

# **CORPO E SUBJETIVIDADE NO CIBERESPAÇO: um estudo sobre os avatares no Second Life\***

Flávia Martins dos Santos\*\*  
Suely Henrique Gomes\*\*\*

## **Resumo:**

Em uma sociedade cada vez mais conectada às novas tecnologias, as representações corporais próprias de um ciberespaço se tornam comuns e até mesmo necessárias. Os avanços tecnológicos têm contribuído em muito, não somente como suporte de transformação corporal do sujeito, mas também como artifícios que inauguram uma nova forma dos indivíduos se relacionarem e perceberem a si mesmo e aos outros que os cercam. Este trabalho se presta a estudar a relação entre corpo, subjetividade e novas tecnologias por meio de uma análise dos avatares do Second Life.

**Palavras-chave:** Corpo, Subjetividade, Virtual, Avatares, Consumo.

## **1. Introdução**

O corpo e suas figurações têm passado por um árduo processo de transformação através dos séculos. O modo como é percebido e representado na atualidade, fez com que o corpo se tornasse alvo de várias investigações pessoais, científicas e acadêmicas. A problematização do corpo tem levantado questionamentos sobre seus limites, subjetividade, sexualidade, naturalidade, matéria e mais recentemente, com o avanço das novas tecnologias, o corpo passou a ser indagado sobre suas próteses e virtualizações<sup>1</sup>.

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

\* Trabalho apresentado ao II Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura - ABCiber.

\*\* Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFG.

\*\*\* Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFG.

<sup>1</sup>Entende-se virtual a partir do conceito elaborado por Pierre Lévy (1996). O virtual não se opõe ao real como muitos imaginam, mas sim ao atual. Na concepção do autor, o virtual está para o atual assim como o real para o possível. Em uma perspectiva filosófica, o virtual pode ser considerado como força ou potência.

perceberem a si mesmo e aos outros que os cercam. André Lemos afirma que, ao voltarmos nosso olhar para a interação entre o homem e suas máquinas,

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

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

Estar conectado e desconectado, possuído e desprovido de um corpo físico, coloca o sujeito em uma condição fragmentada e abre, ao mesmo tempo, novas possibilidades até então inacessíveis para quem podia ter uma “única vida” e a ela estava preso. Para aqueles que não tinham acesso às inúmeras possibilidades do ciberespaço, o mundo do imaginário era a única fuga das limitações reais e corpóreas. Todas as mudanças acarretadas por essas inovações tecnológicas carecem de estudos que aprofundem o conhecimento a respeito de suas implicações no corpo e na subjetividade dos indivíduos contemporâneos.

## **2. Corpo e Subjetividade**

A idéia de sujeito e de subjetividade a qual temos conhecimento veio de Descartes. A noção de um indivíduo ao mesmo tempo universal e individual pregada pela teoria cartesiana, propiciou a separação da alma e da mente do sujeito racional de seu corpo material, ao qual ficou relegado apenas a função de invólucro. Por muito tempo corpo e subjetividade foram tidos como instâncias completamente distintas e até mesmo antagônicas.

Entretanto, com a instauração da crise da subjetividade ocorrida a partir das últimas décadas do século passado, “critica-se e rejeita-se a definição de um sujeito universal, estável, unificado, totalizado e totalizante, interiorizado e individualizado” (SANTAELLA, 2006, p. 16). Desde então os olhares começaram a voltar-se para a problematização do corpo e sua importância na constituição da subjetividade.

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

Todavia, Santaella nos alerta para o risco de relegarmos ao corpo o mesmo status que teria a alma ou o pensamento para Descartes. Ambos não podem ser considerados como constantes e absolutos. Corpo e alma, segundo a autora, são variáveis em modificação contínua e aberta, sendo que tão certamente também não se pode considerar o corpo como universal e individual.

Buscando entender a subjetividade em Foucault, Cardoso Jr. (2005) nos oferece um conceito de subjetividade extremamente ligada ao corpo e ao tempo. Segundo o autor, subjetividade na visão foucaultiana, é a expressão do que em nós se relaciona com as coisas, com as pessoas e com o mundo, sendo que o tempo, o seu passar principalmente, é determinante nesse processo. Ao estar relacionada com o tempo, a subjetividade perde sua imobilidade e rigidez como se imaginava no cartesianismo e se desvincula do inconsciente, diferente do que propõe a psicologia em Freud, pressupondo seu caráter social.

Segundo Cardoso Jr., vemos em Foucault uma subjetividade que está diretamente ligada ao tempo, mas também, e principalmente, ao corpo. Assim, o que Foucault quer nos dizer é que

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

Em uma mesma linha de pensamento, Félix Guattari, entende também a subjetividade numa perspectiva mais social e menos psicanalítica. Guattari (1996) apresenta uma idéia de subjetividade fabricada, modelada, recebida e consumida pelo social e no social. Sendo assim, a subjetividade é assumida e vivida pelos indivíduos em suas experiências particulares, constituindo o que ele chama de processos de singularização.

Segundo o autor, o que constitui o indivíduo como sujeito seria a capacidade de assimilar a subjetividade produzida em uma esfera macro-política, que ele chama de agenciamentos coletivos, e a reconhecer em um corpo. A grande subjetividade atualmente produzida, segundo o Guattari, é a “subjetividade capitalística” (Ibid., p.27) que juntamente com fatores inconscientes, corporais, dos grupos primários e da produção de poder, formam os múltiplos componentes da subjetividade. Ateremos-nos então a um componente bastante peculiar: os domínios corporais.

Segundo Sant’Anna (2005), na contemporaneidade o corpo tende a ser considerado o lugar privilegiado da subjetividade, “se durante séculos a humanidade destinou à alma o lugar da identidade humana, na ordem tecnocientífica é o corpo que exercerá essa função” (Ibid., p.102). Fato observável na importância que os cuidados corporais adquiriram nas últimas décadas, tendo se tornado objeto constante de estudo por diversas áreas que entendem o corpo a como última fronteira a ser explorada.

Para além de uma simples exploração e formatação do corpo, existe na atualidade o desejo de tematizá-lo, criar discursos que o legitimem na intenção de produzir outra subjetividade, que associe prazer ao consumo para criação de um corpo ideal em uma

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

### **3. Novas formas de biopoder: a trajetória do corpo na história do capitalismo**

Em toda a história do capitalismo, o corpo passou por diversas abordagens. Segundo Foucault, na modernidade, mais especificadamente na Revolução Industrial, o corpo valorizado era o corpo-máquina, representado pelo corpo apto para o trabalho, disciplinado e dócil. “A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência)” (2007, p. 119). O corpo deveria ser disciplinado, assim como suas subjetividades, e cada indivíduo deveria assumir um papel específico a desempenhar na sociedade bem como um sócio-espço a ele destinado.

Por meio do corpo se manifestavam os poderes e saberes que regiam as sociedades modernas. Foucault sistematizou essa relação entre corpo e poder nomeando-a de “biopoder”. O biopoder é um tipo de poder fundamental para o desenvolvimento do capitalismo, por meio da produção de forças que devem crescer, serem ordenadas e canalizadas. A manipulação das forças pelo biopoder gerava novos corpos e novas almas, ambos adestrados tendo em vista a produtividade.

Dessa forma se configurava o operário, o grande protagonista da era industrial. Entretanto, as análises de Foucault permitiram perceber que, diferente do que se imaginava em períodos anteriores, o trabalho não estaria na “essência do homem”, mas se instituiu por uma operação disciplinadora dos indivíduos, que ocorria por meio dos dispositivos de poder como a fábrica, o hospital, a penitenciária, o hospício. Assim o projeto do biopoder controlava toda a vida dos indivíduos, focalizando seus esforços para as engrenagens da produção fabril.

Mas estes não eram os únicos dispositivos utilizados pelo biopoder. Foucault nos fala no primeiro volume da *História da Sexualidade* (1984), que o “dispositivo da sexualidade” também exercia grande influência no controle dos indivíduos, sendo o principal foco do biopoder. Acreditava-se que na sexualidade seria possível conhecer a identidade do indivíduo, a essência das almas e dos corpos. Por meio do controle do sexo era possível controlar os impulsos normalizadores da sociedade industrial.

Entretanto, segundo Paula Sibilia(2003), a sociedade contemporânea estaria emprestando ao biopoder uma nova dinâmica.

Em uma sociedade atravessada pela informação digital de inspiração imaterial, o *código genético* parece estar ocupando o lugar de preeminência antes atribuído ao sexo. Localizada na interseção exata entre o corpo

individual e o corpo da espécie, hoje a cadeia de genes do DNA é um alvo privilegiado tanto das biopolíticas que apontam para a população humana quanto das tecnologias específicas de modelagem subjetiva. [...]. Assim como o sangue nas sociedades feudais e o sexo no mundo industrial, hoje são os genes que determinam 'o que você é'(Ibid., p.181).

Após ser decifrada a estrutura molecular do DNA, a tecnociência se deparou com poderes nunca antes imaginados. A possibilidade de alterar o código genético trouxe consigo o fomento para a ambição dos homens de ultrapassar os obstáculos biológicos e explorar as potencialidades para além do humano. Como dito anteriormente, o corpo como última fronteira a ser explorada passa agora por um processo de “endocolonização” (Ibidem., p.132), definindo sua constante exploração até mesmo pela de hibridização com componentes não-orgânicos.

Sendo o código genético o responsável pela determinação das características do ser humano, o biopoder encontra então sua mais nova forma de controle corporal e subjetivo. Não obstante conhecer como o indivíduo é, os genes revelam suas predisposições, riscos e probabilidades futuras de vir a apresentar determinadas características. Pode-se conhecer uma nova forma de eugenia, estritamente ligada às lógicas de mercado: “as manipulações genéticas são promovidas em nome da eficácia econômica, do aumento da performance, da otimização da qualidade e da relação custo benefício” (SIBILIA, 2003, p. 150).

Nesse ponto podemos relacionar a construção de sujeitos com a subjetividade capitalística de Guattari. O interesse do biopoder não é mais produzir indivíduos produtores, mas sujeitos consumidores e, ao mesmo tempo, objetos de consumo, tendo no advento da formatação genética a possibilidade de criar seu próprio “código de barras”. Ainda que possa parecer exagero, essa analogia se torna possível pela atual inserção de chips junto à constituição do DNA, permitindo a leitura de características físicas e psicológicas dos indivíduos.

Gerido pela lógica empresarial, o biopoder exige para o trabalho

mais que corpos adestrados da era industrial, como força mecânica de trabalho braçal, hoje o privilégio do emprego é oferecido às almas capacitadas, àquelas subjetividades equipadas com as qualidades voláteis mais cotadas para o mercado de trabalho contemporâneo, tais como a criatividade, a inteligência e as habilidades comunicativas (Ibid., p. 169)

No lugar dos corpos controlados surgem novos corpos e novas subjetividades, agora “autocontrolados”: a estes cabe administrar seus riscos e prazeres tendo por base o capital genético que possuem e capacidade de investimento em suas performances individuais. Voltados para o consumo, corpo e alma encontram na tecnociência todo o arsenal necessário, de cosméticos a chips, para se autoproduzirem visando o máximo de flexibilidade e potência.

Rolnik (2000) também discute como as lógicas de mercado têm influenciado a construção das subjetividades e, conseqüentemente, das identidades contemporâneas. No lugar das rígidas identidades, pacotes subjetivantes são oferecidos nas vitrines e difundidos nas

mídias, podendo ser facilmente descartados e trocados por novos modelos que estejam em voga.

Assim como as subjetividades, os corpos têm perpassado a rigidez da matéria e se empenhado em um movimento de reconstrução, sofrendo diversas manipulações a fim de se tornar o tão sonhado “corpo ideal”. O fitness ou a “boa forma” (SANT’ANNA, 2001, p. 108), se tornaram imperativos que regem a busca individual e apolítica pelo corpo idealizado. Nesse processo, é evidente a crescente presença da indústria biotecnológica e das lógicas de consumo, que transformam rostos, corpos e genes em mercadorias que devem ser adquiridas e exibidas.

A busca constante por exposição do corpo perfeito e saudável – entendido cada vez mais como sinônimo de belo - gera novos tipos excluídos sociais, que assim se configuram não porque a sociedade lhes impôs, mas, acredita-se, por sua própria vontade ou falta de esforço. É o caso dos sedentários, obesos e idosos. A aparência e os cuidados com o corpo são considerados de responsabilidade exclusiva de cada indivíduo e se não está dentro das normas é porque o indivíduo não foi suficientemente autodisciplinado para cultivá-lo, cultuá-lo e mantê-lo dentro dos padrões socialmente aceitos e valorizados.

Segundo Sant’Anna, a partir da segunda metade do século XX a sociedade passou a gerir uma profunda aversão à gordura. O que era sinônimo de saúde e até mesmo critério de beleza encontra-se no seu inverso como patologia. A biosociabilidade (ORTEGA, 2003), ou a sociabilidade somatizada, condena os gordos por terem acesso ao fitness e não se utilizarem dele para “enquadrar-se”. Os próprios espaços das cidades se mostram excludentes para aqueles que estão “acima do peso”.

No caso dos idosos, a problemática parece ser ainda maior. Para estar nos padrões de aceitabilidade, aquele que sente as marcas do tempo se aproximar se vê coagido a negar a forma que o corpo cumpriu. Assim como corpo magro, o corpo jovem também se tornou regra na contemporaneidade. Os sinais da idade são traduzidos como patológicos e, assim sendo, precisam de tratamento. Para seguir o imperativo da boa forma, “os idosos da atualidade são apresentados como saudáveis, joviais, engajados, produtivos, autoconfiantes e sexualmente ativos” (ORTEGA, 2003, p. 65).

De todas as formas, existe um esforço não só de cultivar o corpo mas de fazer com que ele se mantenha, de apagar marcas indesejáveis e inserir novas que o atualizem. As promessas de perpetuação da alma oferecidas pelas diferentes religiões já não atraem tanto em uma cultura somática, que tem na materialidade um espaço privilegiado de autoconhecimento, liberdade de ação e fonte de prazer. Esboçam-se diversos rascunhos do corpo – a materialidade em constantes transformações para permanecer em evidência - mesmo que seja necessário “trocar de sexo, de sangue, de cabelo, em suma, de corpo. E não uma única vez, nem de uma vez por todas” (SANT’ANNA, 2001, p. 24).

A cada dia se descobrem novas formas de permanecer, de manter, novas tentativas de tornar o corpo “imortal” por meio das intervenções cirúrgicas e da cosmética. Outra forma possível de perpetuar o corpo contemporâneo está em sua digitalização, na sua transformação em material informativo passível de ser acessado em espaços e tempos diversos. Isso se torna fácil em uma sociedade regida pelo imperativo dos genes que constituem o DNA, pura informação.

A subjetividade capitalística tem encontrado apoio e espaço de vazão nas novas tecnologias e nas novas relações do homem com técnica. Ambas inauguram inéditas ligações entre o corpo material e o corpo virtualizado. Através da máquina, o homem pode dar vazão

àquilo que lhe é mais intrínseco e subjetivo, aquilo que dificilmente poderia ser expresso na sociabilidade do mundo concreto, se abre a um novo possível no ciberespaço. O fascínio humano pela máquina está na possibilidade, ainda que num espaço virtual, de realizar o sonho.

O mundo virtual que nos apresentam é o mundo da infinita possibilidade, cuja proeza última parece ser permitir que o sujeito abandone a passividade da relação que ainda mantém com a imagem e participe ativamente no interior da mesma – estando na imagem, sendo imagem (MOURA, 2002).

#### **4. As imagens do corpo ou corpo-imagem**

Fazer com que a duração do corpo e seu potencial de formatação sejam expandidos é uma das inúmeras possibilidades do ciberespaço. Vários softwares e espaços na rede permitem a construção e manutenção de um corpo imaterial e, conseqüentemente, seu acesso de qualquer parte do planeta. Segundo Rezende (2004), o corpo tornou-se “seu próprio produto de consumo: é o bit-corpo, o corpo imagem, o corpo informação”.

Nem sempre as imagens desses corpos construídos visam uma representação do corpo real, mas tendem sempre a um duplo conforme seu referente, o corpo-perfeito, tornando-se assim experimentável. Ao contrário do corpo materializado, as imagens são facilmente editadas e estão sempre disponíveis, transcendendo o envelhecimento, a doença e a morte. Todos esses fatores fazem com que o corpo assuma significados para além da pura imagem, e se torne lugar de sedução, de experiências prazerosas, espaço sempre aberto ao consumo.

O ideal do corpo contemporâneo é o de se tornar o mais enxuto possível, adquirir o máximo de mobilidade e conexões úteis, o máximo de informação, a fim de poder atentar para os projetos mais pertinentes, com duração infinita para a vida, mas finita para cada tipo de situação (REZENDE, 2004).

A imagem do corpo potencializa ainda mais a tendência que Bauman (2001) chama de busca por “aptidão”. “Estar apto significa ter um corpo flexível, absorvente e ajustável, pronto para viver sensações ainda não testadas e impossíveis de descrever de antemão” (Ibid., p.91). A aptidão está além de qualquer padrão, mas se refere a um potencial de expansão, ao estar sempre pronto. As construções de imagens aptas do corpo visam tão somente, transformar o corpo atual em um corpo previamente imaginado. Por muitas vezes, a transformação dessa imagem destina-se a substituir o corpo herdado pela natureza por um corpo planejado e idealizado pela mente.

Wunenburger (2006) afirma que a esse corpo-imagem poderíamos chamar de “segundo corpo”, uma vez que não é uma cópia do primeiro, mas sim seu duplo, um outro corpo. Esse sim estaria apto a resistir ao tempo, à doença e à morte. A possibilidade de um segundo corpo,

permite ao indivíduo expor ao julgamento alheio uma forma corporal sempre apta, mesmo que seu correspondente físico, ou o “primeiro corpo”, lhe forneça informações totalmente contrárias.

As modificações técnicas da imagem estão em equivalência com intervenções cirúrgicas ou do fitness, que podem ainda ser potencializadas pelas primeiras no ato de exposição. Em todo caso, a modificação sempre tem como objetivo a busca de um corpo perfeito, em que seja eliminado tudo o que é considerado imperfeição, feiúra, deficiência. “Estamos em plena compulsão cirúrgica que visa amputar os traços negativos das coisas e remodelá-las idealmente por uma operação de síntese” (Baudrillard, 2003, p. 52). A esse efeito Baudrillard denomina de “branqueamento”, que se adequa às questões do corpo assim como à sociabilidade pós-moderna.

Pode-se branquear<sup>2</sup> o corpo tanto quando se faz modificações para “corrigir” os erros da natureza que colocam os indivíduos fora dos padrões, quando se escolhe o melhor ângulo, luz e forma de expô-lo em uma fotografia, por exemplo. Sem falarmos nas intencionais alterações técnicas que são capazes de modificar completamente o corpo que se desejava representar virtualmente por meio da fotografia ou da criação de representações virtuais, transformando-o em um novo corpo.

Em um estudo das imagens fotográficas e sua relação com a memória e a afetividade, Amália Creus (2001) nos mostra a importância das imagens para a perpetuação do corpo, “ao conservá-las ou contemplá-las estabelecemos um ritual de culto doméstico, através do qual reafirmamos a nossa identidade no meio social em que estamos inseridos” (Ibid., p.3). A busca pela imagem perfeita do corpo perfeito, fez com que os indivíduos se encontrassem hoje subjugados por um “totalitarismo fotogênico”:

Tudo deve ser fotogênico, um umbigo, um dedo do pé, um rosto considerado feio, um corpo doente e sofredor, as práticas íntimas de higiene, o interior do corpo. Tudo pode e deve ‘ser mostrado e visto’, transformado em imagem feita de luz e de papel, em corpo imaterial, para poder ter acesso a qualquer lugar, escapar da passagem do tempo e, portanto, do fluxo da duração (SANT’ANNA, 2001, p. 22).

Essa demanda por exposição torna cada vez mais escassas as zonas físicas relegadas à sombra e, concomitantemente, alimenta uma busca desenfreada por novas áreas corporais ainda não exploradas para que se possa expor. Esse movimento de exposição não é completamente novo, mas começa a ganhar contornos com a explosão publicitária do século passado, onde as fotografias mostravam e ao mesmo tempo determinavam um novo estilo de corpo, cada vez mais leve e enxuto, determinando principalmente a estética corporal feminina.

A palavra de ordem está no corpo forte, belo, jovem veloz, preciso, perfeito, inacreditavelmente perfeito. Sob a regência dessa ordem, desenvolve-se a cultura do narcisismo que encontra no culto ao corpo sua mais bem acabada forma de expressão (SANTAELLA, 2004, p.127).

---

<sup>2</sup>No sentido estrito proposto por Baudrillard.

## 5. Avatares: o corpo virtual perfeito

Ao entrar em contato com ciberespaço, o indivíduo sofre dele influência direta em seus modos de subjetivação. Segundo Catarina Moura (2002),

há na relação do sujeito com a idéia de realidade virtual algo de inevitavelmente alucinatório e psicótico. A absoluta libertação de si que essa relação implica, [...] influi inevitavelmente na imagem que o sujeito tem de si enquanto subjetividade corpórea (Ibid., p.3).

Para a autora, a mudança na noção de sujeito se explica no fato de que, no momento em que o indivíduo consegue conceber-se como flexível e aberto a vários possíveis e, em certa medida, com uma liberdade individual ampliada, a noção que ele tinha de si necessariamente tende a mudar e se tornar fragmentada, uma vez que ele se vê ao mesmo tempo conectado e desconectado, possuído e desprovido de sua materialidade.

Para alguns autores, o desejo por uma corporeidade imaterial e virtualizada poderia esconder certa aversão às limitações do corpo material. Para Sibilia(2003)

no mundo volátil do software, da inteligência artificial e das comunicações via Internet, a carne parece incomodar. A materialidade do corpo é um entrave a ser superado para se poder mergulhar no ciberespaço e vivenciar o catálogo completo de suas potencialidades (Ibid., p.84)

As possibilidades de criação de um corpo virtualizado vão além das descrições físicas efetuadas nos sites de relacionamento. Já existem formas bastante avançadas de se construir uma corporeidade virtual com características cada vez mais humanas e realistas – é o caso dos avatares. Segundo Lúcia Santaella (2007), avatares são “figuras gráficas que habitam o ciberespaço e cujas identidades os cibernautas podem emprestar para circular nos mundos virtuais”. Os avatares possibilitam uma presença corporificada em ambiente de sociabilidade *on line*.

Pode-se considerar que os avatares surgiram na rede ainda em períodos anteriores a 1990. Desde então as representações corporais no ciberespaço tem sido aprimoradas, fazendo com que sua imagem seja cada vez mais realista e interativa. Atualmente, em alguns programas, os avatares podem até mesmo estabelecer uma conversa através da propagação da própria voz do usuário.

## 5.1 Second Life e seus avatares

*“No jogo, a vida é bem melhor que na realidade. Hoje, meu maior bem é o computador”<sup>3</sup>*

Dentre os promissores mundos virtuais em três dimensões, encontra-se o Second Life. Criado em 2003 e idealizado inicialmente para ser um jogo, o Second Life (SL) não obteve tanto sucesso quanto nos últimos anos, momento em que seus criadores decidiram que os usuários – nomeados de *residentes*<sup>4</sup> – poderiam se tornar proprietários dos objetos que criavam e comercializá-los utilizando, para as trocas comerciais, uma moeda local: o *linden dólar*<sup>5</sup> (L\$). Essa moeda passou a permitir a compra e venda de qualquer objeto dentro do SL, desde terrenos até avatares.

O SL pode ser visto tanto como um jogo – apesar de não ter objetivos específicos – como um simulador, comércio virtual<sup>6</sup> ou uma rede social. Um personagem virtual é criado – avatar – e passa a transitar pelo mundo digital, podendo exercer várias ações humanas como caminhar, correr, nadar, dançar, conversar, trabalhar, ter relações sexuais, além de poder voar e ser imortal. Esse conjunto de fatores pode explicar o sucesso do programa e a possibilidade de oferecer uma “segunda vida” cada vez mais realista, com o diferencial das inúmeras possibilidades de escolha que o usuário pode ter.

Essa possibilidade de escolha está presente principalmente na construção dos avatares. Ao preencher o cadastro no site do Second Life, o usuário deve escolher entre alguns avatares básicos – feminino, masculino ou animações - que ele pode modificar a aparência assim que entrar na plataforma. Na plataforma existem avatares contratados para ajudar os iniciantes - ou *noobs* como são chamados os novatos - a compreender o jogo e a editar sua aparência.

De acordo com seus desejos e aspirações, os usuários têm em mãos diversas ferramentas que lhes permitem regular tamanho, cor e formato de mãos, pés, seios, quadril, cabelos, olhos, boca, nariz, estatura física, massa muscular, pele e diversas outras características do seu avatar.

Em sua pesquisa em outro simulador, o Atmosphere, Guimarães Jr. (2004) notou que uma das pesquisadas chegava a ter uma coleção de avatares, todos eles humanóides, femininos e via de regra atraentes, ao menos a partir de uma perspectiva ocidental de atratividade feminina. Essa perspectiva parece se estender também ao Second Life.

Através da participação nas diversas *ilhas*<sup>7</sup>, pode-se observar como a aparência física de grande parte dos avatares segue um padrão ocidental de beleza, assim como na *Real Life*, modo como os participantes chamam a vida que levam no mundo físico, ou seja, quando estão

<sup>3</sup>Antonio Carlos de Mello Paulino, gari e usuário do Second Life, em entrevista a revista Veja Especial Tecnologia – agosto 2007.

<sup>4</sup>Informações retiradas do site: [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)

<sup>5</sup> O nome provém da empresa administradora Linden Lab. O linden dólar pode ser comprado com dólar ou real através de cartão de crédito ou boleto bancário. Atualmente existe também a possibilidade de se converter L\$ em R\$. Por exemplo, em julho de 2008, era possível comprar L\$ 40 por R\$ 1. Esse fato tem atraído ainda mais usuários, com a promessa de poderem ganhar dinheiro na vida real através de investimentos virtuais.

<sup>6</sup>Várias empresas já montaram suas filiais dentro do Second Life, onde podem vender versões virtuais e reais, lançar protótipos ou somente fazer propaganda de marca.

<sup>7</sup>Ilhas são as unidades territoriais no SL. Elas geralmente são temáticas: relação com algum país ou cidade, tempo histórico, empresa, grupo musical, filme, produtos ou serviços.

desconectados. Possuir um avatar significa investimentos contínuos no corpo que se deseja e moldá-lo de acordo com um corpo imaginado, mas sempre rascunho, inacabado, em processo contínuo de modificação, até mesmo com relação ao sexo. “No mundo dos avatares não existe a baixa auto-estima. Todo mundo pode ser forte, atraente e dono de grandes habilidades sociais” (VEJA, 2007, p. 18).

Ainda que seja possível alterar o avatar para que se aproxime o máximo possível da aparência física do usuário, o fato mais comum é que não exista coerência entre atual e virtual. Muitos vêm na virtualidade a possibilidade de construir uma aceitação social que não possuem *off line*. É o caso do jovem norte americano Jason Rowe, portador de várias deficiências físicas, que relata a diferença com que as pessoas se relacionam com ele quando está conectado através de um avatar que apaga essas suas limitações físicas: “No mundo real, elas podem se sentir desconfortáveis perto de mim antes de me conhecer e descobrir que, sem levar em conta a aparência, eu sou como elas”<sup>8</sup>.

Apesar da exclusão que certos grupos sofrem na vida presencial por suas formas corporais, como discutimos anteriormente, a possibilidade de criar outro corpo é a promessa de expressão da subjetividade sem que haja um julgamento ou uma punição pela forma que o corpo se cumpriu.

Deste encontro desincorporado no espaço digital o sujeito emerge como idéia de si e é essa idéia que comunica ao outro [...]. Uma idéia imagem – construída à medida do simulacro que a envolve e em resultado direto do permanente encontro/desencontro do corpo com seu *outro-sublimado*, fabricado pelas novas tecnologias (MOURA, 2002, p. 8)

Todavia, a busca pelo corpo virtual perfeito é prolongamento da subjetividade capitalística que envolve os indivíduos em uma lógica de consumo que se expressa por meio das inúmeras lojas de roupas, acessórios, aparência e gestos do Second Life. Aqueles que desejam dar a seus avatares características cada vez mais humanas e realistas devem investir vários *lindens* para alcançar seu objetivo.

Tudo se torna vendável: os movimentos de uma dança por alguns minutos, uma textura de pele, um corte de cabelo diferenciado, roupas virtuais de grife. Aqueles que investem em tais acessórios podem alcançar, além de uma imagem mais atraente, um maior status social e até mesmo empregos virtuais como de recepcionistas, modelos e dançarinas. Existem alguns produtos que pode-se conseguir gratuitamente ou com um preço mínimo em lugares chamados *freebies*, porém esses são considerados de baixa qualidade pelos usuários.

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

---

<sup>8</sup> Ibidem.

## 6. Conclusão

Não é difícil perceber que os amplos investimentos corporais dos indivíduos contemporâneos não se restringem apenas aos espaços físicos como clínicas, spas e academias. Em espaços virtualizados existe um constante investimento nos corpos ali construídos. As preocupações com o “segundo corpo” estão ligadas à importância que a aparência recebe também nesses ambientes, uma vez que o corpo está acessível a um número ilimitado de outros e suas transformações se tornam muito mais eficientes em termos de custos e rapidez.

As inúmeras possibilidades que o virtual oferece, fazem com que o indivíduo tenha uma nova relação consigo mesmo e com os outros, criando assim novas subjetividades. Se esta estaria profundamente ligada ao corpo, como nos diria Foucault, indaga-se de que forma se daria essa relação quando o corpo em questão não é somente a materialidade que o envolve, mas também seu duplo, um corpo-imagem digno de altos investimentos em uma sociedade cada vez mais “conectada”. Por meio desses investimentos corporais, o consumo se mostra cada vez mais subjetivante.

Os dados apresentados nesse artigo são resultantes de revisão de estudos na área da cibercultura e de observações iniciais como participante no Second Life. Apesar de se tratarem apenas de observações e impressões iniciais a respeito do objeto, consideram-se bastante esclarecedores as pontuações até aqui realizadas sobre a subjetividade contemporânea, os corpos virtuais e a natureza dos investimentos sobre eles realizados.

Sem exaltar ou condenar a técnica, conclui-se então que não se pode mais negar que o conceito de corpo e de subjetividade está em pleno processo de mutação, decorrente da relação do homem com as máquinas e os ambientes que estas permitem criar. Diante desse fato, levantam-se mais questionamentos que conclusões: Seria o corpo virtual apenas uma extensão do corpo físico? Como a subjetividade se manifesta em um ambiente virtualizado? Qual o futuro do corpo em meio a tantas transformações e investimentos para torná-lo o corpo ideal?

## Referências Bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal** : ensaio sobre os fenômenos extremos. Campinas: Papirus, 2003. 7 ed., 185 p.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. 258 p.

**CARDOSO JR., Hélio Rebello.** Para que serve uma subjetividade? Foucault, tempo e corpo. **Psicologia: reflexão e crítica**, set. 2005, vol.18, n. 3, p.343-349.

CREUS, Amalia. **Olho, máquina e coração**: um estudo sobre as imagens fotográficas e sua relação com a memória e a afetividade. Disponível em: <[http: www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt)>. Acesso em: 15 maio 2008.

DO JEITO que eu quero ser. **Veja**, São Paulo, ano 40, n. 2022, ago. 2007. Edição Especial Tecnologia.

FOUCAULT, Michel. **Historia da sexualidade** . Rio de Janeiro: Graal, 1984.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis : Vozes, 2007.

GUATTARI, Felix. **Micropolítica** : cartografias do desejo. 4.ed.-. Petropolis: Vozes, 1996. 327 p.

GUMARÃES JR., Mário J. L. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social *on line*. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 10, n. 21, jan/jun 2004.

KELL, Maria Rita. Com que corpo eu vou. In: BUCCI, Eugênio; Kell, Maria Rita. **Videologias**: ensaios sobre televisão. São Paulo: Boitempo, 2004.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2004. 295 p.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo : Ed. 34, 1996. 157 p.

MOURA, Catarina. **A vertigem**: da ausência como lugar do corpo. Disponível em: <[http: www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt)>. Acesso em: 18 jul. 2008.

ORTEGA, Francisco. Praticas de ascese corporal e constituição das bioidentidades. **Cadernos Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, 11 (1): 59 – 77, 2003.

REZENDE, R. A tecnologia e a invenção do corpo contemporâneo. In: ENCONTRO DOS NÚCLEO DE PESQUISA DA INTERCOM, 4., 2004, Porto Alegre. **Anais eletrônicos ...** Porto Alegre: INTERCOM, 2004. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br>>. Acesso em: 25 jun. 2008.

ROLNIK, Sueli. “Toxicômanos de identidade: subjetividade em tempos de globalização”. In: LINS, Daniel (org.). **Cultura e Subjetividade**: saberes nômades. S. Paulo: Papirus, 1997.

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

\_\_\_\_\_. **Figurações do corpo biológico ao virtual.** Disponível em <[http://www.utp.br/interin/EdicoesAnteriores/04/artigos/artigo\\_tematico\\_3.pdf](http://www.utp.br/interin/EdicoesAnteriores/04/artigos/artigo_tematico_3.pdf)> . Acesso em: 20 jul. 2008.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. **Corpos de passagem** : ensaios sobre a subjetividade contemporânea. São Paulo: Estação Liberdade, 2001. 127 p.

\_\_\_\_\_. Transformações dos corpo: controle de si e uso dos prazeres. In: RAGO, M.; ORLANDI, L. B. L.; VEIGA, A. (orgs). **Imagens de Foucault e Deleuze**: ressonâncias nietzschianas. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. 2 ed.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. p. 228. Coleção Conexões.

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

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