi: well im not one really tom have an alter ego

[22:46] sammi: every person is multi faceted even if they dont show it

[22:46] sammi: i hjave many sides of me

[22:46] sammi: but im still thje same person

[22:46] sammi: a mom

[22:46] sammi: lover

[22:46] sammi: warrior

[22:46] sammi: friend

[22:46] Micheline Beerbaum: do you think that sammi is your alter ego?

[22:46] sammi: no

[22:46] sammi: shes who i am

[22:46] sammi: its even my real name

[22:46] sammi: not

[22:46] Micheline Beerbaum: oh i see

[22:47] sammi: but Samantha

Sammi, 37 anos

A postura de *Sammi*, de alguma forma, nos remete às postulações de autores como Hall (2006) e Maffesoli (1996), para quem as novas identidades não são unificadas – elas se multiplicam de acordo com as diferentes posições que o indivíduo ocupa na sociedade, no caso de *Sammi*, mãe, amante, guerreira... Remete-nos, ainda, à ideia de Turkle de que não há oposição entre o “real” e o “virtual”, e sim complementaridade. Algumas pessoas querem ter acesso às duas dimensões simultaneamente. *Sammi*, mesmo com toda a fantasia que o jogo pode proporcionar, a começar pelo vampirismo, colocou em sua casa virtual fotos do seu marido e filhos.

Vimos que a maioria decide fazer um avatar “diferente”, alguns tentam aproximar... São todas representações imagéticas válidas, criadas para representar o jogador no mundo virtual. Essas imagens falam um pouco sobre a personalidade de cada um e sobre o personagem que estão representando no jogo, ainda que esse personagem seja apenas a representação de si mesmo. Como explica *Nanda111*:

[17:30] NANDA111: eu jogo por gosto ã to imitando ninguém

[17:30] NANDA111: a ã ser eu mesma

[17:31] NANDA111: tem gete que viaja legal aqui

[17:31] NANDA111: gente*

[17:31] NANDA111: faz tudo o que ã pode fazer na real

Nanda111, 26 anos



Figura 31 – *Nanda111*, 26 anos: “ã to imitando ninguém”

Nanda111 diz que não utiliza o avatar como uma “válvula de escape” e afirma que o que gosta de fazer no SL é “viajar”, “conhecer lugares” e se comunicar com outras pessoas. Para ela, o visual do avatar é o que menos importa – sua “boneca” é apenas um veículo que lhe permite interagir dentro do jogo. De fato, apesar de estar no SL desde 2008, *Nanda111* parece uma *newbie*, tem uma aparência simples e vestuário pouco sofisticado. Seu depoimento se torna interessante porque a partir dele podemos inferir que, apesar da maioria encarar o avatar quase como um fetiche, um objeto para ser reverenciado e exibido pelo potencial de perfeição, existe uma minoria que não tem grandes pretensões a não ser utilizar o avatar como mais um meio de comunicação.

Por outro lado, não podemos esquecer que o SL é um mundo de possibilidades. Voltemos ao início do tópico anterior, onde *Ally* se referia à sua experiência de possuir um “segundo corpo” como sendo um “sonho”, uma “reencarnação”. *Ally* é homem e tem avatar de mulher. Ele se mostra “encantado” com a beleza do *ser* que criou para representá-lo no

ciberespaço e afirma ficar lisonjeado quando alguém diz que seu avatar está lindo. “É como outra parte de mim que está ali”.

[20:50] Ally: mi avatar en sl, pues me gusta tiene su belleza, algo que quizás este lejos de mi, me gusta verle y que le vean asi como cuando me dicen que linda eres, da gusto de a poco hacer algo que a la gente le guste

(...)

[20:52] Ally: es como otra parte de mi que esta ahi, me da alegrias me da dramas, me identifico con mi avi

Ally diz gostar de sua aparência RL, mas revela que ficaria satisfeito se pudesse “ser” como o avatar. Quando perguntamos por que ele usa um avatar de mulher sendo homem na RL, ele respondeu o seguinte:

[19:52] Ally: el nombre del juego

[19:52] Ally: te dara la respuesta

[19:53] Ally: que es lo que quisiera ser

[19:53] Ally: o querria ser en otra vida



Figura 32 – *Ally*, 31 anos: “es lo que quisiera ser”

Mulher. É o que *Ally* gostaria de ser se pudesse ter “outra vida”. Uma mulher bonita, cabelo loiro *chanel*, corpo bronzeado, cheio de tatuagens. Na RL, o jogador se define como bissexual. “Estoy enamorad e um hombre en rl / tube pareja tiempo atras com un hombre / tambien con mujer / para mi es normal / el amor transciede eso”. Porém, quando questionado se estaria disposto a fazer uma operação para mudar de sexo na RL, ele pensa um pouco e diz que não, porque nasceu homem e sua mãe poderia deserdá-lo. A menos que venha a fada madrinha...

[19:59] Ally: mmm
 [20:00] Ally: muchas veces me lo he preguntado
 [20:00] Ally: pero
 [20:00] Ally: seria insultar
 [20:00] Ally: a quienes me dieron vida con eso
 [20:00] Ally: mi mama me aseptaria el cambio
 [20:00] Ally: luego de deseredarme
 (...)
 [20:02] Ally: creci en mente y alma
 [20:02] Ally: pero mi cuerpo se quedara asi
 [20:02] Ally: a menos que venga el hada madrina
 [20:02] Ally: y me cambie completamente

Confesso que a franqueza de *Ally* foi algo que me desconsertou. Como no mundo virtual não existem certezas, desde o início ele poderia ter dito que era mulher, e não um homem com avatar de mulher. Ou será que ele ou ela se diverte dizendo que é um homem num corpo de mulher, não o sendo? Eu não teria como conferir, não teria como “confrontar” o “real” com o “virtual”, já que essa entrevista foi feita de forma remota e não presencial. A opacidade, já o dissemos, faz parte desse jogo.

De qualquer forma, experiência de *Ally* mostra que o SL não precisa necessariamente reproduzir o que ocorre na RL. Ali eu não preciso ser exatamente o que eu sou, posso ser alguém diferente. Há sempre um espaço para a fantasia, para a experimentação. Na segunda vida, “és o que queres ser” – embora apenas um entre os 16 entrevistados tenha admitido (fantasiado?) mudança de gênero. E ser alguém radicalmente diferente no jogo, começando pelo gênero, só me faz pensar na concepção de Haraway sobre o sujeito ciborgue. Um sujeito que vive num mundo pós-gênero, que transcende os dualismos homem/mulher, macho/fêmea, feminino/masculino. *As fronteiras se apagam, a inocência se dissipa.*

4.4 EDIÇÃO E CUSTOMIZAÇÃO

O processo de edição e customização do avatar são atividades que demandam bastante tempo e dedicação do jogador. Para a maioria dos entrevistados, essa é a melhor parte da “brincadeira” – a liberdade de poder mudar a forma do corpo, as características da pele, trocar de roupa, por e tirar acessórios, seja para ir a algum “evento” *inworld* ou simplesmente para acompanhar seu estado de espírito. Os itens mais modificados são roupas, acessórios e cabelos, e sempre há uma interconexão entre eles – no jogo e entre o jogo e as aspirações dos

usuários em relação à sua real aparência. *Logan*, por exemplo, diz que muda as tatuagens e o cabelo (estilo e cor) de acordo com a roupa e que gostaria de poder incorporar algumas das características do seu avatar na RL. “É uma eterna mudança”, define o entrevistado.

P. Sobre essa história de poder mudar seu corpo, seu avatar no SL, o que significa para você poder mudar, o cabelo, a roupa?

R. Significa a liberdade. Se você acha que está gordo... É uma eterna mudança.

P. Com que frequência você promove modificações no seu avatar? Sempre que entra, todos os dias, ou só de vez em quando?

R. Eu mudo conforme a roupa. Só mudo as tatuagens e o cabelo, para poder se adequar à roupa. Se eu tô com a roupa preta, mais fechada, coloco um cabelo branco.

(...)

P. (...) Se fosse possível, você gostaria de incorporar algum elemento do seu avatar no RL, quais e por que?

R. O cabelão e as tatuagens dele. Só isso mesmo. Queria poder mudar meu cabelo como eu mudo no SL, uma hora arrepiado, azul, branco, moicano...

Logan, 27 anos



Figura 33 – Logan, 27 anos: “Eu mudo conforme a roupa”

Na vida “real”, não há essa flexibilidade de mudar o cabelo ou as tatuagens. Não podemos ter um cabelo de uma cor agora e outro de outra cor daqui a alguns segundos, para que possa combinar com uma roupa, por exemplo. Esse tipo de mudança exigiria, no mínimo, a aplicação de uma tintura, o que demanda tempo e investimento. No SL, o cabelo vira um acessório, como um colar ou uma pulseira. Não combinou? Tira esse e põe aquele outro. Da mesma forma, podemos dizer que na vida “real” não se “muda” tatuagens de acordo com a roupa. A menos que elas sejam apenas decalcadas sobre a pele, e não feitas com agulhas e tintas permanentes. Para remover uma tatuagem “de verdade”, só mesmo um procedimento

cirúrgico. Até mesmo aquelas feitas de *henna* não são removíveis facilmente. O corante natural demora pelo menos uma semana para ser eliminado.

Logan afirma possuir algumas tatuagens na RL (na perna e no braço), mas que gostaria de ter mais, caso fosse possível simplesmente “tirar e por”, como se tira e põe um relógio. “Eu queria ter, mas infelizmente não dá”, resigna-se. Segundo ele, “a sociedade ainda tem uma cabeça fechada”. Ter o corpo todo tatuado significaria enfrentar preconceitos, sobretudo no ambiente de trabalho. No SL, entretanto, *Logan* pode tatuar o corpo inteiro, sempre que desejar, uma flexibilidade lhe fascina. Pode ter o nariz “afilado”, como gostaria de ter na vida real, porque em alguns padrões estéticos dominantes um nariz afilado é muito mais bonito do que aquele achatado ou aquilino. O entrevistado planeja, inclusive, aproveitar uma cirurgia que supostamente teria como objetivo fazê-lo respirar melhor para “ajeitar” o nariz. Ele acha que, se uma pessoa não está satisfeita ou não se sente bem com alguma parte de seu corpo, tem que partir para a intervenção estética real, embora um nariz afilado não signifique a garantia de um nariz funcional.

P. Além das tatuagens, você já fez ou faria alguma outra intervenção estética?

R. Nunca fiz. Mas eu faria, mudaria só o meu nariz.

P. Você é insatisfeito com o seu nariz?

R. Eu queria deixar ele mais afilado. Ele é um pouquinho achatado. Eu vou fazer. Tenho problema no nariz, não respiro direito. Já que eu vou fazer pra ajeitar, vou fazer logo tudo.

Logan, 27 anos

Assumidamente vaidoso, *Logan* é um dos poucos entrevistados que frequenta academia. A maioria diz que não faz qualquer atividade física e uns poucos caminham ou praticam algum esporte (basquete, vôlei, futebol, natação) eventualmente. Para *Logan*, “malhar” significa ter um corpo bonito, pronto para agradar às parceiras. É como ele “se edita” na vida *off-line* e essa também é a imagem que ele projeta no seu avatar – uma rigidez dentro da fluidez do SL.

tem que manter a estética... Do mesmo jeito que você quer uma mulher bonita, com um corpo legal, ela também merece um cara legal na cama, ao invés de um buchudo [risos].

P. Mas você faz academia para ficar fortão, musculoso?

R. Já fui muito forte, hoje em dia não. Quando eu tinha 16 só pensava nisso. Agora eu quero manter... Abdominal, sem barriga... Divisão!

Logan, 27 anos

Chegamos a um ponto muito importante na nossa análise. Vimos no tópico anterior que muitos jogadores utilizam seu avatar como um espelho para a vida real – um espelho de

duas faces: avatares se parecem com seus donos, e seus donos muitas vezes querem se parecer com seus avatares. Como *F.D.*, que procura se inspirar no avatar para emagrecer. Já que detesta atividade física, está tentando emagrecer via reeducação alimentar. Mas ela acalenta outro sonho, que é aumentar os seios através de cirurgia plástica. Não faz porque é dona de casa e depende financeiramente do marido. Além do que, não suporta sangue e tem medo do pós-operatório (cintas, drenagens linfáticas). Então, o avatar é uma forma de realizar esse sonho de forma simbólica. Sem precisar desembolsar uma grande soma. E, o mais importante, sem dor. Em alguns imaginários, ter seios grandes é sinônimo de feminilidade, sensualidade. Como se esses atributos pudessem ser medidos em mililitros de silicone.

R. Ah, esses seios eu adoraria ter... [suspiro] Por plástica, mesmo. Que graça teria, eu vir para um jogo desses e colocar uns seios pequenininhos?

[18:10] Micheline Beerbaum: rrsrrrsrs

[18:10] Micheline Beerbaum: já fez ou faria plástica?

R. Faria, se eu pudesse. É um sonho meu.

[18:11] Micheline Beerbaum: o que a impede?

R. Falta de dinheiro [risos]. Eu não trabalho, quem trabalha só é o meu marido. Então fica difícil, né? E eu não sei se tendo dinheiro eu teria coragem, porque eu tenho muito medo, não gosto de dor, não suporto sangue.

[18:11] Micheline Beerbaum: já fez alguma outra intervenção estética?

R. Só depilação. Tenho horror a dor, sabe? O pessoal que para ficar bonita tem que fazer assim, arrancar uma costela... Que arrancar costela! Deixa a costela quieta aqui. Tenho horror a dor, não suporto.

[18:12] Micheline Beerbaum: rrsr

[18:12] Micheline Beerbaum: então no sl vc pode por bumbum, seios maiores sem dor?

R. Bumbum é o meu mesmo, mas os seios... Tirar uma barriguinha, que não vai ter problema, sem dor [risos]. (...) Já viu como a pessoa fica quando opera, quando faz uma cirurgia de barriga e seios? Bota aquele troço apertado, tem que fazer direto drenagem linfática para voltar tudo pro lugar... É muita coisa, não sei se eu tivesse dinheiro se eu faria.

F.D., 34 anos



Figura 34 – *F.D.*, 34 anos: “Ela está do jeito que eu gostaria de ser”

As nádegas do avatar de *F.D.* até pode ser igual ao da dona, entretanto também virou mais um acessório no jogo. É um acessório com acessórios. Infelizmente tivemos que fotografá-la na penumbra para preservar sua identidade, mas dá para perceber que seu avatar usa um rabo (ela é *neko*). *F.D.* diz que não muda mais a *shape* (a forma do corpo) porque teria encontrado uma que lhe agrada, porém altera o volume da bunda do avatar de acordo com a roupa que veste. Mais uma vez, exalta-se a possibilidade de editar qualquer parte do corpo a qualquer instante.

Ela está do jeito que eu gostaria de ser. A única coisa que eu faço, quando vou a um a festa a rigor ou alguma coisa assim, é colocar uma bunda menor. É o mesmo *shape*, só que a bunda é menor para poder ficar legal no vestido. Mas assim que eu volto para casa já volto o meu *shape* normal.

[18:09] Micheline Beerbaum: só pra ficar melhor no vestido mesmo?

R. Sim. Esse aqui é o que eu gosto de usar. Tem gente que fica grilado, quer ficar mudando de *shape* direto, de *skin* direto... Eu não mudo.

F.D., 34 anos

F.D. não costuma mudar a *shape*. E sobre isso podemos dizer que a maioria troca e/ou modifica esse item somente até encontrar a forma considerada ideal – ou eventualmente, no caso dos jogadores de RPG que usam um avatar de dragão e depois da luta retornam à forma original. As *skins* vez por outra é que são modificadas. Alguns jogadores gostam de alterar o tom da pele (mais bronzeado no verão, por exemplo), adotar sinais como sardas etc. *Miss* sempre muda algo quando entra no SL – cabelo, roupa, *skin*, mas a *shape* também permanece a mesma porque ela, que é baixinha na RL, argumenta que se identifica com a altura do avatar. Num primeiro momento, *Miss* afirma que esse é o “único ponto em comum” que tem com a sua boneca, porém mais na frente vamos ver que há outras semelhanças.

[20:24] Misshotchilli: sempre que entro no sl tenho que mudar algo

[20:24] Misshotchilli: ou o cabelo,a roupa,sapatos,etc

[20:26] Misshotchilli: a roupa e has vezes mudo a skin

[20:26] Misshotchilli: e o cabelo tambem

[20:27] Misshotchilli: a shape e sempre a mesma

[20:27] Misshotchilli: gostei desta!!

(...)

[20:29] Misshotchilli: Miss e um bocadinho baixinha ,o unico ponto em comun comigo

Misshotchilli, 31 anos



Figura 35 – *Misshotchilli*, 31 anos: “sempre que entro no sl tenho que mudar algo”

Miss fica pelo menos uma hora mudando o visual a cada vez que entra no SL. Chega a trocar de roupa umas dez vezes por dia. Na observação participante eu já havia percebido que alguns jogadores dedicavam muitas horas a essa prática, como se fosse um ritual diário. A cada vez que entram no jogo, vão a algum lugar tranquilo, sem muito tráfego de pessoas, e editam suas aparências, trocam de roupa etc. Só depois disso é que “saem”, ou seja, começam a circular pelos lugares preferidos ou explorar novas ilhas.

Na época da entrevista, o avatar de *Miss* estava vestido de *neko*, com cauda e orelhas de gato. Essa é uma relação interessante, porque ela cria três *bichanos* na RL – o segundo ponto em comum, bastante relacionado à personalidade da jogadora. No peito do avatar, colocou uma tatuagem com pegadas de felino. A jogadora, assim como *Logan*, assume que é “doida por tatuagens”, ao mesmo tempo em que revela o desejo de fazer uma igual à do avatar. Mas não nos seios. Talvez nas costas. E o terceiro ponto em comum que a jogadora aponta ter com o avatar é justamente

[20:30] *Misshotchilli*: o facto de ela has vezes andar cheia de tatuagens

[20:30] *Misshotchilli*: tenho uma na rl e sou doida por tatuagens

[20:31] *Misshotchilli*: no fundo todos por detras tem algo seu no seu avatar

[20:32] *Misshotchilli*: por exemplo amo a tatuagem que ela tem no peito e estou desejosa de fazer uma igual,mas noutra parte do meu corpo

Quando perguntada sobre o fato de *Miss* estar *modificando* o corpo de sua dona na “real”, por causa da tatuagem que ela quer fazer igual, a jogadora diz que não. Que é só a tatuagem. “Não vou sair para a rua de cauda e com orelhas de gato”, compara, indicando que está ciente do que é realidade e do que é fantasia no jogo. Além de tatuagem, o avatar de *Miss*

também tem um *piercing* na boca. E ela tinha dois *piercings* nas orelhas e outro no nariz na RL, mas teve que tirar por causa do trabalho. Significa que, de alguma forma, *Miss* se realiza através do avatar. Vive “se modificando”, segundo ela, porque no jogo “não há médicos”, ou seja, não há agulhas, cirurgias de verdade. Também não há o olhar vigilante dos colegas de trabalho.

Miss garante que não quer ser como o avatar e diz que nunca faria uma cirurgia plástica com fins estéticos. A jogadora afirma estar satisfeita com sua aparência RL. Mas gosta de poder “brincar de boneca”, de poder se modificar sempre que lhe apetece.

[22:07] Misshotchilli: no sl!! eu mudo sempre que me apetece

[22:07] Misshotchilli: na rl eu acho que tou bem como sou

[22:07] Misshotchilli: sou eu

[22:08] Misshotchilli: aqui sl e a Miss

[22:10] Misshotchilli: porque eu posso mudar a aparencia dela da maneira como eu gosto!

[22:11] Misshotchilli: e como se fosse mos crianças e podesse mos mudar a nossa boneca!!

[22:12] Misshotchilli: na rl tambem podia,mas para que? eu gosto de ser assim,não sou perfeita, sou humana!

Os entrevistados sabem que o SL é um jogo e por isso podem ter avatares perfeitos lá, mas que isso seria algo distante de suas realidades – “não sou perfeita, sou humana”, afirma *Miss*. Curiosamente, a possibilidade de diminuir as imperfeições do ser humano através de cirurgias plásticas reais, implantes etc, atrai os jogadores menos do que eu imaginava, o que me fez mudar alguns pressupostos. Inicialmente, minha suposição era a de que as formas *turbinadas* dos avatares eram moldadas por pessoas que já tinham feito ou desejavam realizar alguma intervenção estética na RL. Mas logo percebi que essa relação era uma fantasia – a maioria dos pesquisados não fez nem deseja fazer, eles se limitam à simulação do SL, que é absolutamente reversível e indolor. Dos 16 entrevistados, apenas dois manifestaram a intenção de realizar uma intervenção estética – *Logan* para deixar o nariz mais afilado e *F.D.* para aumentar os seios. Mesmo assim essa última diz que não faz porque, além de não ter dinheiro, não tem coragem. Em geral, as pessoas admitem que só fariam alguma intervenção cirúrgica em caso de acidente ou doença.

O avatar torna-se, portanto, um veículo fundamental para a realização desse desejo de mudança corporal, sem os conhecidos ônus reais (dor, possíveis deformações, irreversibilidade em alguns casos, investimento financeiro alto). *Mirella*, que já foi modelo na vida *off-line*, até teve oportunidade de colocar silicone nos seios quando trabalhava numa agência de modelos, mas não encarou. Temia as consequências (a bolsa de silicone poderia

estourar...). Por ser magra, também considerou que ter seios grandes poderia ficar desproporcional em relação ao seu tipo físico.

Ela [a dona da agência] me propôs colocar implante de silicone nos seios. Eu disse que não queria, porque um dia eles iam crescer. Eu era muito magrinha, muito novinha, tinha 19 anos. Tenho medo disso. Um dia eu vi na televisão que uma menina botou, muito nova, e estourou. Deus me livre. Ele corrói por dentro, imagine corroer o peito... Tenho necessidade disso não, me aceito bem. Eu sempre me aceitei bem. (...) Eu temia as conseqüências, principalmente. (...) Dos padrões estéticos de manequim, eu me encaixava bastante... Só que eles queriam uma magrela do peitão. Impossível, isso. Aí, sabe o que você faz? Amarra o peito dela, e amarra uma pedra nas costas... Porque com o peso do peito, a mulher vai pra frente [risos]. Deus não faz isso não... Quando você é magra, tem que ter o peito pequeno. Isso é estética. É proporcionalidade.

Mirella, 25 anos

Da mesma forma que a maioria dos entrevistados nunca realizou nem realizaria cirurgias plásticas com fins estéticos, podemos dizer que uma minoria dos jogadores possui tatuagem ou *piercing* na vida real. Dos 16 entrevistados, apenas três afirmaram possuir tatuagem (*Assaliah*, *Logan* e *Misshotchilli*), e dois manifestaram o desejo de fazer uma (*Rafaelle* e *Roxeli*). *Sammi*, inclusive, tinha tatuagem no braço e fez uma cirurgia – a única em sua vida com fins estéticos – justamente para removê-la. Disse que o desenho, feito quando ela era muito jovem, parecia “cafona” sobre sua pele. Depois dessa revelação fui observar seu avatar mais atentamente e percebi que ele não usava desenhos sobre a pele.

Os demais demonstram medo de sentir dor ou receiam sofrer um suposto preconceito que haveria na sociedade em relação a tatuagens (aquela velha ideia de que só se tatua quem é marinheiro ou presidiário). Podemos inferir, a partir dessas informações, que as possibilidades de edição do corpo real são pouco utilizadas pelos jogadores, por motivos diversos. Mas existe uma tensão, provocada pelo desejo de ter um corpo diferente, de “se ver” de um ângulo diferente, mesmo entre aqueles que tentaram fazer um avatar parecido. E esse desejo só é plenamente realizado no SL.

4.5 AS DELÍCIAS DE CONSUMIR

A realização do desejo de ter um corpo virtual infinitamente customizável, mais perfeito que o real, além de tempo e dedicação, também demanda investimento financeiro por

parte do jogador. Dinheiro que pode ser real ou virtual – o que importa é consumir itens para poder “brincar de boneca”, mudar sempre de roupa, por acessórios novos no avatar, afinal, *essa é a melhor parte da brincadeira*. Os pesquisados não querem se modificar na RL, mas querem ter licença plena para realizar essa fantasia no SL. Neste tópico, vamos procurar entender qual a relação dessas pessoas com o dinheiro no jogo e que estratégias são mais utilizadas na obtenção de novos itens para compor o visual do avatar.

Apesar de poucos se declararem consumistas (na RL ou no SL), a maioria dos entrevistados investem dinheiro real no jogo com o objetivo de se capitalizar para poder consumir. Entre os 16 pesquisados, sete compram ou já compraram lindens e dois se assumem como potenciais investidores. *Assaliah*, por exemplo, calcula que gastou R\$ 1 mil em um ano de SL. Comprou casa, mobília, roupas, relógios, armas para seu personagem de RPG, *skins*. Ele conta que chegou a gastar L\$ 15 mil lindens numa noite, numa loja de fantasias do tipo ninja e samurai. Comprou 12 conjuntos. O item mais caro foi um conjunto do anjo *Locke*, que custou L\$ 850. Mas diz que comprou por impulso, porque acaba não usando – sim, o virtual nos dá a sensação de que podemos ter tudo o que desejarmos, mesmo que seja apenas para deixar armazenado no inventário. Noutra ocasião, *Assaliah* investiu mais L\$ 2.500 numa AO (animação que simula os movimentos do avatar, como o jeito de andar, sentar, parar etc). “É bacana porque ninguém tem. É muito caro”, orgulha-se, revelando uma satisfação por conseguir se diferenciar em meio à multidão.

Logan desembolsa algo em torno de R\$ 100 por mês, grana que investe basicamente em tatuagens e roupas. No início ele conta que pegava muita coisa em *freebie*, mas deixou de frequentar esses lugares porque os produtos são muito comuns, “todo mundo tem”. Agora, só compra em lojas de grife. Uma necessidade de diferenciação que supostamente eleva seu *status* no jogo e dá um sentimento de superioridade em relação àqueles que adquirem apenas produtos gratuitos. Para ele, gastar dinheiro real significa “jogar pra valer”.

se você está insatisfeito com aquela roupa, vale a pena você comprar. É isso que te mantém no jogo. Se é para jogar, vamos jogar.

Logan, 27 anos

A preocupação com a aparência envolve o consumo de peças de vestuário diferenciadas, de marcas famosas (“grifes”), talvez por isso as pessoas gastem tanto no SL. Assim como na vida real, as peças de grife são objetos de desejo no jogo e acaba havendo a mesma distinção (e curiosa, por se tratar de um mundo virtual) entre o que é “original” e o que é “cópia”. É bastante comum encontrar nas lojas do SL exemplares piratas (cópias

idênticas comercializadas por um preço mais baixo) de tênis Reebok e Nike, bolsas Louis Vuitton, camisas Hugo Boss, calças Diesel etc. São peças desenhadas para *turboconsumidores*, daqueles que perambulam por grandes shopping centers e gostam de comprar marcas mundialmente conhecidas, como descreveu Lipovetsky, em busca de experiências emocionais.

O interessante é constatar que no SL o próprio corpo é visto como um objeto de consumo. Ele é *performatizado* simbolicamente, consumido como um objeto. Existem marcas famosas de *shapes* e *skins*, como Redgrave, Lombra e Angel's, que costumam ter um preço elevado. Quando ainda existia, a Ilha Recife Digital veiculou o seguinte “anúncio” entre os membros da comunidade:

A Ilha Recife Digital e Rádio Roxy, sai na frente e tem a honra de anunciar a marca italiana de shapes/skins (darks, negras, índias, ruivas, loiras, bronzeadas) Angel's, para pessoas perfeitas como voce*.....*.:.-!:⁴⁵

Tal apelo comercial (“para pessoas perfeitas como você”) acaba atraindo a atenção dos consumidores virtuais. Se compram é porque, de alguma maneira, se identificam com o produto e porque querem se destacar na multidão. Poderíamos pensar que bastaria usar uma cópia – mais barata e faz o mesmo “efeito”, afinal, tudo ali é virtual mesmo. Mas também no jogo não basta usar uma cópia – o original, apesar de mais caro, oferece um *plus* – o *status*, algo que só agrega sentido a partir do olhar do outro.

Alguns jogadores chegam a ficar “desapontados” quando descobrem que o que estão usando é cópia. Como *F.D.*, que desembolsa algo em torno de R\$ 50 por mês no jogo e faz questão de comprar somente peças originais. É isso que lhe dá satisfação – “é caro, mas compensa”. Vejam como ela fala com naturalidade sobre os diversos “corpos” que já possuiu:

Eu usava Redgrave, um copy, só que eu não sabia. Quando eu entrei foi com uma da Alady, que era free. Me passaram a Moon da Redgrave que era linda, toda pintadinha, mas quando descobri que era copy fiquei muito triste. Só comprei porque eu queria a original da Moon. (...) Eu peguei a copy, gostei muito, fui na loja e comprei a original. E agora tô com essa que não lembro o nome da loja. Ah, é da Lombra. Ela é mais cara. Custou 1 k e 200⁴⁶, mas compensa. É muito linda.

F.D., 34 anos

⁴⁵ Anúncio distribuído como “notecard” no dia 28 de maio de 2009.

⁴⁶ Mil e duzentos lindens.

Um dos casos mais emblemáticos que identifiquei, relacionado ao uso de dinheiro real no jogo, talvez seja *Sammi*. Ela, que gasta cerca de US\$ 150 por mês no SL, diz que não precisa frequentar *freebies* nem trabalhar no jogo. Ao invés disso, usa seu cartão de crédito e acredita que isso é tão natural quanto gastar dinheiro real com jogos de tabuleiro e videogames.

[23:01] sammi: this is a game

[23:01] Micheline Beerbaum: but you spent real money here

[23:01] sammi: yes

[23:01] sammi: people spend money when they buy board games

[23:01] sammi: and video games

[23:01] Micheline Beerbaum: for sure

[23:01] Micheline Beerbaum: you never work here, camping?

[23:02] sammi: nope

[23:02] Micheline Beerbaum: any special reason?

[23:02] sammi: i dont really need to

Sammi, 37 anos

Considero esse depoimento interessante porque desmistifica, em certa medida, aquela história de que investir em jogo é “jogar dinheiro no lixo”, especialmente se esse jogo for virtual. Citemos alguns números. Um console como o X360 ou Playstation 3 custa cerca de R\$ 1,2 mil. E um *game* como o *Fifa Soccer 10* custa atualmente em torno de R\$ 270 (valores de março de 2010). Por que, então, seria mais legítimo gastar dinheiro em jogos de tabuleiro ou videogames do que em jogos eletrônicos *on-line*, como podem pensar alguns? Lembremos que a indústria de jogos eletrônicos é bilionária e que isso só acontece porque as pessoas consideram o jogar uma atividade relevante em suas vidas e gastam, assim como se gasta dinheiro em parques de diversão, indo ao cinema etc. É um entretenimento como outro qualquer. Em 2009, os jogadores do SL compraram US\$ 115 milhões em lindens dólares única e exclusivamente para poder consumir no mundo virtual. Portanto, para essas pessoas, investir em jogo não é “jogar dinheiro no lixo”. Longe disso.

Voltemos a *Sammi*. O que a jogadora comprou de mais caro no SL foi uma ilha (*full sim*), que lhe custa cerca de US\$ 40 por semana. Momentos antes de fazermos a entrevista ela fez questão de me mostrar sua casa, decorada com muito bom gosto. Conversamos em um amplo *living*, repleto de sofás confortáveis e muitas fotos de sua família “real”. No mais, *Sammi* diz frequentar lojas, compra cabelos e roupas para seu avatar. Ela assume que é consumista na RL, que compra muitas roupas, cosméticos, além de “coisas” para seus filhos e animais de estimação (dois cavalos, quatro cachorros, um coelho e algumas galinhas). Diz que

também gosta de consumir no mundo virtual. Por isso, frequentemente utiliza o cartão de crédito para se capitalizar no jogo.

Lembro que, numa das vezes em que nos encontramos, elogiei as roupas de *Sammi*, uma vestimenta que pode ser considerada cara para os padrões do SL. Estava vestida de guerreira medieval, usava até uma espada, algo muito sofisticado. Enquanto vampira, estava pronta para sair e “caçar”. Ela respondeu: “Eu jogo pra valer”. Para *Sammi*, assim como para *Logan*, jogar pra valer significa investir no jogo, seja tempo, dinheiro ou os dois.

Quem não investe dinheiro real no SL procura se capitalizar trabalhando ou acumulando lindens obtidos em *campings*, *exploders*, máquinas caça-níqueis etc. *AriadnaDragon* joga bingo e trabalha numa agência de modelos, como instrutora. Para ela, usar cartão de crédito para comprar lindens está fora de cogitação. A jogadora diz que se vira como pode e garante que pesquisa muito antes de comprar. É frequentadora assídua das *freebies* e participa de grupos que compartilham informações sobre onde estão os melhores produtos gratuitos ou vendidos a preços simbólicos. Assim, consegue estar sempre “bem vestida” e “na moda”.

AriadnaDragon diz que alguns produtos gratuitos disponíveis no SL possuem qualidade satisfatória. Pena que não existem *freebies* na RL...

[10:22] AriadnaDragon: Estoy en grupos estratégicos, y tengo buenos contactos de diseñadores. Ademas soy demasiado curiosa y vivo explorando

[10:22] AriadnaDragon: Adoro descubrir nuevas tiendas

[10:23] AriadnaDragon: Investigo mucho...

[10:24] AriadnaDragon: para ver, si...si algo me gusta, y no es caro, lo compro.

(...)

[10:27] AriadnaDragon: Si, compro y busco mucho tiendas lindas con freebies

[10:27] AriadnaDragon: Algunos freebies son de linda calidad

(...)

[10:35] AriadnaDragon: y ojala hubieran Freebies en RL! Jajaa

AriadnaDragon, 27 anos



Figura 36 – *AriadnaDragon*, 27 anos: “Tiendo a buscar siempre diferenciarme”

Essa jogadora afirma que tem uma relação desinteressada com o dinheiro na RL e que acaba levando isso para o jogo. Para ela, dinheiro são apenas “papéis coloridos”. O item mais caro que comprou até agora no SL foi uma *skin*, por cerca de L\$ 1.500. Conta nunca ter gastado muito dinheiro virtual em roupas ou objetos, tampouco em aluguéis de casas ou ilhas. Mas se considera uma pessoa vaidosa na RL e na SL, gosta de “se diferenciar” dos outros. Confessa, inclusive, ter vontade de *levar todo seu guarda-roupa* do jogo para a RL. “Hay muchisima moda aca que podria ser usada en RL”, justifica. E um fato engraçado ocorreu durante a entrevista. Quando dissemos que íamos tirar algumas fotos do seu avatar, ela respondeu que “não estava vestida para fotos”. O cúmulo da vaidade!

[10:47] AriadnaDragon: Tiendo a buscar siempre diferenciarme
(...)

[10:48] AriadnaDragon: Se que no soy mala persona, pero busco estar "diferenciada" del resto

[10:49] AriadnaDragon: X eso tambien cambio la apariencia aca

[10:49] AriadnaDragon: No podria estar siempre igual..porque la gente acá se copia mucho de uno...entonces trato de estar un paso más allá

[10:49] AriadnaDragon: Tal cual me sucede en RL

[10:50] AriadnaDragon: Detesto ver a otras personas usando lo mismo que yo
;(jaja soy algo jodida

AriadnaDragon, 27 anos

Roxeli é outra que afirma não dar muita importância ao dinheiro no jogo. Ela diz que é perfeitamente possível obter tudo grátis e que quando precisa de lindens recorre às máquinas caça-níqueis. E com isso consegue sustentar o aluguel da “casa” (L\$ 250 lindens por semana) e comprar algumas roupinhas para seu avatar em *freebies*. Roupas é o item que ela costuma modificar mais, porque não muda o *shape* nem a *skin* desde que encontrou a aparência ideal.

[22:32] roxeli: mmmm es algo interesante y aqui se facilita muchisimo , en rl seria sumamente dificil y costoso y mas hacer ciertos cambios, sabes yo cambie mucho desde que entre al juego, iba a lugares free donde obtenes skin, shapes, etc o a veces gente me regalaba cosas y bueno asi fui cambiando de apariencia hasta que encuentre algo que me agrada y ya no la toque mas a roxeli, por ahora no deseo cambiarla, creo que no necesita cirugia :)

A jogadora se define como uma pessoa simples, despreocupada com a aparência. Pode ser considerada uma exceção dentro do SL – dos 16 entrevistados, apenas três (*Roxeli*, *F.D.* e *Assaliah*) não se assumem como pessoas vaidosas. Mas vale aqui uma reflexão. As pessoas

até podem dizer que não são vaidosas, mas no fundo se preocupam com a aparência, sim. E consomem bastante no jogo com o objetivo de incrementar o visual.

Pode-se dizer que a aparência do avatar de *Roxeli* foge um pouco dos padrões do SL. Tem o cabelo crespo, encaracolado e, como adora futebol, posou para as fotos com uma camisa da seleção argentina. Ao mesmo tempo, usa *piercing*, está sempre maquiada, de shortinho curto, botas, boné. “Quizas para uma reunion, fiesta, si me arreglo um poco”, admite. Vimos que *Assaliah*, apesar de não se assumir como uma pessoa vaidosa, confessa que compra por impulso – chegou a gastar L\$ 15 mil numa única noite numa loja de fantasias. Também vimos que *F.D.* gasta R\$ 50 por mês no SL e faz questão de comprar somente peças originais. Ou seja, eles dizem uma coisa e fazem outra.

De todo modo, o SL enquanto jogo se apresenta como um divertimento. As pessoas se envolvem, investem tempo e dinheiro ali, se relacionam com outros jogadores, exercitam a imaginação. O avatar, um *ser* essencialmente *performático*, é o grande veículo dessa interação. Ele sempre traz algum traço peculiar do seu dono, seja refletindo o “real” ou dando margem à fantasia. As identidades são fluidas, rejeitam qualquer tipo de fixidez. Na brincadeira de consumir para “se editar”, ou “se customizar”, os jogadores expressam ali seus desejos, suas vontades, imprimem suas marcas, para se ver e serem vistos.

Mas ainda podemos nos perguntar: qual o sentido disso tudo? Adultos brincando de boneca, de casinha, de carrinho no mundo virtual? O que torna essa prática tão relevante para essas pessoas, transformando-se em objeto de tanto investimento? Seria o divertimento puro e simples, a realização de fantasias? Ou é relevante porque mobiliza a imaginação e ao mesmo tempo dá a chance de nos enxergarmos através de um grande espelho retrovisor em 360 graus? Sem dúvida, o SL propicia todas essas experiências. A imaginação e o espelho parecem ser a tônica desse jogo que se propõe criar uma segunda vida, uma nova experiência de estar no mundo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Se o real é o que você pode sentir, cheirar, degustar e ver, então o ‘real’ são apenas sinais elétricos interpretados pelo seu cérebro”.

Diálogo do filme Matrix (EUA,1999),
dirigido por Andy e Larry Wachowski

Empreendemos esta pesquisa no intuito de verificar como o corpo vem sendo tratado na internet, mais especificamente nos mundos virtuais, e que questões essa relação traz para pensarmos a identidade dos sujeitos no mundo contemporâneo. Corpo enquanto superfície para inscrição de desejos numa sociedade que valoriza a busca pelo prazer através do consumo. Um corpo *performatizado*, construído simbolicamente. A partir de um jogo de computador, o Second Life, observei atenta e ativamente como seus usuários estão projetando suas experiências corpóreas no ciberespaço, ora reproduzindo padrões de beleza dominantes, ora dando asas à imaginação, entregando-se à realização de fantasias que não podem ou não querem viver no mundo *off-line*. O avatar é um *ser* que se situa entre essas duas possibilidades imagináveis apenas em um ambiente de simulação e potência, o que confirmou minha hipótese inicial de trabalho.

As entrevistas realizadas em profundidade com 16 jogadores do SL ratificaram essa hipótese e ajudaram a esclarecer outro viés colocado em teste: que a experiência corporificada na forma de um avatar é uma via de mão dupla – apesar da liberdade imaginativa, os jogadores acabam transportando traços de suas vidas *off-line* para seus personagens e vice-versa. Ou seja, o avatar também tem o poder de alterar significativamente a vida do seu usuário. Nesse jogo, entram ingredientes como imersão, envolvimento emocional e muito investimento, sobretudo de tempo e dinheiro.

Essa relação, entretanto, está longe de ser pacífica. Existe um grau de tensão e um flutuar entre a transparência e a opacidade, entre a rigidez e a fluidez. O virtual abre espaço para o jogo de identidades, o uso de máscaras, o oculta/revela. Mas também escancara desejos, mostra o que é possível fazer num mundo de potência e fantasia. A própria sensação de estar no controle é ela mesma uma fantasia, inclusive a reprodução de padrões do mundo *off-line*. O avatar é construído sob o olhar do outro e dos próprios jogadores, que ali podem se enxergar num ângulo de 360 graus. E é daí que surge o constrangimento que faz todos parecerem iguais – magreza para as mulheres, músculos para os homens. Os corpos que encontramos são mais do que reais, são hiperreais, uma vez que mais perfeitos, acabados, supostamente mais controláveis. O controle não é pleno – é o controle possível num ambiente

mediado pela tecnologia. Se algo der errado, faço de contas que não é mesmo comigo – o problema é do avatar. Afinal, é apenas um jogo.

Como etnógrafa, pude perceber que a imagem do corpo que vem sendo construída na internet reflete uma preocupação típica dos tempos atuais – sermos eternamente jovens e belos. Viveríamos na cultura do simulacro e no SL não é diferente. Também lá existe um corpo plástico a ser plenamente modelado e consumido, e o resultado vai depender dos meus anseios e da minha imaginação. Posso fazer um avatar parecido comigo, mas também posso ousar, aumentar os seios, usar aquela tatuagem que nunca tive coragem de fazer, satirizar padrões de beleza estabelecidos. Posso, ainda, mergulhar na fantasia, construindo um avatar de dragão ou de anjo. Da mesma forma, posso voltar a ser criança ou experimentar como seria viver na pele de uma vampira e sair para “caçar”. Posso ser *punk* hoje, *perua* amanhã.

A liberdade existe, apesar do constrangimento. O que menos importa no processo de produção do corpo virtual é o sentido de verdade. Talvez a essência do jogo de aparências seja mesmo o prazer dos sentidos, onde a busca pelas formas perfeitas ganha um caráter lúdico. Como uma simulação da vida, o jogo nos oferece muitas possibilidades. Permite-nos fazer coisas que de outro modo não seriam possíveis, como voar ou se teletransportar para o outro lado do mundo em questão de segundos. Ou fazer coisas que não nos permitimos na vida *off-line*, como encher o braço de tatuagens ou usar um cabelo azul, inclusive para testar como seria fazer a mudança fora do ambiente lúdico.

Verificamos que construir um avatar significa construir um personagem, adotar provisoriamente uma outra identidade, ou outras identidades. Posso escolher ter um amigo, um irmão, posso fazer sexo e experimentar ficar grávida. As experiências ganham um sentido particular na medida em que eu me projeto no jogo e me permito novas sensações. Como beber sem sofrer os efeitos da ressaca ou fumar sem correr o risco de contrair câncer de pulmão. Apesar de ser apenas uma simulação, o jogo nos remete a uma nova experiência de estar no mundo.

A própria dinâmica da internet e dos jogos eletrônicos *on-line* não nos permite ter muitas certezas ou “conclusões”. Há muitas suspeitas e desconfianças. Entretanto, posso afirmar que as experiências que o SL propicia são relevantes para o cotidiano dos jogadores, que investem cada vez mais tempo e dinheiro nessa atividade. Há sempre aquela possibilidade de poder “se inspirar” no avatar para emagrecer, por exemplo. Incorporar um personagem significa poder levar para o jogo minha história de vida e ao mesmo tempo aprender algo em troca. É, de fato, uma relação de mão dupla. Vivemos entre a realidade e a ficção, transitando entre os dois mundos. Vivemos entre a transparência e a opacidade, entre a fluidez e a rigidez.

Nessa brincadeira, produzimos significados sem que seja necessário distinguir uma dimensão da outra. Afinal, a vida é um contínuo.

Posso dizer a partir do que vi, ouvi e vivi que o jogo amplia nossos horizontes, potencializa a sociabilidade e nos faz pensar sobre o que o futuro nos reserva, tendo em vista a perspectiva de vivermos cada vez mais imersos em ambientes virtuais. Acho que não devemos ser tão otimistas, quanto Castells, Lévy e Lemos, mas também não podemos ser tão pessimistas quanto Virilio e Baudrillard. Prefiro pensar como Bauman, para quem vivemos uma época de fragmentação, de eternidades efêmeras. Se essa época nos brinda com espetáculos multimídia cada vez mais realistas como o SL, e se é nosso destino viver cada vez mais *plugados* em universos paralelos, que assim seja. Não seremos menos humanos por isso.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen (2001). “*Computer Game Studies, Year One*”. *Game Studies*, vol. 1, nº 1, julho. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 11 mai. 2009.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS. “*A indústria brasileira de jogos eletrônicos – Um mapeamento do crescimento do setor nos últimos 4 anos*”. Disponível em: <<http://www.abragames.org/docs/Abragames-Pesquisa2008.pdf>>. Acesso em: 18 mai. 2009.

BALANDIER, Georges, *Etnografia, Etnologia, Antropologia, Sociologia, Etnologia e Etnografia*. In: GURVITH, Georges (Org.). *Tratado de Sociologia*, Volume I, Martins Fontes, São Paulo, SP, 1977, pp. 148-150.

BALSAMO, Anne (1995). “*Forms of technological embodiment: reading the body in contemporary culture*”. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (Orgs.). *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: cultures of technological embodiment*. London and Thousand Oaks, CA: Sage Publications, pp. 215-237.

BARTHES, Roland (1993). “*O mundo do catch*”. In: *Mitologias*. Rio de Janeiro e São Paulo: Editora Bertrand Brasil, PP. 11-23.

_____ (1998). “*A morte do autor*”. In: *O Rumor da Língua*. Rio de Janeiro, Martins Fontes.

BAUDRILLARD, Jean (1991). *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D’Água.

_____ (2001). *A ilusão vital*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

_____ (2005). “*The finest consumer object: the body*”. In: FRASER, Mariam; GRECO, Monica (Orgs.). *The body: a reader*. Londres e Nova York: Routledge, p. 277-282.

_____ (2007). *Senhas*. Rio de Janeiro: DIFEL.

BAUMAN, Zygmunt (2005). *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

_____ (2008). *Vida para o consumo: a transformação das pessoas em mercadorias*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

BUTLER, Judith (2003). *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

CASTELLS, Manuel (1999a). *A era da informação: economia, sociedade e cultura, Vol. 1, A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.

_____ (1999b). *A era da informação: economia, sociedade e cultura, Vol. 2, O poder da identidade*. São Paulo: Paz e Terra.

_____ (2003). *A galáxia da internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

CASTRONOVA, Edward (2001). *Virtual Worlds: a first hand account of market and society on the cyberian frontier*. CESifo Working Paper Series N° 618. Disponível em: <<http://ssrn.com/abstract=294828>>. Acesso em: 20 jan. 2010.

_____ (2003). *On virtual economies*. Game Studies volume 3, issue 2. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0302/castronova>>. Acesso em: 20 jan. 2010.

CLIFFORD, James (1998). *Sobre a autoridade etnográfica*. In: *A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, p. 17-99.

DEBORD, Guy (1997). *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto.

E-BIT. *WebShoppers* n° 20. Disponível em: <<http://www.webshoppers.com.br/webshoppers/WebShoppers20.pdf>>. Acesso em: 06 fev. 2010.

DENZIN, Norman K; LINCOLN, Yvonna S. (2006). *Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa*. In: *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. Porto Alegre: Artmed, pp.15-41.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. “*Computer and video game industry tops \$22 billion in 2008*”. Disponível em: <http://www.theesa.com/newsroom/release_detail.asp?releaseID=44>. Acesso em: 18 abr. 2009.

FEATHERSTONE, Mike (Org.) (2000). *Body modification*. London, Thousand Oaks and New Delhi: Sage Publications.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (1995). *Cultures of technological embodiment: an introduction*. In: *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: cultures of technological embodiment*. London and Thousand Oaks, CA: Sage Publications, pp. 1-19.

FERREIRA, Jonatas (2004). “*A condição pós-humana: ou ‘como pular sobre nossa própria sombra’*”. Revista Política e Trabalho, João Pessoa, vol. 21, p. 21-42.

FERREIRA, Jonatas; BATISTA, Micheline D. G.; MORAIS, Josimar J. Ventura de; SILVA, Adriana Tenório da (2009). *Jogos eletrônicos (JEs) on-line: por uma hermenêutica da vivência de criatividade no ciberespaço*. Trabalho apresentado no XIV Congresso Brasileiro de Sociologia, Rio de Janeiro.

FIGUEIRA, Mara (2007). *Second Life: febre na rede*. Sociologia Ciência & Vida. São Paulo: Editora Escala, Ano I N° 9, p.16-25.

FOUCAULT, Michel (1979). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal.

_____ (2006). “*O que é um autor?*” In: MOTTA, Manoel Barros da (Org). *Ditos e Escritos III – Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, pp. 264-298.

FRANÇOIS, Elias Davi (2008). *Entre bytes e pixels: estudo etnográfico sobre a identidade em movimento no Second Life*. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). PUC-RS, Porto Alegre.

GADAMER, Hans-Georg (1985). *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

_____ (2005). *Verdade e Método I*. São Paulo: Editora Universitária São Francisco.

GAUTERIO, Mariana Wichrowski (2008). *A dimensão territorial das comunidades virtuais: o Cais do Porto da Ilha Brasil Porto Alegre do Second Life*. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

GEE, James Paul (2008). *Video games and embodiment*. *Games and Culture*, vol. 3, nº 3-4, p. 253-263.

GIBSON, William (2003). *Neuromancer*. São Paulo: Aleph.

GOFFMAN, Erving (2007). *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes.

GOLDENBERG, Mirian (2004). *De perto ninguém é normal*. Rio de Janeiro: Record.

_____ (Org.) (2007). *O corpo como capital: Estudos sobre gênero, sexualidade e moda na cultura brasileira*. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores.

HAGUETTE, Tereza Maria Frota (1997). *Metodologias qualitativas na sociologia*. Petrópolis: Vozes.

HALL, Stuart (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.

HARAWAY, Donna (1994). *Um manifesto para os cyborgs: ciência, tecnologia e feminismo socialista na década de 80*. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org). *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, pp. 243-288.

HARVEY, David (1992). *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola.

HUIZINGA, Johan (2007). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

INSTITUTO QUALIBEST. *As percepções do usuário de Internet sobre mundos virtuais*. São Paulo, 2007.

KELLNER, Douglas (2006). “*Cultura da mídia e triunfo do espetáculo*”. In: MORAES, Dênis de (Org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, pp. 119-147.

KRZYWINSKA, Tanya; LOWOOD, Henry (2006). “*Guest editor’s introduction*”. *Games and Culture*, vol. 1, nº 4, p. 279-280.

KUMAR, Krishan (1997). *Da sociedade pós-industrial à pós-moderna: Novas teorias sobre o mundo contemporâneo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

LE BRETON, David (2003). *Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade*. Campinas, SP: Papirus.

_____ (2006). *A sociologia do corpo*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes.

LEMOS, André. *A página dos cyborgs: Bodynet e netcyborgs*. Novas tecnologias e sociabilidade na cultura contemporânea. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/intro.html>>. Acesso em: 16 set. 2007.

_____ (2004). *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.

LÉVY, Pierre (1993). *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34.

_____ (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.

LINDEN LAB. Second Life Virtual Economy – Key Metrics Through November 2008. Disponível em: <http://s3.amazonaws.com/static-secondlife-com/economy/stats_200811.xls>. Acesso em: 15 jan. 2009.

LIPOVETSKY, Gilles (2007). *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das Letras.

MAFFESOLI, Michel (1996). *No fundo das aparências*. Petrópolis, RJ: Vozes.

_____ (2006). *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades pós-modernas*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

MALINOWSKI, Bronislaw (1976). *Os argonautas do Pacífico Ocidental*. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural.

MARCHIORI, William. “Facebook atinge 400 milhões de usuários ativos e muda página inicial”. Disponível em <http://idgnow.uol.com.br/internet/2010/02/05/facebook-atinge-400-milhoes-de-usuarios-ativos-e-muda-pagina-inicial/>. Acesso em 14 fev. 2010.

MCLUHAN, Marshall (1990). “Jogos: As extensões do homem”. In: *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. São Paulo: Cultrix.

MENDES, Cláudio Lúcio (2006). *Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação*. Campinas, SP: Papirus.

MICHAELIS. Dicionário on-line. Editora Melhoramentos. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>>. Último acesso em: 05 fev. 2010.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (1991). *A hermenêutica dialética*. In: *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: Editora Hucitec. pp. 218-228.

PAINEL IBOPE/NETRATINGS. Internautas domiciliares ativos e horas navegadas – janeiro de 2009. Disponível em: <<http://www.cetic.br/usuarios/ibope/tab02-01-2009.htm>>. Acesso em: 8 mar. 2009.

PEREIRA, Rogério Santos (2009). *Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

PETERS, Michael (2003). *Estruturalismo e pós-estruturalismo*. In: Rubedo – Revista de Psicologia Junguiana e Cultura, ano V, nº 17, Abril. Disponível em <<http://www.rubedo.psc.br/Artlivro/estpost.htm>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

PIMENTA, Francisco José Paoliello; VARGES, Júlia Pessoa (2007). *Second Life: vida e cidadania além da realidade virtual?* Comunicação & Sociedade. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, Ano 28, nº 47, 1º semestre, pp.13-27.

RICHARDSON, Robert Jarry et al (2008). *Pesquisa social. Métodos e técnicas*. São Paulo: Editora Atlas.

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

SCHWANDT, Thomas A. (2006). *Três posturas epistemológicas para a investigação qualitativa: Interpretativismo, hermenêutica e construcionismo social*. In: DENZIN, Norman; LINCOLN, Yvonna S. *O planejamento da pesquisa qualitativa: Teorias e abordagens*. Porto Alegre (RS): Artmed, pp. 193-259.

SIBILIA, Paula (2002). *O homem pós-orgânico: Corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará.

SILVERSTONE, Roger (2005). *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Edições Loyola.

SIMKINS, David W.; STEINKUEHLER, Constance (2008). *Critical ethical reasoning and role-play*. Games and Culture, vol. 3, nº 3-4, p. 333-355.

SIMMEL, Georg (1998). *“Da psicologia da moda: um estudo sociológico*. In: SOUZA, Jessé; ÖELZE, Berthold. *Simmel e a modernidade*. Brasília: UnB, pp. 161-170.

STEINKUELLER, Constance (2008). *Introduction to the Games Learning & Society (GLS) Conference Special Issue*. Games and Culture, vol. 3, nº 3-4, p. 251-252.

SMART, J. M.; CASCIO, J.; PAFFENDORF, J. (2007). *Metaverse Roadmap Overview. Pathways to the 3D Web*. Disponível em: <<http://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2008.

TRIBUNA IMPRESSA. *“Cultura: ‘Mulheres-fruta rouba a cena no funk nacional’*”. Disponível em: <http://www.tribunaimpressa.com.br/Conteudo/Mulheres-fruta--roubam-a-cena-no-funk-nacional,96810,60038>. Acesso em 26 fev. 2010.

TURKLE, Sherry (1999). *Sherry Turkle: fronteiras do real e do virtual* (entrevista concedida a Federico Casalegno). Revista Famecos. Porto Alegre, nº 11, p. 117-123.

VIEIRA, Eduardo; ZORZANELLI, Marcelo (2007). *O Second Life e o futuro da internet*. Época. São Paulo: Editora Globo, nº 461, 19 mar., pp. 84-95.

VILAÇA, Nízia (2007). *A edição do corpo: tecnociências, artes e moda*. Barueri, SP: Estação das Letras Editora.

VIRILIO, Paul (1996). *A arte do motor*. São Paulo: Estação Liberdade.

WEBER, Max (2005). *Conceitos sociológicos fundamentais*. Lisboa: Edições 70.

ANEXO 1

Glossário do Second Life

Alt – Forma curta para *Conta alternativa*. Alguns usuários optam por ter uma segunda conta no SL além da conta principal (*main account*). Normalmente é para guardar a moeda própria do jogo (avatar-caixa).

AO – Sigla para *Animation Override*. São animações que conferem um estilo próprio ao avatar, seja no jeito de andar, parar, sentar etc. As AOs são “vestidas” e acionadas no momento em que o usuário desejar.

AFK – Sigla para *Away from keyboard*. Acontece quando o jogo trava (*crash*) e o usuário é deslogado do jogo.

Avatar – Representação em 3D do usuário. Pode ter forma humana, de animais, monstros etc.

Ban – Do inglês, *banir*. Quando um usuário é banido de determinada ilha não pode mais retornar.

BRB – Forma curta para *Be right back*. Do inglês, *Volto logo*. É quando o usuário sai da frente da tela do computador para fazer alguma outra coisa porém continua logado.

Bump – Do inglês, *impacto*. É o ato de empurrar outro usuário, seja esbarrando (intencionalmente ou não) ou usando algum objeto. Algumas armas são criadas com esse fim.

Calling card – Do inglês, *Cartão de visita*. Contém o perfil do usuário e poder ser dado a outro para facilitar o contato.

Camping – Lugar onde se recebe dinheiro virtual executando alguma tarefa por determinado tempo, seja dançando, trabalhando etc.

Chat – Do inglês, *bate-papo*. Na conversa local, um usuário pode conversar com outro até uma distância de uns 25 quilômetros.

Damage – Do inglês, *dano*. Pode ocorrer em regiões marcadas como não seguras, que exibem um ícone de dragão acompanhado da legenda 100%. Nesses locais, qualquer objeto ou arma

pode causar dano a um usuário. Se o dano levar a uma morte de 100%, o usuário é automaticamente teleportado para sua casa.

DCS – Sigla para *Dynamic Combat System* (DCS). Um dos sistemas de RPG utilizados dentro do SL. Controla a contagem de pontos e de experiência (XP), evolução das espécies, status dos jogadores etc.

Eject – Do inglês, *ejetar*. Se o usuário tenta entrar numa área sem permissão é automaticamente ejetado para fora da propriedade.

Freebie – Local onde criadores disponibilizam produtos de graça para outros usuários.

Freeze – Do inglês, *congelar*. Função disponível para administradores e alguns donos de terras. Coloca o usuário sob controle. Pode fazê-lo parar de voar e/ou ficar imóvel.

Gestures – Combinação de animação com som. Cada inventário tem uma pasta com várias *gestures*, como vaiar, aplaudir, gargalhar, paquerar, fumar, abraçar etc.

Griever – Usuário que costuma atormentar outros. Normalmente usa gaiolas para prendê-los, armas de empurrar, textos que preenchem a tela etc.

Home – Do inglês, *casa*. O usuário pode optar para que toda vez que entre no jogo seja teleportado para o local marcado dessa forma.

HUD – Sigla para *Heads-Up Display*. São ferramentas que dão acesso a determinados recursos. Uma HUD de neko, por exemplo, permite que o usuário emita miados, ande em quatro patas etc. Uma HUD de vampiro permite que o usuário ofereça a mordida e assim por diante. As HUDs são anexadas ao avatar e ficam visíveis na tela do jogador.

IM – Sigla para *Instant message*, ou mensagem instantânea. É a conversa reservada, como no MSN.

Objetos (tipos):

- *Full object* – Objeto com todas as permissões (cópia, transferência e modificação).

- *No copy* – Objeto que não pode ser copiado.

- *No mod* – Objeto que não pode ser modificado, apenas copiado.

- *No transfer* – Objeto que não pode ser transferido para outro usuário.

Lag – Do inglês, *atraso, demora*. Situação em que o usuário tem dificuldade para se movimentar, carregar imagens, anexar objetos em determinado sítio ou para publicar mensagens, seja por congestionamento na rede do próprio SL ou problemas na conexão à internet.

Landmark – Endereço de um local (ilha, terreno, loja etc). Forma curta: *land*.

Linden dólar (L\$) – Moeda oficial do Second Life, com cotação no mundo real. Forma curta: *linden, lindens*.

Lucky chair – Do inglês, *cadeira da sorte*. São cadeiras que sorteiam prêmios (dinheiro ou produtos), normalmente pela letra inicial dos nomes dos usuários.

Mainlands – São continentes ou agrupamentos de ilhas. Exemplo: Mainland Brasil.

No-fly – Em algumas ilhas não é permitido voar. Quem define é o proprietário.

Note card – Arquivo de texto contendo mensagens de boas vindas, avisos, regras, explicações sobre o funcionamento de determinado sítio ou produto. Forma curta: *note*.

Noobie, newbie, newcomer – Usuário iniciante, residente novo, recém-chegado. A expressão pode ser usada de forma pejorativa, para designar aqueles que ainda não entendem o funcionamento do jogo.

Partner – Do inglês, *parceiro*. O residente pode escolher outro como parceiro, geralmente é namorado (a), esposa ou marido.

Poseballs – Pequenas esferas coloridas que quando clicadas colocam o avatar em determinadas poses, sozinho ou coordenado com outro avatar. Exemplo: beijo, abraço, posições sexuais.

Profile – Do inglês, *perfil*. Contém informações sobre a segunda vida do usuário (nome, foto, quando nasceu, parceiro, grupos a que pertence, tipo de conta), sobre a primeira vida (foto e texto a critério do usuário), locais mais visitados, interesses etc.

Prims – Forma curta de *Primitives* ou primitivos. São os objetos básicos colocados dentro de cada SIM ou ilha. Normalmente há um limite para a quantidade que pode ser colocada na

área, dependendo do tipo de SIM. Juntando vários Prims consegue-se criar coisas, como roupas, mobília, *poseballs* etc.

RA – Sigla para *Reportar Abuso*. Quando o usuário denuncia outro residente ou local informando aos administradores do SL detalhes como data, local, natureza do abuso etc.

Real life (RL) – Vida real do usuário do SL.

Regiões (tipos):

- *Parental Guidance (PG)* – Controle dos pais. Não admitem violência, conteúdos sexuais explícitos, nudez ou roupas sexualmente explícitas, nem linguagem ofensiva.

- *Mature (Maduro)* – Regiões impróprias para menores de 18 anos. Para acessá-las é preciso preencher um formulário na página do SL inserindo o número de um documento de identificação (RG, CPF, passaporte).

- *Adult Content (Conteúdo adulto)* – Dedicada ao sexo explícito.

Relogar – Sair e entrar novamente no SL.

Rezzar ou dropar (rezz/drop) – Colocar no chão uma caixa com vários objetos, por exemplo, cabelos ou tatuagens, para que o conteúdo seja extraído e possa ser utilizado. Apenas alguns lugares permitem isso.

Rezzday – Aniversário do avatar no jogo.

Scripts – Linguagem de programação. Permite a interação de objetos e avatares.

Shape – Literalmente, a forma do avatar. É o esqueleto que abriga a *skin*, roupas, acessórios, cabelos etc. Cada parte pode ser customizada a partir de controles deslizantes – corpo, cabeça, olhos, orelhas, nariz, boca, queixo, tórax e pernas. Antes de salvar as mudanças o usuário tem a opção de ver como ficaria (*preview*).

SIM – Forma curta de *Simulator* ou *simulador*. É sinônimo de ilha, ou seja, um espaço que pode ser adquirido ou alugado para construção. Tipos: *Open Spaces (OS)*, com capacidade menor; e *FullSim*, com capacidade ilimitada de construção.

Skin – Literalmente, a pele do avatar. Traz detalhes como pelos (barba, bigode, sobrancelha), sardas, sinais, maquiagem, unhas etc. Também define a cor do avatar (branco, negro, moreno, amarelo etc). Não pode ser modificada. A skin é “vestida” pelo avatar.

SLT – Sigla para *Second Life Time*. O horário do SL é o padrão para a região do Pacífico. São seis horas a menos em relação ao horário de Brasília.

SLurl – É o endereço das regiões e ilhas na forma de link. Geralmente tem o seguinte formato: <http://slurl.com/secondlife/region/XXX>. Quando digitada ou colada num navegador (*browser*), leva direto ao local desejado.

Teleporte – É como os usuários do SL se deslocam de um sítio a outro. Forma curta: *TP*.

Tier – Taxa paga a título de aluguel de determinada parcela de terra.

ANEXO 2

Roteiro de entrevista

Nome no SL:	Residente desde:
Idade na RL:	Sexo na RL/SL:
Cidade:	País:
Data da entrevista:	Tipo de entrevista:

1. Fale um pouco sobre quando e como começou a jogar SL. Como tomou conhecimento do jogo e o que mais lhe despertou interesse?
2. Com que frequência e quanto tempo, em média, você se conecta ao SL?
3. Você tem algum objetivo no jogo? Qual?
4. Como você descreveria seu avatar e de que forma você se identifica com ele? Seu avatar possui alguma relação com sua RL?
5. Como você descreveria a experiência de ter um “segundo corpo” e poder encarnar personagens no mundo virtual?
6. O que significa para você poder customizar infinitamente seu avatar?
7. Com que frequência você promove modificações no(s) seu(s) avatar(es) e que itens costuma modificar mais?
8. Fale um pouco sobre suas estratégias para obter novos itens para seu(s) avatar(es).
9. Você acha importante acumular lindens para poder adquirir novos itens? Como é a sua relação com o dinheiro dentro do jogo?
10. Costuma gastar muito para obter a aparência desejada no SL? Quanto já chegou a gastar para adquirir um item muito desejado? E na RL, como é essa relação?
11. As ferramentas para edição do avatar atendem a suas necessidades? Por que?

12. Você mesmo(a) já criou algum item novo, customizado para uso do seu(s) avatar(es), ou já pagou para alguém criar?
13. Em que medida você se considera ou não uma pessoa vaidosa na vida real, preocupada com a aparência?
14. Já realizou algum tipo de intervenção estética na RL (tatuagens, piercings, cirurgias plásticas), faz ginástica ou qualquer outra atividade física?
15. Se fosse possível, você gostaria de incorporar elementos do seu avatar na RL? Quais e por que?