



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

HUMANO TAMBÉM NA SEGUNDA VIDA: UMA ANÁLISE DOS AVATARES NO SECOND LIFE ¹

Renata Cristina da SILVA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este trabalho traça um panorama dos estudos sobre Cibercultura com enfoque nos mundos virtuais, em especial o Second Life. Uma pequena contextualização histórica e do estado da arte é levantada para, em seguida, chegarmos ao ponto central de nossa discussão: a estética dos avatares.

PALAVRAS-CHAVE: cibercultura; mundos virtuais; Second Life.

Introdução

A interação em mundos virtuais através de avatares torna-se cada vez mais comum com a difusão da Web 2.0 e Internet Banda Larga. Embora possam remeter a ambientes de ilusão e fantasia, esses locais são vistos como novos canais de experiência e realidade, que vão além do entretenimento, e são utilizados para compras *on-line*, envios de mensagens, compartilhamento de fotos e vídeos, negócios, relacionamentos, entre outros fins.

Se, nos últimos séculos, as relações humanas se davam essencialmente a partir do contato físico, ao longo da história dos meios de comunicação essa condição corpórea foi se perdendo. Desde a invenção da escrita até as formas mais complexas de realidade virtual (RV), as possibilidades de interagir com o outro se transformaram.

A escrita representou a primeira tentativa de não-presença. Em seguida, a prensa viabilizou a produção em larga escala de idéias e descrições de mundos reais e imaginários. Já o telefone permitiu o deslocamento da voz e trouxe uma maior aproximação dos interlocutores. A fotografia, o cinema, a televisão e o rádio também contribuíram para desenvolver as potencialidades de “comunicar sem estar frente”. No entanto, somente com o advento da Internet, a realidade virtual tornou-se possível e, com ela, a criação de mundos paralelos amplamente povoados.

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Novas Tecnologias (Mix).

² Mestranda em Novas Tecnologias da Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), bolsista Capes, graduada em Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mail: rezoca@hotmail.com.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Ainda que seja um fenômeno recente, a vida em ambientes virtuais parece ganhar cada vez mais adeptos. O *World of Warcraft*, um mundo *on-line* criado em 2004 pela empresa americana Vivendi, alcançou a marca de 9 milhões de assinantes no ano passado. A China abocanha a maior parcela desses usuários, somando 4,5 milhões, enquanto que 2 milhões estão nos EUA e 1,5 milhões na Europa. Assim como o *Warcraft*, outros espaços semelhantes crescem consideravelmente em todo o mundo, como o *Cyworld*, da Coreia do Sul, com 15 milhões de membros, cerca de 25% da população cadastrada. O *Habbo Hotel*, da Suécia, chega a 5 milhões de membros ativos. Já o *Second Life (SL)* é um dos mais difundidos no ocidente. De acordo com estimativa da Linden Lab, empresa fabricante, há cerca de 9,7 milhões de cadastros. A comunidade brasileira é a terceira maior do mundo, com 800 mil usuários, atrás apenas dos Estados Unidos e Alemanha. Atualmente, o SL ganhou concorrência direta do gigante *Google*, com o lançamento do *Lively*.

Considerando a expressividade dos números, é que nos propomos a investigar as razões que impulsionam inúmeras pessoas a relacionarem-se em ambientes virtuais. Para isso, utilizaremos como fonte de pesquisa o *Second Life*, devido sua grande repercussão no Brasil. Esse é o tema apresentado nesse projeto: motivos dos usuários para interagir no *SL*. Pretendemos examinar o perfil desses residentes do metaverso de dois vértices: um do ponto de vista do avatar, considerando sua representação naquela ilha em que vive. O outro do ângulo do indivíduo por detrás do computador.

Através de uma investigação comparativa desses cenários, esperamos conhecer mais profundamente o processo de formação de múltiplas identidades por meio da Internet. O que impulsiona alguém a interagir em mundos virtuais? Por que não o contato presencial? Por que criar um avatar? Quais as preferências estéticas e de personalidade dos usuários? Como eles pensam a construção da sua representação / simulação naquele ambiente? Há formação de uma nova identidade para o meio? Quais as semelhanças e diferenças físicas e de personalidade do avatar em relação ao indivíduo de carne e osso?

Para tentar responder a essas questões, será necessária uma pesquisa de campo que consistirá em navegação no *SL* e contato com os avatares. Ainda assim, será imprescindível a realização de entrevistas com os usuários, a fim de extrair informações sobre a intenção de se manter uma identidade por meio de um avatar. Um questionário padrão deve ser elaborado para isso. Planejamos também nos apropriar de técnicas de análise do discurso para interpretar as respostas obtidas. Em grande parte, a pesquisa deste projeto tentará fazer um paralelo entre a representação digital e original dos indivíduos.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Nesse sentido, não vamos buscar históricos completos de avatares, nem mesmo pretendemos esgotar todas as reais causas de interação. O que esse estudo pretende é conhecer melhor a relação entre homem e mundos virtuais enquanto construtores de novas realidades.

Contexto

Para que este trabalho seja capaz de dimensionar a conjuntura dos mundos virtuais, é fundamental fazer um levantamento do contexto em que esses cenários estão inseridos. As tecnologias digitais e de comunicação trouxeram à tona um novo padrão comunicativo e de produção, intermediadas pelo computador, dando origem a um fenômeno denominado Cibercultura. E-mails, listas, fóruns, *chats*, *weblogs*, *mmorpg* e *games* são os exemplos mais populares dessas novas formas de interagir com o outro. Em geral, as pesquisas no campo da comunicação estão divididas em sub-temas, entre os quais os mais recorrentes são imaginários tecnoculturais, cibercidades, mobilidade, sociabilidade e subjetividades, jornalismo digital e imersão.

Pesquisadores brasileiros como André Lemos, Marcos Palacios e Wilson Gomes, focados em estudos sobre o ciberespaço, possuem uma obra vasta sobre os impactos das novas tecnologias na sociedade e na cultura contemporâneas, e oferecem um panorama amplo do tema, dando ênfase as cibercidades, jornalismo *on-line* e política na *web*. Um trabalho de referência nesse sentido é o livro “Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea” (2004), de Lemos. O autor é um dos pioneiros a estudar o tema no Brasil, e juntamente com Palacios, criou o Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura, em 1996, com sede na Universidade Federal da Bahia. Desde então, produz investigações dos mais variados assuntos ligados à Internet, abrangendo novos formatos jornalísticos e seus produtos, como TV digital e *e-books*; relações comunicacionais; reconfigurações corporais e comunicacionais, com o tema do *cyborg*; práticas sociais e comunicacionais, entre elas *hackers*, *cyberpunks* e ciberativistas; comércio, como o eletrônico, publicitário, de marketing *on-line* e de gestão da informação; artes eletrônicas, entre elas a *webart*, música eletrônica e a *body art*; práticas discursivas interativas, relacionadas ao hipertexto; além de questões ligadas à cidade e à esfera pública.

Outros pesquisadores no Brasil, como Fabio Duarte e Maria Lucia Becker ainda tratam do tema das cibercidades e cidadania, baseados no conceito de inteligência coletiva de Pierre Lévy, em que o conhecimento está distribuído na sociedade e pode ser mais bem difundido através da Internet.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Também trazendo uma visão macro sobre a cibercultura, a pesquisadora Lúcia Santaella aborda assuntos distintos, articulados com base na sociologia aplicada, semiótica e comunicação. Entre suas pesquisas recentes, estão “Aplicações nos processos de navegação no ciberespaço”, que deu origem aos livros “Navegar no ciberespaço - O perfil cognitivo do leitor imersivo” (2004). Sua obra “Linguagens líquidas na era da mobilidade” (2007) foi embasada no estudo “O paroxismo da auto-referencialidade nos games”.

Outros autores, como Francisco Menezes Martins, Luis Carlos Lopes Pereira e Adriana Amaral, fazem um trabalho que se assemelha aos de André Lemos e Santaella, no sentido de mapear esse novo fenômeno cultural, a Cibercultura, através de suas publicações. Na França, Pierre Lévy, é um dos mais conhecidos estudiosos do ciberespaço, e, em seu livro “Cibercultura” (1999), também tenta responder a indagações originárias na sociedade midiaticizada, questionando-se sobre as implicações dessa nova cultura no campo da educação, do trabalho, da política e dos direitos.

Lévy acredita que as novas formas de conhecimento e de distribuição do mesmo transformam não só as maneiras de manipular a informação, mas também toda a sociedade. Para ele, a cibercultura é sinônimo de toda essa mudança cultural que se refere a hábitos e maneiras desenvolvidas dentro de um ciberespaço. O lado utópico de Lévy pode ser visto quando compara a cibercultura a uma nova forma de universalidade, que simbolizaria um pedaço do projeto do Iluminismo, com a humanidade livre, a unidade da linguagem e o acesso à informação. Para ele, haveria a “universalidade sem a totalidade”, ou seja, uma participação virtual para todos com a possibilidade de diferentes origens e significados.

Juntamente com Lévy, Philippe Quéau está entre os pesquisadores europeus que encaram de forma otimista a existência de uma cultura “ciber” na sociedade atual. Esses pensadores acreditam que, além da Internet auxiliar na constituição de uma inteligência coletiva, na qual todos podem contribuir, visto que o pólo emissor de informação fica descentralizado, ela também favorece a manutenção de relações cada vez menos hierárquicas, criando condições para a formação de comunidades virtuais e, conseqüentemente, de múltiplas identidades.

O americano Howard Rheingold, autor do termo “comunidades virtuais”, antes mesmo da popularização da Internet, no ano de 93, é outra referência para o campo da cibercultura. Sua obra concentra trabalhos sobre novas tecnologias, Internet e mundos digitais. Rheingold enxerga o fenômeno de maneira positiva e acredita que os relacionamentos *on-line* podem nos ajudar a concretizar o sonho de um mundo mais colaborativo.

No campo da sociologia, os europeus Manuel Castells e Dominique Wolton, estudam os impactos das novas tecnologias na atualidade. Sociabilidade na Internet, manutenção de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

identidades despolarizadas, novos comportamentos, potencialidades desenvolvidas a partir da midiaticização social são alguns dos assuntos tratados em suas pesquisas. Em “A galáxia da Internet” (2003), Castells realiza uma cronologia dos fatos que marcaram a criação histórica, cultural e política da Internet. O russo Lev Manovich, em “The Language of the New Media” (2001), também traça uma genealogia desse contexto atual.

Já pesquisadores brasileiros, como André Parente, Kátia Maciel, Suzete Venturelli, Denise Siqueira e Nizia Villaça analisam o impacto da cibercultura sob a ótica das produções artísticas. Nesse sentido, os mundos virtuais ganham especial atenção em experiências com instalações, projetos de realidade virtual e desenho gráfico. A maioria dos trabalhos parece convergir para a humanização das tecnologias através da arte.

Diana Domingues, artista interativa e pesquisadora, é uma das pioneiras no ramo e sua pesquisa atual analisa as novas formas de comportamento expandidas pelas tecnologias das interfaces. Em sua obra mais importante, “My Body, My Blood” (1997), apresentada no *8th International Symposium on Electronic Art, Isea 97*, em Chicago, um ambiente sensorializado, no qual os corpos dos visitantes faziam contato com dispositivos eletrônicos, a questão do corpo e da tecnologia começou a ser mais explorada entre os pensadores latino-americanos.

Com teor filosófico, a questão do imaginário cibercultural é vista com atenção especial pelo pesquisador brasileiro Juremir Machado da Silva. Segundo ele, o imaginário ganha uma forma diferenciada de expressão através do virtual, podendo ser tanto estimulado quanto compartilhado. Seus estudos permeiam o pensamento de sociólogos modernos, como Edgar Morin e Michel Maffesoli. Sob um olhar mais pontual, Adriana Amaral e Fátima Régis tratam do imaginário na ficção científica. Érick Felinto também estuda o tema, mas no viés do imaginário religioso na cibercultura. Donna Haraway serve de inspiração para o autor ao trazer a cena o tema do ciborgue e do pós-humano, tão presentes nas ficções.

De uma forma geral, os trabalhos que abordam a cibercultura são marcados pelo intercâmbio entre as mais diversas ciências. Talvez por se tratar de uma cultura global que ainda está em fase de alargamento e sem fronteiras delimitadas. A importância do tema deu origem a Associação Brasileira de Estudos sobre a Cibercultura, conhecida como ABCIBER, no ano de 2006. A intenção do grupo é mobilizar o debate a respeito dos assuntos que permeiam a cibercultura, assim como provocar discussões que envolvam o cenário social-histórico e tecnocultural contemporâneo no alvo de uma reflexão teórica mais criteriosa.

Mundos virtuais



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Inserido no tema cibercultura, está o nosso objeto de estudo: os mundos virtuais. Muito se tem discutido sobre esses novos canais de interatividade e entretenimento. As pesquisas mais recentes ultrapassam o campo da comunicação e aproximam áreas distintas, que vão desde a computação até a filosofia. Ao tratar do assunto, muitos tópicos vêm à tona, como a virtualização, imersão, realidade, participação, espacialidade, identidade, narratividade, cognição, sensorialidade, hipertextualidade e simulação. Contudo, pode-se perceber que há grupos focados em determinados estudos.

Atualmente, muito do que se produz sobre mundos virtuais no Brasil está no contexto das criações artísticas que envolvem sistemas de multi-usuários. Os trabalhos associam a simulação computacional no sentido de reproduzir os sentidos humanos, com o intuito de despertar o interesse do leigo pela tecnologia. Nesse aspecto, muitos projetos de realidade virtual são concebidos por pesquisadores como Tânia Fraga, Maria de Fátima Burgos e Diana Domingues. No entanto, é importante ressaltar que existem trabalhos de RV no campo da engenharia, arquitetura, aviação, informática, entre inúmeros outros.

A pesquisadora Suzete Venturelli é uma das que, no momento, cria e desenvolve mundos virtuais interativos, usando o meio computacional como suporte para seu trabalho. Entre os laboratórios de pesquisa em “arte e realidade virtual”, “imagem e som” e um Museu Virtual para a Arte Computacional, Suzete experimenta uma imensa gama de novas tecnologias. A exemplo disso, podemos citar o mundo “Poéticas Interativas”, feito em parceria com Tânia Fraga e com enfoque nas possibilidades poéticas das páginas na Web, além de um mundo em 3D composto por avatares, em fase de criação.

Ainda nos experimentos de Realidade Virtual (RV) voltados para a comunicação e arte, podemos citar estudiosos como Stelarc, Luiz Velho, Hervé Huitric e Monique Nahas. Embora haja diferenciação nos objetos de estudos dos mesmos, suas linhas se encontram no sentido de aliar o corpo às novas mídias. A questão da obsolescência do corpo entra em destaque quando os mundos virtuais introduzem uma proposta ousada de realizar os sonhos mais variados com o poder do imaginário tecnocultural. Derrick de Kerckhove também faz estudos teóricos sobre a RV, mas não é um artista como os outros citados.

Nos Estados Unidos, uma grande referência nos projetos de mundos virtuais é o Massachusetts Institute of Technology (MIT). Lá, concentram-se pesquisadores importantes para a evolução dos espaços digitais, como Harold Hanham, Philip Khoury e Ann Friedlander, ligados a área de engenharia e mídias eletrônicas. A americana Janet Murray é outra pesquisadora de peso no campo das narrativas interativas e atua no Georgia Institute of



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Technology (GATECH). A Universidade de Stanford também possui o especialista em mundos virtuais, Nick Yee.

Buscando compor uma trajetória dos ambientes mais populares no Brasil, Simone Pereira de Sá, Herom Vargas e Luiz Adolfo de Andrade convergem seus trabalhos nesse sentido. De certa forma, nas pesquisas desses autores, é dado enfoque as características dos novos mundos de *bits* e, em seguida, feita uma comparação com as primeiras comunidades virtuais.

Os temas da imersão e da participação em mundos virtuais são analisados por Arlindo Machado, Giselle Beiguelman, Eugenio Trivinho, Rogério da Costa, Lucia Santaella e Sérgio Bairon. Além disso, alguns pesquisadores desenvolvem o Centro de Investigação em Mídias Digitais (CIMID), que colabora para a divulgação dos produtos na área. Já as redes interativas e de colaboração são vistas por Artur Matuck, Fredric Michael Litto e Massimo di Felice.

Second Life

Popularizado em 2006, o Second Life (SL) é um mundo virtual em que o participante interage *on-line*, através de um avatar, navegando pelo espaço em três dimensões (3D), onde é possível conversar com outros interatores, criar objetos, fazer compras ou exercer uma profissão. É considerado um simulador da vida real ou um MMOSG – Massively Multiplayer Online Social Game (Jogo Multi Jogadores Social em Massa).

Com origem nos Estados Unidos, o SL se tornou objeto de estudo para os pesquisadores do mesmo país e, mais tarde, chamou a atenção do mundo. A Linden Lab, empresa responsável pelo projeto, liderada por Philip Rosedale, iniciou os primeiros esboços do SL em 1999 e só veio a lançá-lo no mercado em 2003. A planta inicial foi feita por uma equipe multidisciplinar e envolveu esforços de designers, programadores, economistas, ex-professores universitários e até militares da reserva.

Desde a sua inauguração, o espaço é fonte de estudo para assuntos diversos, que abrangem desde sociabilidade até inteligência artificial. A exemplo disso, no mês de maio de 2008, o robô Edd Hifeng foi testado por cientistas americanos do Rensselaer Polytechnic Institute, no Estado de Nova York. Apesar de parecer apenas um avatar na forma de robô, Edd é comandado por computador. O foco do experimento é analisar a capacidade de interação de Edd com outros usuários no Second Life, respondendo perguntas e realizando tarefas.

No Brasil, o ambiente também despertou a atenção de estudiosos do metaverso. A Cidade do Conhecimento da Universidade de São Paulo (USP), que elabora, planeja e desenvolve projetos de emancipação digital, entrou para a “segunda vida” em agosto de 2007. Lançou, recentemente, o programa “Gestão de Mídias Audiovisuais” (GeMA), com o objetivo



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

de atuar como laboratório de produção e gestão de projetos, com enfoque na criação no SL. O curso oferece reuniões semanais e oficinas para a criação de projetos sociais e culturais, além de planos de negócios em audiovisual digital. A idéia é que os participantes criem comunidades móveis, ilhas no SL, games e soluções em navegação.

Grupos mais pontuais analisam os aspectos lúdicos do SL, enquanto incentivador de roteiros rizomáticos e cada vez abertos à inventividade dos participantes. Esse é o caso das pesquisas de Alex Primo, Elza Dias, Claudemir Edson Viana, Carlos Pernisa Júnior, Rebeca Martineli de Melo e Ana Barros. Em grande parte, os esforços caminham no sentido de entender as novas formas de linguagem que vêm se afirmando com o uso do computador em ambientes 3D.

A questão da sociabilidade, enquanto produtora de múltiplas identidades, é vista por pesquisadores brasileiros, como Paula Sibilia, Adriano Duarte Rodrigues, Paulo Cunha e Beatriz Bretas, entre outros. Há, ainda, nomes de referência internacional que citam o SL em trabalhos recentes, como é o caso de Stuart Hall. A psicóloga americana Sherry Turkle foca seu trabalho na construção de identidade através dos dispositivos computacionais, embora ela também atue com alguns aspectos sociológicos. Em seu livro *A Vida no Ecrã - A identidade na era da Internet*, a autora baseia-se na entrevista com usuários da web que participam de diferentes experiências com computadores para mapear o fenômeno.

Outros estudiosos como Francisco José Paoliello Pimenta e Camila Wenzel preconizam que o futuro da web está nos mundos imaginários em 3D. Ao invés de uma janela com texto, imagens e sons, a plataforma gráfica semelhante a do SL seria utilizada para navegação na Internet. Esse também é o ponto de vista dos idealizadores do SL, assim como de especialistas nos mundos virtuais. Para Wagner James Au, integrante da Linden Lab, o SL estaria preparando a humanidade para alcançar essa meta. Há exemplos práticos nesse sentido, como é o caso das lojas da Amazon e Adidas em 3D. Contudo, a iniciativa ainda é precoce e dependerá dos esforços de muitos internautas.

Estética dos avatares

Por meio de um *login*, o novo usuário inicia a “segunda vida”. O primeiro lugar de navegação é a *Orientation Island*³. Nesse ambiente, o estreante recebe instruções de como alterar sua aparência, acessando o *Inventário*, uma espécie de sala de configurações pessoais. Estatura, peso, cor da pele, cabelo, traços do rosto e corpo são definidos nessa área e podem ser modificados sempre que o residente desejar.

³ Ilha de Orientação é onde os residentes aprendem os primeiros comandos para navegar no SL.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A interface gráfica em 3D revela riqueza de detalhes, se comparada aos primeiros vídeo-games da década de 70. O tamanho dos lábios, espessura, tonalidade, assim como contorno estão entre algumas das minuciosas alternativas para os participantes. O mesmo vale para cada parte do corpo, desde a sobrancelha, unhas, nariz, até a musculatura das pernas e braços. Se o avatar está gordinho, é só esticar. Se deseja ficar com o corpo forte, “malhado”, é só acrescentar músculos. O processo não oferece grandes dificuldades.

O Second Life convida cada um de nós a efetivamente entrar num segundo nível de consciência sobre nossas vidas reais (a "Real Life"). Ao construir um avatar, cada um de nós se desconstrói e se reconstrói técnica e poeticamente. Surge um novo nível de consciência (MACHADO, 2002, p.10)

É interessante notar como os residentes encaram essa transformação de “recém-chegado” para “configurado” como um ritual indispensável para integrar o metaverso. Embora o avatar possa usar a representação do corpo original, disponibilizada pelo SL, os demais participantes sabem que a figura trata-se de um *Newb* - designação dada ao novo usuário que ainda não tem domínio do meio. Caso permaneça sem retoques na aparência, o iniciante é sempre indagado por outros, como, por exemplo: “por que você ainda está com essa roupa?”, e estimulado a usar os artifícios do SL.

Em geral, os novos interatores vêm com a cor da pele morena escura, calça jeans e blusa roxa, uniforme que os distinguiriam como menos especializados e experientes que os demais, já integrantes de ilhas, comunidades ou tribos. A necessidade de identificar-se com um grupo, de pertencer a uma “cibertribo”, é reforçada pelo comportamento dos usuários. De acordo com Donath (1999), “conhecer a identidade daqueles com quem se comunica é fundamental para entender e avaliar a Interação” (p. 29).

As pernas desses iniciantes também evidenciam a inexperiência, já que vêm flexionadas e tencionam um modo de andar diferente dos demais. Nesse sentido, é importante ressaltar como as técnicas corporais também se fazem presentes nos ambientes virtuais. O “andar encurvado” dos novatos causa incômodo aos interatores veteranos. Muitos deles ensinam aos residentes o comando necessário para “normalizar” os passos. Em outras situações, como shows e festas realizadas no SL, a dança é também fonte de discussões e técnicas. Muitos residentes trocam informações sobre ritmos corporais e ensinam comandos inusitados durante os eventos.

No campo das ciências sociais, Marcel Mauss (1974) foi pioneiro ao propor um estudo das técnicas corporais. Para o antropólogo, elas são essenciais para compreender “como os homens, sociedade por sociedade e de maneira tradicional, sabem servir-se de seus corpos” (p. 211). Em sua análise, descreve especializações corporais distintas, com a enumeração biográfica



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

das mesmas. Partos de cócoras, em pé, deitado; criação e alimentação da criança; postura na adolescência e também técnicas da idade adulta são citadas. Segundo o autor, a transmissão desses usos dos corpos acarreta especificações para o modo de agir do indivíduo por toda a sua existência:

A criança carregada junto da pele de sua mãe durante dois ou três anos tem uma atitude inteiramente diferente face à mãe do que uma criança não carregada; ela tem um contato com a mãe inteiramente diferente das crianças entre nós. Ela pendura-se ao pescoço, aos ombros, escarrancha-se na anca. É uma ginástica notável, essencial para toda a vida. (MAUSS, 1974, p.224).

O modo de andar também é analisado por Mauss em seus estudos. Nesse sentido, os meios de comunicação, em especial o cinema, são capazes de inserir técnicas em diferentes culturas. O autor cita uma passagem pelo hospital em Nova Iorque, em que encontrou semelhanças entre o andar das enfermeiras americanas e mulheres francesas. E concluiu: “De fato, as modas do caminhar americano, graças ao cinema, começavam a chegar até nós” (MAUSS, p. 214).

Mesmo sob o ponto de vista de corpos virtualizados, podemos atentar as observações de Mauss nos ambientes digitais. No caso do SL, é preciso fazer uma ressalva em relação ao corpo. Sabemos, aqui, que o nosso objeto de estudo são avatares, representações de personagens. Não pretende-se, em nenhum momento, encará-los como fiéis retratos do homem natural, capaz de estabelecer relações sensoriais, emocionais e simbólicas. Porém, vale ainda ressaltar que, mesmo em um ambiente 3D, os usos e técnicas do corpo se fazem presentes, afinal há um humano executando comandos por trás da tela.

No que diz respeito a essas características do meio, podemos destacar algumas curiosidades. Os movimentos dos avatares são previamente estabelecidos no jogo, mas é possível também criar algumas gingas e importá-las, da mesma maneira que se faz com roupas e objetos criados fora da interface do SL. Entre eles, podemos citar danças populares que fazem sucesso no Brasil, como o “Créu” e “Dança do Siri”. Na Ilha Búzios, uma das mais frequentadas no país, muitos avatares executam os movimentos e tentam retratar esses modismos. A criatividade é tamanha, que torna-se difícil acompanhar e adquirir os comandos de tantas tendências. A grande novidade do momento é conseguir a “Postura paparazzi”. Alguns avatares ricos e famosos adotaram a técnica para não serem fotografados e filmados no dia-a-dia. A mão sobre o rosto e a cabeça baixa é típica desse movimento. Além disso, pose para fotos, com caras e bocas, viraram febre entre os residentes.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Para os usuários que se sentem “inacabados” ou necessitam de um retoque no visual, é permitido acessar o inventário ilimitadamente. Para isso, é necessário clicar com o botão direito do mouse sobre o avatar. Na tela, surgirá um *Menu* arredondado com a opção *Aparência*. Se o usuário quiser transformar-se completamente, nada o impedirá, desde que haja domínio das ferramentas. A única limitação é que o residente só pode ajustar traços dentro dos padrões disponibilizados pelo SL. Caso o interesse seja por algum elemento não existente na barra de opções, é necessário criá-lo fora do SL e depois importá-lo.

Como nem todos sabem executar esses comandos, nem são *experts* em artes gráficas, o comércio de membros do corpo é comum na segunda vida. Seios inflados, pernas torneadas, mãos musculosas, abdômen “sarado” figuram entre os anúncios do metaverso. Quer comprar um rostinho de modelo, daqueles de chamar a atenção de toda uma ilha? Então, é só separar cerca de 30 lindes dólares e se preparar para a metamorfose. Há, ainda, como encomendar um bumbum arrebitado ou um corpo completo. Isso acontece muito com artistas que querem ganhar projeção entre os internautas. As cantoras Rita Lee e Cláudia Leite são exemplo disso. Contrataram uma agência para desenhar seus personagens. Até o ministro da cultura, Gilberto Gil, cogitou a criação da sua representação virtual.

Embora as possibilidades sejam inúmeras no mundo virtual, a maioria dos avatares adota uma certa padronização. Essa foi a conclusão da pesquisa “Just Like Me, but Better” (“igualzinho a mim, só que melhor”), das professoras Suely Fragoso e Nísia Rosário, após entrevista com 61 avatares de 19 nacionalidades.

“São todos muito simétricos, com boa proporção. O padrão de beleza é essencialmente caucasiano: a imensa maioria dos avatares são altos, de pele clara, cabelos lisos, corpos longilíneos. Embora esse seja um padrão relativo a um tipo étnico bem definido, atravessa todas as culturas, aparece em avatares do mundo todo.” (FRAGOSO, 2008, Folha Online. Acesso em 06/08/08).

Muitos deles aparentam ser jovens, com idade média entre 20 e 30 anos. Em geral, eles são magros, bonitos e andam com roupas da moda. Aqueles que ousam sair do “molde” ganham status de “aberrações” ou de “personalidades” e transformam-se em figuras conhecidas internacionalmente. A grávida alemã Armiti e a brasileira *Mini Kidd* (uma criança) são exemplos disso. A futura mamãe participou de seções de fotos em todo mundo, enquanto a menina conquistou muitos amigos no game, inclusive os próprios pais, já que foi adotada por um casal de residentes. Há, ainda, tentativas de transcendência, de representar hiper corpos, dotados de qualidades inumanas, como asas e luz própria.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Apesar das inúmeras concepções, a admiração é evidente pelos avatares mais humanos. A animalização dos seres, o uso de artifícios mecânicos, como cadeiras de andar ou garras, causam estranhamento e repulsa em diversos residentes, que questionam a necessidade do uso de certos artifícios. Prova dessa evidência também está na opção da maioria dos usuários por corpos “normais”. Essas criaturas híbridas poderiam ser comparadas à figura do ciborgue, que sempre causou medo e temor no imaginário dos homens. *Frankenstein*, O Incrível *Hulk* e tantas outras aberrações geram sensações negativas, em decorrência do desconhecido. Donna Haraway, em *Manifesto Ciborgue*, define esses seres: “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (2000, p.40).

O conceito é expandido por André Lemos na abordagem: “o primeiro homem, que de uma pedra faz uma arma e um instrumento, é o mais antigo ancestral dos ciborgues” (2004, p.165). O autor sugere que os meios de comunicação de massa estimulem a formação dos indivíduos como “ciborgues interpretativos”. E o pavor pelos mesmos é descrito por Tomaz Tadeu da Silva: “A idéia do ciborgue, a realidade do ciborgue, tal como a possibilidade de clonagem, é aterrorizante, não porque coloca em dúvida a origem divina do humano, mas porque coloca em xeque a originalidade do humano. Fim do privilégio” (2000, p. 16).

Referências bibliográficas

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.

DONATH, Judith S. *Identity and Deception in the Virtual Community*. In: KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.

FRAGOSO, Suely. *Just Like Me, but Better*. Folha Online. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u430366.shtml>. Acesso em 06/08/08.

HARAWAY, Donna. *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX*. Em: *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autentica, 2000.

LEMONS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2a ed., 2004.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

_____. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

MACHADO, Arlindo. *Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento*. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2006.

Manovich, Levy. *The Language of New Media*. Cambridge, MA, MIT Press, 2001.

MAUSS, M. *Sociologia e antropologia*. São Paulo, EPU/EDUSP, 1974. 2v.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no Ciberespaço. O Perfil Cognitivo do Leitor Imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Linguagens Líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.