

REFLEXÕES ENTRE O “EU” REAL E O CORPO VIRTUAL “AVATAR” NO SECOND LIFE: DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA DO JOGO E O PROCESSO DE FORMAÇÃO DO CIBERCORPO

VITOR HUGO MARANI

Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física - UEM
Grupo de Pesquisa Corpo, Cultura e Ludicidade – GPCCL - UEM
Bolsista PIBIC/Fundação Araucária
vitormarani@hotmail.com

SANDRA APARECIDA ZOTOVICI

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física/UEM/UEL
Grupo de Pesquisa Corpo, Cultura e Ludicidade – GPCCL/UEM
Bolsista CAPES
zotovici@hotmail.com

JANAÍNA BENASSE MELO

Professora do Centro de Treinamento de Futsal A3 Sports/Foz do Iguaçu
Professora do Projeto Social Gingecando/Escola Municipal Profa. Josinete Holler/
Foz do Iguaçu
janainabenasse@globomail.com

LARISSA MICHELE LARA

Docente do Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física/UEM/UEL
Departamento de Educação Física/UEM
Grupo de Pesquisa Corpo, Cultura e Ludicidade – GPCCL/UEM
laramlara@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Inúmeras transformações afetam nossa vida cotidiana na sociedade hodierna e nos levam à visualização dos seres humanos como co-habitantes do mundo. Espaço e tempo já não têm o mesmo significado de antes. São construídos mediante as necessidades desse novo sujeito em meio às relações que possui, aos valores que estabelece, à linguagem que se utiliza para comunicar e às necessidades de se manter vivo. Como discute Goergen (2010, p.8), “[...] esta transformação que, por assim dizer, ocorre diante dos nossos olhos e nos afeta em nossas vidas cotidianas, é o primeiro elemento que exige de nós uma nova postura frente ao outro que já não pode mais ser considerado estranho”. A modernidade líquida, nos dizeres de Bauman (2001), anuncia que vivemos um tempo de transformações sociais que acontecem num ritmo acelerado e que dissolvem laços afetivos e sociais.

Os meios de comunicação que estão à disposição no mundo virtual possibilitam um diálogo que pode auxiliar na aproximação das pessoas, na reprodução rápida das informações, vivenciando um contato desprovido de rosto, corpo e fala. Porém, com o avanço das redes sociais e as transformações tecnológicas, atualmente, podemos criar uma ciberimagem, inclusive acompanhada de fala. Surge, então, um personagem caracterizado por imagem, linguagem e gestos, dotado de significados e disposto a interações sociais.

Essa pesquisa teve por objetivo analisar os significados do corpo no ciberespaço Second Life (SL), por meio da etnografia virtual, identificando como ocorre a construção do imaginário social do corpo real “Eu” e o corpo virtual “Avatar”. Mais especificamente, observar o mundo virtual do Second Life e as possibilidades de interação e participação no jogo; compreender os significados do corpo “Eu” e do corpo “Avatar” no tempo e espaço do jogo a partir do diálogo entre mundo real e mundo virtual; investigar se o corpo “Avatar” também é

pautado pelos princípios da competição e de uma racionalidade instrumental que o corpo “Eu” assume na sociedade contemporânea. Mediante a possibilidade de uma nova vida surgem as inquietações que trazem à tona vários questionamentos, como: O que pensam os usuários sobre o SL? Quais os interesses, desejos, fantasias, enfim, realizações que foram possíveis no SL e que na RL não seriam viáveis? Há como compartilhar de duas realidades de modo responsável? Como você se sente nessa transição entre o corpo “EU” e o corpo “AVATAR”, ou seja, como avalia a capacidade de se teletransportar?

Dado o interesse por analisar os significados do corpo no ciberespaço SL, identificando como ocorre a construção do imaginário social do corpo real “Eu” e o corpo virtual “Avatar” é que essa pesquisa foi desenvolvida, tendo por base a metodologia da etnografia virtual (Hine, 2000). Por se tratar de uma pesquisa etnográfica, os pesquisadores estiveram inseridos no cotidiano do jogo, vivenciando as situações propostas, interagindo com os outros personagens, compondo o espaço e tempo do jogo, buscando todas as possibilidades de vivência nos ambientes do ciberespaço SL. Partindo da etnografia virtual representada como uma investigação social, a análise de dados incide na interpretação dos significados e funções das atuações humanas, que podem ser expressas pelas descrições e explicações, tanto verbais, como escritas. Com isso, pudemos compreender como se dá a construção do cibercorpo no SL, identificando como ocorre a construção do imaginário social do corpo real “Eu” e o corpo virtual “Avatar”.

O CIBERESPAÇO SECOND LIFE

Temos como objeto investigativo o jogo SL, por se tratar de um ambiente virtual e tridimensional que tem por intuito simular aspectos da vida real e social do ser humano. Esse jogo foi criado em 1999 e, em 2003, foi desenvolvido, sendo mantido pela empresa *Linden Lab*. Pode ser considerado como um jogo, um mero simulador, um espaço educacional, um momento de lazer, um passeio turístico, um comércio, ou mesmo, uma rede social, pois tudo depende da intenção daquele que usufrui desse ambiente. A tradução para o português é segunda vida, o que pode ser interpretado como uma vida paralela, como uma opção além da vida principal, do corpo real, que se dá pela construção do corpo avatar. No próprio jogo utiliza-se do jargão *Real Life* (RL) quando nos remetemos à primeira vida, ou seja, à vida do usuário, traduzida literalmente por vida real.

O SL recebeu atenção da mídia internacional, principalmente, as especializadas em informática, pois obteve, em 2007, o maior número de usuários registrados e ativos. Mas houve um declínio com a migração dos usuários, denominados de residentes, para redes como *Facebook*, *Twitter* e outras redes sociais. As novas tecnologias transformam rapidamente o tempo e o espaço, mais especificamente, o ciberespaço.

O jogo SL ocupa um domínio que lhe é próprio, embora exista a possibilidade de se entrecruzar com o domínio da RL. Esse entendimento pode ser pensado a partir da teoria dos jogos, de Caillois (1999), quando o autor esclarece que o impulso lúdico perpassa o jogo e o cotidiano e que não existe perversão do jogo, mas o desvio de um dos quatro impulsos primários que o regem. No SL, os elementos do jogo parecem estar representados, como o *agon*, que representa a competição, a ambição de triunfar pelo próprio mérito a partir de uma competência regulamentada; o *ilinx* que busca a vertigem; a *mimicry* que significa o simulacro, o gostar de uma personalidade alheia e; a *alea* que traduz a sorte e a renúncia do que se deseja em troca de uma espera ansiosa e passiva pelo destino

As observações empíricas em torno do tema fizeram despertar o interesse pelo desenvolvimento dessa pesquisa em busca de análises sobre os significados do corpo no SL, investigando, por meio da etnografia virtual, as experiências entre o real “Eu” e o corpo virtual “Avatar” dos residentes. Por outro lado, no âmbito científico muitos estudos se apropriam do SL, buscando tecer olhares voltados às possibilidades de lazer, ensino-aprendizagem e impactos sociais dentro do sistema real de organização humana.

Em pesquisa desenvolvida por Pereira (2007), a inserção no tempo e espaço do jogo se deu com o intuito de descrever, por meio de procedimentos etnográficos, a dinâmica do lazer na plataforma online, a fim de compreender como são estabelecidas a ocupação e a sociabilidade dos jogadores no espaço virtual, considerando a tecnologia como mediadora das interações sociais dos sujeitos. Buscando analisar o SL como instrumento educacional, Matar Neto (2008) discorre sobre a possibilidade do uso do espaço virtual como ambiente de ensino e aprendizagem em educação, particularmente o Ensino à Distância. Neste estudo, o autor buscou avaliar os recursos a serem utilizados como ferramentas e os locais entendidos como espaços para tal intuito, fazendo uso da língua portuguesa, por meio de um mapeamento realizado desde o ano de 2007.

Mediante o mapeamento inicial realizado foi possível constatar poucas pesquisas acerca do SL, tomando o corpo como foco de análise, tomando assim,

O corpo, vivente no contexto das realidades virtuais inscritas no ciberespaço, representa uma das portas de entrada pela qual, a corporeidade, tem condições de adentrar o ciberespaço, e conseqüentemente, originar novos modos de “ser”, significados, experiências e relações, fruto do embricamento do corpo com a cibercultura/tecnologia. Vale ressaltar que, este ensejo, seduz pelas possibilidades de galgar novas “potências” (corpóreas ou não) vinculadas à estética, à ubiquidade e à acessibilidade. (CRUZ JUNIOR, G.; SILVA, E. M. da, 2010, P.91).

Entretanto, é o desenvolvimento da pesquisa que dará condições para que essa linha de raciocínio possa ser refutada ou corroborada. Nesse sentido, foi necessário um estudo fazendo o uso deste objeto de pesquisa, buscando analisar os significados do corpo no ciberespaço SL, por meio da etnografia virtual, identificando como ocorre a construção do imaginário social do corpo real “Eu” e o corpo virtual “Avatar”, trazendo reflexões para se problematizar a atual sociedade, enquanto organização que se encontra cada vez mais tecnológica, tendo como campo e espaço de relações a internet, mecanismo que faz com que os indivíduos ali presentes se tornem ao mesmo tempo tão próximos no mundo virtual e, simultaneamente, tão distantes no mundo real.

METODOLOGIA

A análise dos significados do corpo no ciberespaço SL ocorreu por meio da etnografia virtual, sendo utilizada a técnica de observação direta por um período de seis meses, convivendo com um grupo particular de usuários inseridos num determinado contexto dessa unidade social. Os dados foram descritos em diário de campo e os resultados organizados de forma descritiva. A etnografia virtual é discutida por Hine (2000) a partir da etnografia clássica, tendo como objeto de estudo a internet. A estudiosa defende a abordagem etnográfica relacionada com o estudo da internet como artefato cultural no ciberespaço e afirma que embora se busque uma aproximação etnográfica diferente da realidade, essa acaba bem próxima à virtual, na qual o etnógrafo virtual se compromete com as interações sociais decorrentes no ciberespaço.

Krambeck e Brignol (2010) salientam que nas etnografias virtuais a coleta de dados e as interações entre pesquisador e informantes têm lugar privilegiado, haja vista que essas acontecem entre o pesquisador e a tecnologia em si. Ao transpor o espaço físico pelo virtual, considera-se de maior validade a busca nas interpretações dos usuários que colaboram para a compreensão dos espaços e seus significados sociais, construídos a partir dessas interações.

A etnografia virtual faz uso do enfoque holístico e conectivo com o intuito de descobrir os fenômenos, tanto pessoais, quanto das ações presentes em determinados cenários, podendo, dessa forma, como descreve Mercado (2011), compreender como as interações sucedem nos ambientes e contexto das comunidades virtuais, demonstrando que a internet atua como objeto de estudo e como artefato cultural. A etnografia virtual investiga quais os significados presentes nos contextos locais dentro da internet. O autor destaca ainda que a etnografia virtual atua

como interlocutora, de maneira a examinar os limites entre a conexão do mundo virtual e real configurada a partir das relações sociais, envolvendo uma nova dimensão e exploração do uso de meios em seu contexto, interpretando e reinterpretando o uso que as pessoas fazem dessas comunidades online.

A pesquisa foi realizada a partir da observação e interação com os personagens presentes dentro da plataforma online do jogo, ou seja, usuários cadastrados no site do jogo, e que possuem como sua representação virtual um “Avatar”, construído e controlado por ele próprio, atuando como um corpo digital moldado para representar o participante nos diferentes ambientes, como descreve Pereira (2009). A coleta de dados do estudo foi realizada a partir de fases pré-determinadas pelos pesquisadores, com o intuito de atenderem aos objetivos do projeto, baseado nos procedimentos descritos por Mercado (2011): aproximação dos elementos para interpretação do fenômeno; identificação de categorias como ferramentas para posterior análise; análise dos resultados; identificação de padrões; e interpretação dos resultados.

Na primeira fase, o jogo foi instalado no computador, a partir do site (www.secondlife.com), sendo realizada a criação de uma conta. Após a instalação, iniciou-se a segunda fase, na qual os pesquisadores criaram um personagem virtual para si próprio com um nome fictício, critério adotado pelos pesquisadores, sendo a criação do “Avatar” a primeira condição para o acesso ao mundo do SL. A terceira fase foi composta pela inserção no campo de pesquisa a fim de explorar os espaços e as atividades oferecidas aos usuários, buscando identificar os horários de maior e menor fluxo de pessoas online, tecendo um olhar dos diversos interesses e possibilidades de vivência. A quarta fase foi colocada em prática com o auxílio dos membros do Grupo de Pesquisa Corpo, Cultura e Ludicidade DEF/UEM, determinando os dias e horários de inserção no jogo para realizar observações, mantendo-se uma rotina de coleta, fazendo uso de um diário de campo como instrumento de coleta com notas detalhadas sobre a realidade, posições assumidas mapas de interações, com o registro das observações realizadas durante o tempo determinado. Na quinta fase, a análise dos dados aconteceu a partir das categorias apresentadas no decorrer da inserção em campo e dos registros nos diários de campo, em que foi anotado tudo que chamou a atenção nas sessões de observação.

As observações foram baseadas no estudo de Mercado (2011), realizando-se leituras das mensagens enviadas nos espaços do jogo por meio de *chat*, fórum e lista de discussões, apresentações de pessoas, disponibilidade e a leitura de mensagens dos grupos. Ocorreu também a combinação entre a observação e a participação, documentado ou não-documentado, desvelando os encontros e desencontros que acontecem no cotidiano da vida online, descrevendo as ações e representações dos personagens ali presentes, reconstruindo sua linguagem e os significados criados e recriados no dia a dia virtual.

Por se tratar de uma pesquisa etnográfica virtual, os pesquisadores estiveram inseridos no cotidiano do jogo, vivenciando as situações propostas, interagindo com os outros personagens, o que possibilitou o acesso aos dados de domínio mais privado e a captação de sutilezas e aspectos subjetivos dos indivíduos e grupos que compõem o espaço e tempo do jogo, buscando descobrir como é ser membro do ciberespaço SL. Por essa perspectiva,

[...] a interação entre o sujeito e seu(s) outro(s) eu(s), não deve ser encarada apenas como uma relação passiva de consumo. Nesse sentido, a atração dos internautas por esta forma de sociedade, denota ter como sede a ideia de espaço virtual como lugar de inventar e reinventar a própria vida, o próprio corpo. É neste espaço que o sujeito tem a possibilidade de experimentar de maneira autônoma sem sofrer com as sanções e os traumas trazidos pela sensação de fracasso, tornando não apenas o âmbito dos jogos eletrônicos, mas o próprio ciberespaço, um lugar que seduz pelo ensejo de conhecer, sentir e viver o desconhecido, nas infinitas veredas que compõem a imensurável “selva digital”. (CRUZ JUNIOR, G.; SILVA, E. M. da, 2010, p.101).

Além das observações e participações no contexto do jogo, o diário de pesquisa foi utilizado como instrumento de coleta, contemplando o estudo no sentido de registrar as ideias, discussões, o processo da pesquisa e outras informações que os pesquisadores julgarem necessárias para posteriores análises, como propõe Gibbs (2009). O diário ainda remete ao cotidiano dos indivíduos pesquisados, apreendendo os significados que estes dão às situações vividas. A análise de dados da etnografia virtual, como trata Mercado (2011), advém da interpretação dos significados e funções das relações humanas, expressas a partir de descrições e explicações escritas e verbais. Essas descrições e explicações são realizadas por meio da observação direta por tempo determinado; unidade social representativa para estudo; elaboração dos resultados da pesquisa de forma descritiva; presença constante do etnógrafo no ambiente virtual; multifatorial, conduzida pelo uso técnicas de coleta de dados (no caso desse estudo, a observação, a participação e o diário de pesquisa); inserção no jogo, que envolve a exploração de meios em seu espaço; exploração das relações nas interações mediadas; caráter indutivo, conduzido no sentido de orientar a descrição de detalhes para construção de modelos gerais de teorias explicativas; ação dialógica, conduzida pelos pesquisadores a fim de discutir com os personagens as interpretações obtidas a partir dos instrumentos de coleta durante o próprio estudo; presença de categorias que seguem normas de análises de conteúdo e induzem construções de complexidade crescente.

O autor discorre sobre um dos pontos cruciais de análise que seria a criação das categorias do estudo. Essa categorização fez com que classes surgissem reunindo grupos de elementos da unidade de registro. As classes foram organizadas de acordo com as relações entre a significação, a lógica do senso comum e a orientação teórica do pesquisador. Os elementos foram considerados a partir da totalidade, seguindo certos critérios: a exclusão mútua, a homogeneidade, a pertinência, a objetividade e fidelidade e a produtividade.

As categorias foram criadas a partir do desenrolar do estudo e inserção no tempo e espaço do SL para que, posteriormente, pudéssemos interpretá-las a partir dos autores escolhidos pelos pesquisadores, fazendo uso da distribuição das frequências com a devida numeração e definição e do caderno de códigos, definido como uma unidade de texto ilustrativa que se aplica a cada categoria. Partindo da etnografia virtual representada como uma investigação social, a análise de dados incide na interpretação dos significados e funções das atuações humanas, que podem ser expressas pelas descrições e explicações tanto verbais, como escritas dos sujeitos da pesquisa.

CONCLUSÃO

As dimensões do “Eu” real e do corpo virtual “Avatar” no SL transpõe o contato intersubjetivo que o pesquisador tem para com seu objeto de pesquisa, em se tratando de um grupo social virtual, sob um olhar que possa fazer um recorte analítico. O “Avatar” quando constituído apresenta uma dualidade no processo de interação de reconhecimento do “Eu” real, pois a maneira que traça seus caminhos o faz ser reconhecido e/ou aceito na sociedade ou grupo que interage, a trajetória de sua vida no ciberespaço muitas vezes reproduz sonhos, ideais e, até mesmo sua condição atual. Observamos que o cibercorpo retrata os conceitos de imaginação e imaginário, perpassam pelas brincadeiras que tecem um caminho narrativo para construir dentro do ciberespaço um corporalidade que é central em suas interações.

As pessoas conectadas aos parâmetros utilizados no SL estão à procura de qualidade de vida, traduzindo entre linhas, um corpo saudável pelo contexto da estética, dessa forma a contingência para entrar e participar de um grupo fica mais viável. Nesse âmbito, o ser que interage e se relaciona, passa a ter uma condição que faz com que o “Eu” assuma na sociedade uma perspectiva de relacionamentos condizentes a suas expectativas. No entanto, quando nos referimos a esse cibercorpo que é utilizado na plataforma do jogo lembramos que o “Avatar” não existe somente naquele ambiente, afinal estamos falando de um corpo que reproduz às intencionalidades do “Eu”, que envolve outras plataformas da internet, transcrevendo a necessidade dimensional da vida social contemporânea.

Um dado relevante a ser retomado condiz ao resultado da elaboração social e cultural, de que no geral o “Avatar” procura um estereótipo de beleza da sociedade urbana, hodierna. A metáfora do “Eu” possui apenas uma significação natural na busca de uma nova vida, ou melhor, uma “Segunda Vida”.

REFERÊNCIAS

- ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- CRUZ JUNIOR, G.; SILVA, E. M da. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Florianópolis, v. 32, n. 2-4, p.89-104, dez. 2010.
- FIGUEIRA, M. Second Life: febre na rede. **Sociologia, Ciência & Vida**. São Paulo, Ano I, nº 9, p.17-25, 2007. Disponível em: http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/pde_secondlifefebrenarede.pdf. Acesso em: mar. 2012.
- GIBBS, Graham. **Análise de dados qualitativos**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- HALL, S. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, jul./dez. 1997.
- HINE, C. **Etnografia virtual**. Barcelona: Editorial UOC, 2000. (Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. Universitat Oberta de Catalunya).
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**, São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. [original: Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel, 1938; trad. de João Paulo Monteiro. Não há referências sobre a editora da versão traduzida]
- KRAMBECK, R. S.; BRIGNOL, L. D. As adaptações da etnografia virtual à análise de ambientes gráficos online. In: XXXIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2010. Caxias do Sul, RS. **Anais...** Caxias do Sul, RS, 2010.
- MATTAR, J. **O uso do second life como ambiente virtual de aprendizagem**. In: 31 Reunião Anual da ANPED, 2008, Caxambu - MG. Trabalhos GT16 - Educação e Comunicação, 2008. Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/31ra/1trabalho/GT16-4711--Int.pdf>. Acesso em: abr. 2012.
- MERCADO, L. P. L. Coleta de Dados na Pesquisa Qualitativa Online Utilizando a Etnografia Virtual. In: XII Encuentro Internacional Virtual Educa, 2011, México. **Actas del XII Encuentro Internacional Virtual Educa**. México : ., 2011. v. XII. p. 1-18.
- PEREIRA, R. S. Representações de corpo e movimento no ciberespaço: notas de um estudo etnográfico no jogo Second Life. **Licere**, Belo Horizonte, v.12, n.2, jun./2009 Disponível em: http://www.anima.eefd.ufrj.br/licere/pdf/licereV12N02_a6.pdf. Acesso em mar. 2012.
- _____. Second Life: o lazer em um ambiente de sociabilidade na Internet. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 2007, Recife - PE. **Anais...** In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 2007. Disponível em: <http://www.cbce.org.br/cd/resumos/056.pdf>. Acesso em: Mar. 2012.

WINKIN, Y. Descer ao campo. In: SAMAIN, E. (Org.). **A nova comunicação**: da teoria ao trabalho de campo. São Paulo: Papirus, 1998. p. 129-155.

Endereço:

Universidade Estadual de Maringá - Campus Universitário - Bloco M06 Sala 12 – Av. Colombo, 5790.
CEP 87020-900 - Maringá - PR.

E-mail: sec-pef@uem.br ou zotovici@hotmail.com

Telefone: (44) 3011-4470 ou celular: (44) 9887-4702