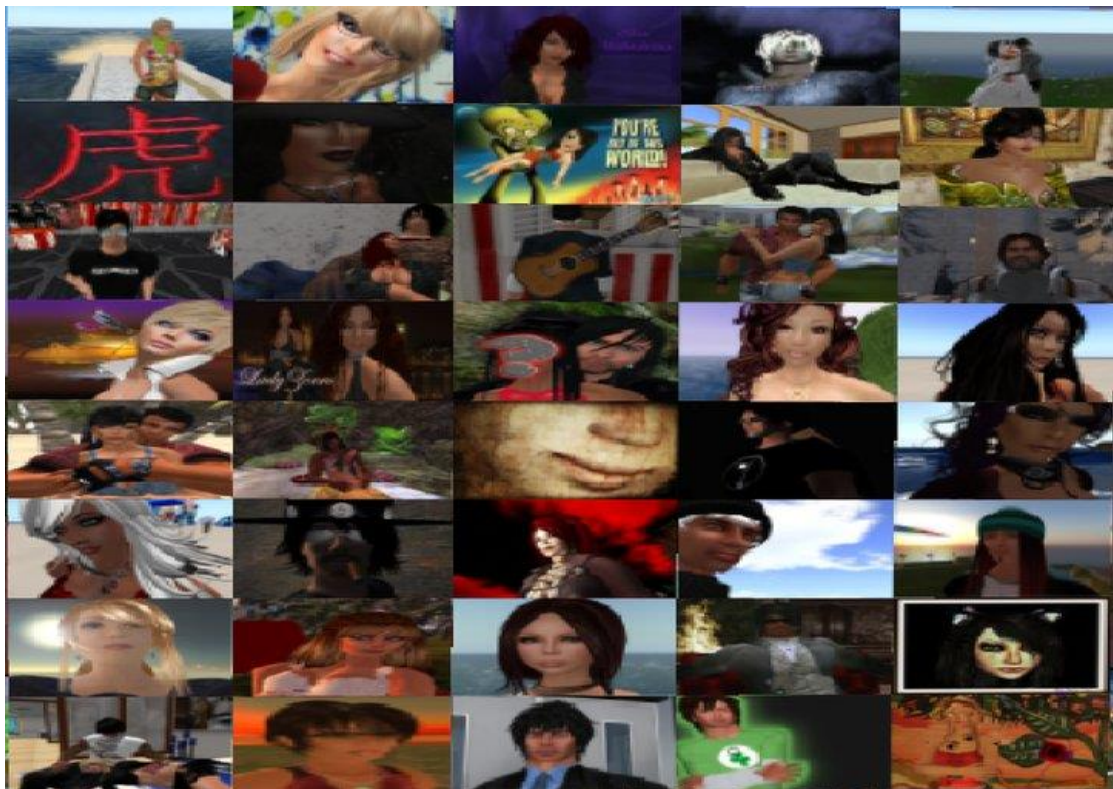




DOUTORAMENTO EM ANTROPOLOGIA
ESPECIALIDADE EM ANTROPOLOGIA VISUAL

**A ausência do Corpo na Comunicação *Online* –
a descoberta da identidade no *Second Life***



Maria Paula Oliveira Justica

Abril de 2013

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça



DOUTORAMENTO EM ANTROPOLOGIA
ESPECIALIDADE EM ANTROPOLOGIA VISUAL

**A ausência do Corpo na Comunicação *Online* –
a descoberta da identidade no *Second Life***

Tese orientada pelo

Professor Doutor José Ribeiro

Maria Paula Oliveira Justiça

Abril de 2013

Agradecimentos

O meu percurso, desde que entreguei o projeto da tese de doutoramento, não foi linear e por isso acabei por demorar muito mais do que previa na consecução dos objetivos pretendidos, devido a uma série de razões: primeiro, porque depois de já ter iniciado este projeto decidi centrar o meu estudo no metaverso, o que implicou voltar ao início e esquecer quase tudo o que já tinha delineado; segundo, porque quando tomei essa decisão, durante aproximadamente seis meses estive completamente imersa nessa segunda vida, o que corresponde a ter ficado viciada supostamente num jogo virtual; terceiro, porque só passado um ano, durante um período semelhante, pude dedicar-me inteiramente ao mundo virtual, nomeadamente à organização de sessões semanais nas *Imagens da Cultura*, no *Second Life*; e por fim, porque a minha vida profissional não me tem proporcionado o tempo necessário para refletir acerca do material reunido durante estes últimos anos. Refiro tudo isto por considerar que só consegui ultrapassar algumas destas fases com a ajuda da família mais próxima e de amigos, reais ou virtuais, a quem pretendo agradecer nas próximas linhas, pois sem eles teria sido impossível estar aqui neste momento a escrever estas palavras.

Quero agradecer primeiro que tudo aos meus pais, à minha irmã e à minha tia, assim como a todos os que compartilham o meu dia-a-dia, que sempre me deram o suporte afetivo e material para me ser mais fácil prosseguir, mas também aos meus colegas de doutoramento, a Adelina e o Casimiro, e ao meu orientador, Professor José Ribeiro, sempre disponíveis para ajudar e partilhar, assim como à Professora Luísa Aires, pela sua simpatia e compreensão. Quero agradecer ainda a todos com quem contatei no mundo virtual e que de alguma forma contribuíram para a realização deste projeto, mas uns mais do que os outros, por isso vou realçar, por ordem alfabética, alguns dos que indubitavelmente o marcaram: Aerdna Beaumont, Alma Myoo, 1afterlab Aeon, Alexandre Macpherson, Alvari Decosta, Amadeu Gazov, Amitaf Citron, Ana Vhargon, Andabata Mandelbrot, Anem Qunhua, Anemolif Petrovic, Arménio Pessoa, Avatarzinha (Bia), Bankinha Papp, Betinaastride, Beto Sabretooth, Butler2 Evelyn, Camie Rembrandt, Capcat Ragu, Carmindaproenca Magic, Dalia Flores, Diana

Merchiston, Eggy Lippmann, Eros Reinard, Eunice Galaxy, Feijocama Ubble, Fernando Westminster, Frapau kling, Freddyx Menges, Fredyribeiro Writer, Galadriel Lund, Genius Bikcin, Golfinhazul Rosca, Gotti Taurus, Guerreira Xue, Hugomorais, Janjii Rugani, Jazz62 Masala, Joaoluis5858 Foden, Jorgealmart Thor, Karllos Decosta, Kiko Freng, Ladiestoilet Avedon, Lena Lastchance, Lemac Arai, Linda Faith, Luisalberto Rajal, Luana kenin, M2life Paravane, Marga Ferrer, Maria Pessoa, Martinne Zeitman, Mei Nemeth, Meilo Minotaur, Merck Nieuport, Mirror Amorosi, Morgen String, Mysa Randt, Natem Andel, Oscar Mildor, Pedroferreira Petrov, Pmal Magic, Reviriato Merlin, Saga Tuqiri, Serpico Gyranaut, Sil Batriani, Silvanaf Demina, Sofia Ishelwood, Sophialan Bandler, Spyvspy Aeon, To Mielziner, Violeta Yakan, Wan Laryukov, Winter Wardhani, Zeus Bedrosian e Zoree Jupiter. Só estou aqui a referir os nomes dos avatares que indiscutivelmente me marcaram, me ajudaram e me fizeram entender o que estava a vivenciar de uma outra forma, no entanto quero agradecer também a todos os outros que foram fundamentais no decorrer deste percurso¹, mas também aos que me fizeram companhia nas noites de estudo, de reflexão ou apenas de divertimento. Quase todos estes avatares, ou já eram ou se transformaram em pessoas reais, mas alguns deles passaram a fazer parte do meu círculo de amigos e outros, apesar de terem desaparecido do *Second Life* ou da minha vida, ficarão para sempre na minha memória e nas minhas palavras.

¹ Para além dos já mencionados, vou ainda indicar os que também responderam aos questionários e às entrevistas, que participaram ativamente nas tertúlias e nas sessões das *Imagens da Cultura*, assim como os que de alguma forma colaboraram ou influenciaram o desenvolvimento da pesquisa: Afrodite Ewry, Aggio Piaggio, Ale Lomes, Alexandra Belargio, Alexandre Maurer Anairda Bulloch, Angelom Jarvinen, Anita Loire, Antonius Dollinger, Bebe Reifsnider, Benedita Aries, Berta Merit, Capa Langer, Carlinha Aristocrat, Carol Iasmertz, Chagalvision, Charlee Luminos, Chupacabra Decosta, Deliciosa Pera, Deise Ducrot, Doutor Dorben, Dubai Avril, Eilis Pessoa, Eudigo Oh, Fernanda Composer, Fidalgo Falta, Filipe Cobalt, Florcampestre, Gaspar Balazic, Geo Meek, Gipsi Karas, Golberg Sabahi, Ho Peccable, Ibrahim Bates, Isabelle Schnyder, Isor Portland, Jessi Platt, Jessica Broono, Jp Macfanatic, kitaro Vella, kk2r5 Back, Kyron Yalin, Labai Afterthought, Lara Rosenberg, Larissa Quinote, Luran Quan, Lauriza Lavecchia, Lenalis Benoir, Lenz Boverro, Llilithy Chaplin, Loren Melody, Lusitania Bernitz, Maa Giha, Manha Teixeira, Manoella Moonites, Mike Guardian, Mitsuki Faith, Mokann Petrov, Msu Speiser, Nalemi Canucci, Nyne Wolfe, Orangelife Holmer, Othelo Ayres, Padma Guisse, Palup Ling, Paulo Webwyre, Pedro Duarte, Pituxa Cortes, Priscilla Coeyman, Rafaela Avedon, Radioactive Rosca, Ricardo Gelles, Rogy Catronis, Rosanah Darkbyrd, Scalabis Paulino, Sininho Mildor, Sofy Woller, Solrak Footman, Syrena Merlin, Tary Allen, Taty Oller, Tb Andel, Tpglourenco Forcella, Uglydalking, Untolerable Bohemian, Miguel Rotunno, Vitos Porta, Vladimiro Renoir, Vmnf Korpov, Wilson Galicia, 7xy Core, Xdeco Sabra, Xcf Seetan, Xico Almodovar, Zesoca Dezno e Zet667 Avril. Entre os que não foram referidos incluem-se os que preferiram manter o anonimato, mesmo o virtual, mas de qualquer modo seria demasiado exaustivo referi-los aqui a todos.

Resumo

Num mundo onde pudéssemos satisfazer os nossos desejos, jogar, namorar, assistir a concertos e visitar exposições, entre muitas outras opções, que vida escolheríamos ter? E se pudéssemos ser mais altos, mais morenos, mais musculados, mais magros, de cabelo ruivo encaracolado e de olhos verdes, quem é que escolheríamos ser? Mas por trás dos avatares, quase tão perfeitos como o mundo em que habitam, estão os seus eus, que conseguem saber os desejos que pretendem satisfazer e que possuem gostos, interesses, que se inserem em grupos e até podem pertencer a uma família, tal como na vida real.

Aqui, no mundo virtual do *Second Life*, mundo simultaneamente dos arquétipos platónicos e das ilusões consentidas do *Matrix*, os avatares alienam-se dos seus eus, vivem intensamente experiências que não dispõem na vida real, como acontece nos jogos em que têm de assumir o papel de determinada personagem e o vivem como se fosse o seu. Há também quem considere este mundo como um complemento da vida quotidiana e não necessariamente uma segunda vida, em que os avatares representam as pessoas reais que os escolheram, mesmo que aparentemente não se identifiquem com elas. Mas quem são as pessoas por trás dos avatares? Possuem várias identidades? Os corpos reais confundem-se com os dos avatares? Existe uma dissociação entre corpo real e virtual?

O corpo físico, sentado em frente ao computador, é substituído por um corpo virtual, por um corpo sem carne, com o qual nos podemos ou não identificar, mas que representa o que podemos ser no mundo virtual, porque mesmo aí não existimos sem corpo, que pode ou não ser como nós o idealizamos e até ser semelhante ao nosso corpo real. Seja como for e mesmo que aparentemente não pareça, há sempre algo de nós próprios no corpo que escolhemos para nos encarnar no metaverso, no corpo do avatar. E é com ele que formamos e desenvolvemos a nossa identidade, sem corpo não existe identidade, pois nós somos o nosso corpo.

Abstract

In a world where we could satisfy our wishes, play, win, date, attend concerts and visit exhibitions, among many other options, which life would we choose to live? What if we could be taller, more brunet, stronger, thinner, have curly red hair and green eyes, who would we choose to be? But behind the avatars, almost as perfect as the world they inhabit, there are their selves, who are able to know the wishes they intend to satisfy and who also have their own tastes, interests, who are part of groups and who can even belong to a family as in real life.

Here, in Second Life virtual world, simultaneously the world of Plato's archetypes and of Matrix allowed illusions, the avatars alienate themselves from their selves, living intensely experiences that do not have in real life, as it happens in the games where they have to perform the role of a certain character and live it as if it was his. There are also those who consider this world as a complement of everyday life instead of seeing it as a Second Life, in which the avatars represent the real people who have chosen them, even if apparently they don't identify with them. But who are the people behind the avatars? Have they multiple identities? The real bodies are almost like the bodies of the avatars? There is a dissociation between the real and the virtual body?

The physical body, sitting in front of a computer, is replaced by a virtual body, for a body without flesh, with which we can or can not identify, but it represents what we can be in the virtual world, because even there we do not exist without a body, which may or may not be as we idealize it and even be similar to our real body. Whatever and even though apparently not enough, there is always something of ourselves in the body that we chose to incarnate in the metaverse, the body of the avatar. And with it is that we form and develop our identity, there is no identity without body, we are our body.

INDICE:

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. PERCURSO EPISTEMOLÓGICO.....	31
2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO.....	36
2.2 ALGUNS PROBLEMAS.....	44
2.3 OBJETIVOS E PLANIFICAÇÃO.....	50
2.4 UMA VIAGEM NO <i>SECOND LIFE</i>	54
2.5 GLOSSÁRIO.....	63
3. A AUSÊNCIA DO CORPO NA COMUNICAÇÃO ONLINE.....	65
3.1 ALTERIDADE E CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE.....	78
3.2 DA IDENTIDADE DO AVATAR À DO GRUPO.....	85
3.3 A VOZ COMO DIMENSÃO CORPORAL.....	95
3.4 CORPO E IDENTIDADE NO METAVERSO.....	104
3.5 VIVER NÃO É APENAS UM JOGO.....	113
4. PERCURSO METODOLÓGICO.....	120
4.1 ANTROPOLOGIA VISUAL E ETNOGRAFIA VIRTUAL.....	128
4.2 SELEÇÃO DE DOCUMENTOS DIGITAIS.....	136
4.3 INQUÉRITOS E ENTREVISTAS.....	145
4.4 HISTÓRIAS DA SEGUNDA VIDA.....	162
4.5 PERTENÇA À COMUNIDADE.....	173
5. A DESCOBERTA DA IDENTIDADE NO <i>SECOND LIFE</i>	181
5.1 ATIVIDADES LÚDICO-EDUCATIVAS.....	189
5.2 O QUOTIDIANO DE UM AVATAR COMO EU.....	197
5.3 CORPOS REAIS E IDENTIDADES VIRTUAIS.....	207
5.4 SEXO VIRTUAL ENTRE CORPOS DIGITAIS.....	222
5.5 O LUGAR DO CORPO NA ARTE VIRTUAL.....	234
5.6 O CORPO COMO REFLEXÃO ANTROPOLÓGICA.....	242
6. CONCLUSÃO.....	252
7. BIBLIOGRAFIA.....	273
7.1 BIBLIOGRAFIA TEMÁTICA.....	273
7.2 BIBLIOGRAFIA ONLINE.....	280
7.3 BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR.....	285
7.4 FILMOGRAFIA.....	288

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1 – Uma nova identidade, do Solrak.....	8
Figura 2 - Senses Places and Embodied Mixed Reality Interfaces, no Minho.....	17
Figura 3 - Yoga do Riso, com Eunice Galaxy, em Portucalis	18
Figura 4 – PaulaJ e Sil, cavalgando na floresta de Bliss	30
Figura 5 – Bankinha e CarmindaProenca, no Café Livraria Nova Águia.....	56
Figura 6 - Genius à porta da Gatafunhos, na Alma Land.....	58
Figura 7 - Merck com os seus dois filhos, da Merck.....	89
Figura 8 - A marcha poética das Galdérias e dos Trengos, em Portugal Center.....	89
Figura 9 – Frapau, em Ozicawa City, da Guerreira	92
Figura 10 – Gotti nos Gatafunhos, na Alma land – Gaia Portugal	92
Figura 11 – Janjii e PaulaJ no Workshop: A construção do avatar, da Sinara	105
Figura 12 – O rosto de Diana, da Cher	109
Figura 13 - Exposição de fotografia do Jazz, na Costa de Aveiro	118
Figura 14 - Anemolif Petrovic nas Imagens da Cultura, no Minho.....	122
Figura 15 – Uma das <i>Noites de Poesia no SL</i> , no Minho, da Anemolif.....	122
Figura 16 - Guerreira Xue numa das <i>Noites de Poesia no SL</i> , no Minho	142
Figura 17 - eTICtar nas Imagens da Cultura, em Portucalis.....	170
Figura 18 - Betina Astride e Bia Dreamstime nas Imagens da Cultura, no Minho	170
Figura 19 - Sophialan nas Imagens da Cultura, em Portucalis	174
Figura 20 - Desenho da Wan sobre uma viagem de amigos virtuais na RL.....	180
Figura 21 - A importância do design no dia-a-dia, na Costa de Aveiro.....	193
Figura 22 - Arménio Pessoa em Música Portuguesa, na Ilha da Presidência.....	201
Figura 23 - Primeira peça de teatro em língua portuguesa - Portugal Center.....	201
Figura 24 - Lena Lastchance nas Imagens da Cultura, no Minho.....	208
Figura 25 - Avatar feliz flutuando com arte, por Aerdna.....	242
Figura 26 – Minho – Portugal Center, por Winter	256
Figura 27 - Capcat Ragu nas Imagens da Cultura, em Portucalis	269

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça



Figura 1 - Uma nova identidade, do Solrak

1. INTRODUÇÃO

A escolha deste tema para o projeto de investigação, “A ausência do Corpo na Comunicação *Online*”, partiu de uma interrogação acerca do papel que atribuímos ao nosso próprio corpo quando criamos personagens fictícias ou nos relacionamos com corpos virtuais, assim como da sua ausência ou presença no mundo virtual. O ambiente escolhido para o seu desenvolvimento foi o *Second Life*, considerado por alguns como um jogo², mas na realidade uma tecnologia criativa³, em que se pode ter uma vida paralela à real ou simplesmente fazer o que, por várias razões, é dificultado na vida quotidiana presencial. Numa época em que é comum a criação de avatares para a

² «Social worlds are socially driven systems in which a player tries to achieve social position under emergent rule sets. Avatar-based social world systems, such Second Life, or There, have rolls to be palyed.» (MEADOWS, 2008, p. 34)

³ «O *Second Life* (SL) é uma plataforma de desenvolvimento de ambientes virtuais criada em 2002 pela Linden Labs. Nestes ambientes os utilizadores podem criar avatares, interagir com outros avatares, construir qualquer tipo de objeto, trocar e comprar criações feitas, assim como comprar terrenos virtuais. Fundamentalmente, e à imagem da Web 2.0, é um ambiente que vive da presença e criatividade dos utilizadores, ou seja, fornece todas as ferramentas necessárias para que cada um dos participantes possa criar um pedaço desse mundo. Tudo o que podemos ver no interior do SL é criado pelos seus utilizadores sem qualquer orientação ou direção. Julgamos mesmo que a única linha orientadora deste universo acaba por ser a constante tentativa de replicação do mundo real, através dos monumentos, das personagens, suas roupas e qualidades físicas, assim como hábitos e comportamentos das comunidades no SL.» (PEREIRA & ZAGALO, 2008, p. 149)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

representação de cada identidade nas redes sociais virtuais, parece pertinente questionar o futuro acerca das consequências dessa ausência ou presença do corpo no metaverso⁴.

Na realidade, em termos históricos e sociais, o papel do corpo não tem sido merecedor de grande atenção pela denominada cultura ocidental, pelo menos desde a expansão do cristianismo⁵ e por influência da filosofia antiga, nomeadamente do orfismo e da ontologia platónica, que consideram o corpo como a prisão da alma⁶. Esta reduzida valorização do corpo estaria essencialmente ligada a razões de ordem cultural, pois tradicionalmente ele era escondido e, de acordo com os cânones culturais e conforme as épocas, só se podiam descobrir partes restritas do corpo, considerando-se como imoral a obediência aos prazeres físicos⁷. Por outro lado, os pensadores ocidentais legaram-nos, principalmente desde Sócrates e Platão, a conceção de um dualismo antropológico, ainda exaltado por Descartes e por todos os racionalistas, que continua a marcar a forma como cada um percebe o seu próprio corpo.

Desde a idealização do corpo, na tradição cultural da Grécia antiga, até à glorificação da dor física, instaurada pelo cristianismo, o caminho para a civilização passa por uma domesticação e controle do próprio corpo. Apesar destes discursos já não

⁴ Numa entrevista de Jacinto Godinho, José Gil questiona: «Suponhamos uma sociedade de controlo, ou seja uma sociedade dominada pelas novas tecnologias. O que é o corpo aí? Como dizem todas as utopias das novas tecnologias que aparecem, o corpo desaparece, passa a ser virtual. Que é o corpo que está à frente de um computador, e desaparece? (...) de onde é que vem a produção dessa subjetividade, de onde vem o desaparecimento do corpo? Vem de uma, digamos, para empregar uma expressão antiga, de uma “estrutura de produção” que tem a ver com o universo das novas tecnologias, que vai ser o futuro. Universo no qual não haverá lugar para o corpo. A menos que haja, da nossa parte, da parte das pessoas que podem pensar viver com um corpo, um corpo real, uma luta contra esse desaparecimento do espaço real do corpo, que é um espaço que tem a ver com a terra, que tem a ver com as cidades, que tem a ver com o espaço real tal como o respiramos, não é?» (disponível em <http://perguntodromo.blogspot.pt/2011/12/jose-gil-2003.html>) [19/03/13].

⁵ «Na cultura ocidental a apropriação do corpo é relativamente recente. Como o resto do universo, ele era tido como uma criação de Deus (Sua obra prima) e, logo, intocável, inquestionável e inescrutável. Desde os seus primórdios, a cultura ocidental traz a marca de uma aversão, ou mesmo ódio, que hostilizava o prazer e o corpo.» (CECCARELLI, 2011, p. 15-34)

⁶ «Pero, si no me engaño, los partidarios de Orfeo aplican esta palabra a la expiación de las faltas que el alma ha cometido. Ella está encerrada en el recinto del cuerpo, como en una prisión, en que está guardada, (soodseetai). El cuerpo, como lo indica la palabra, es para el alma, hasta que ésta ha pagado su deuda, el guardador, (sooma), sin que haya necesidad de alterar una letra.» (PLATÃO, s/d, p. 20)

⁷ «O corpo da mulher está sob suspeita, porque é nele que residem os atrativos que nos ligam ao mundo.» (BRAUNSTEIN & PÉPIN, 2001, p. 85)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

possuírem a validade pretendida⁸, continua realmente a existir a tentativa de opressão das sensações físicas e do próprio corpo, que é necessário controlar para se poder viver em sociedade. No entanto, o último meio século permitiu-nos assistir a uma viragem na importância dada ao corpo, principalmente a partir da alegada liberalização dos costumes dos anos sessenta e da conseqüente liberalização sexual. E o esquecimento do corpo deu lugar à sua exaltação, através de fenómenos como a moda e a preocupação com a aparência, que pode implicar uma preparação física necessária para a construção de um visual adequado aos novos gostos estéticos. Mas representará esta exaltação do corpo⁹ a aceitação de um corpo físico, que se deseja perfeito, ou a construção de um corpo virtual?

Tatuagens e *piercings*, com estas ou outras designações, sempre existiram em todas as culturas, a maioria das vezes relacionados com rituais de passagem, só que na atualidade surgem desligados dos rituais socioculturais que impunham o seu uso. As vestimentas vieram substituir as tatuagens originais e a obrigação de esconder o corpo acabou por dar lugar à sua transfiguração ou à tentativa da sua anulação¹⁰. Mas até que ponto é que será possível conciliar este fenómeno cultural de anulação do corpo real ou

⁸ «Tanto para Espinosa quanto para Nietzsche trata-se de mostrar que o corpo não é a prisão do espírito e o oposto da razão e, especialmente, de fazer o elo entre a alma e o corpo (dispostos até então em compartimentos estanques) e solapar a dicotomia que durante um bom tempo permaneceu incrustada no pensamento filosófico. Levando à radicalidade seu intento, Nietzsche lança mão ainda de imagens gastroenterológicas e faz alusão às massas sanguinolentas, aos intestinos e às vísceras negados e ocultos pela tradição metafísica, o que não significa que em oposição ao idealismo platônico sua filosofia tenha se tornado adepta do materialismo. O corpo assim como o mundo, na perspectiva nietzschiana, é movido pela vontade de potência, que se constitui como um devir, sem fixar-se jamais.» (COUY, 2009, p.11)

⁹ Numa entrevista de Flávia Tavares, David Le Breton alerta para o facto do culto do corpo ser uma forma de desprezo do corpo original: «É preciso se colocar fora de si para se tornar você mesmo, tornar mais significativa sua presença no mundo. A interioridade é um trabalho de exterioridade, que exige retrabalhar ininterruptamente seu corpo para aderir a uma identidade efêmera, mas essencial num momento do ambiente social. Assim, a tirania da aparência força os indivíduos a uma disciplina constante, a um trabalho sobre si mesmo. Uma atitude paradoxalmente puritana. (...) As disciplinas estão sob a égide do marketing. Mas é claro que o culto do corpo é, em primeiro lugar, um desprezo pelo corpo de origem.» (disponível em <http://www.ihu.unisinos.br/noticias/noticias-arquivadas/12001-%60o-corpo-tornou-se-um-simples-acessorio%60-entrevista-com-david-le-breton>) [19/03/13].

¹⁰ Entrevistado por Jacinto Godinho, José Gil critica a exaltação contemporânea do corpo: «A produção de uma imagem do corpo hercúleo, perfeito, é uma reação ao desaparecimento do corpo, mais a influência kitsch, e de todas as técnicas corporais de bodybuilding, etc. Ao corpo fragilizado, somatizador de todas as doenças psi de hoje, contrapõe-se a imagem de um corpo invulnerável, imortal, fonte inesgotável de energia. Mais um double bind que se nos propõe: ou és hercúleo, sexy, etc, ou serás doente, anémico, incapaz de “fazer face”, to cope – ou seja, um loser, um nada.» (disponível em <http://perguntodromo.blogspot.pt/2011/12/jose-gil-2003.html>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

de exaltação do virtual com a proliferação de operações estéticas que permitem o rejuvenescimento e o encobrimento dos defeitos físicos¹¹? Estas afinal demonstram essa exaltação de um corpo que se deseja perfeito, mas simultaneamente indicam que cada vez se tem mais dificuldade em aceitar o próprio corpo, como se não fosse possível a identificação com ele.

Ora, a *Internet* pode funcionar como a anulação total do corpo real ou como a exaltação de uma infinidade de corpos virtuais, tão de acordo com uma sociedade cuja economia se apoia no consumo desmesurado de tudo o que é supérfluo¹², nomeadamente do que possa resultar na tentativa de o mascarar ou de o diluir nas máscaras usadas. Aliás, não é só a *Internet* que permite a exaltação do corpo virtual e as repentinas mudanças de identidade, também a alienação proporcionada pelos *mass media*, ou mesmo pelas drogas e pelas bebidas alcoólicas, desencadeia o assumir de diferentes identidades, provocando efeitos provavelmente semelhantes. E não será essa a principal atração da *Internet*, para além das suas funções comunicacional e informativa, a capacidade de cada um poder ser aquilo que quiser? Também a utilização dos conceitos de espaço e tempo¹³, numa civilização comandada pela escrita e pelas imagens, enquanto simulações da realidade, é diferente da sua utilização no mundo virtual a que ela dá acesso, na sociedade em rede.

Através dos domínios para multiutilizadores (*MUD's e MMOGs*¹⁴), cada interveniente constrói a sua personagem num mundo ou em vários mundos fictícios, num outro espaço que não o real e até numa época diferente. Estes jogos para

¹¹ E poderíamos acrescentar, o «(...) que dizer daqueles, adeptos da body modification, que se mutilam, perfuram-se, cortam-se, queimam-se, diminuem ou aumentam partes de seu corpo, enxertam objetos, cobrem o corpo de tatuagens e buscam, muitas vezes, cunhar uma outra forma, parecida às vezes com a de um animal ou semelhante a um personagem de ficção científica? Ou ainda, aqueles, que, a princípio, não pretendem assemelhar-se a nada, mas, sim, provocar uma deformação que escape ao cânone estético? Deformar para formar, quem sabe.» (COUY, 2009, p. 7)

¹² «Também em *Second Life* a sociedade de consumo impera através de uma matriz que privilegia essencialmente a aquisição de bens materiais.» (AA.VV., 2008, p. 151)

¹³ «Estar para lá do espaço e do tempo implica a subtração do corpo, ainda que mantendo neste a vibração sob a forma de sensações fortes, vertigens, sensoriedades limitadas ainda que prementes, de voo, de liberação do peso, do cansaço, etc.» Cfr. BRETON, David Le, “O Adeus ao Corpo”, in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 204

¹⁴ «Os Massively Multiplayer Online Games (MMOGs), como o *World of Warcraft*, desempenham, atualmente, um papel ainda maior na vida dos Nativos Digitais do que os mundos virtuais. (...)» (PALFREY & GASSER, 2011, p. 38)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

multiutilizadores são programas de computador a que se pode aceder através da *Internet*, em que cada um pode criar a sua própria personagem e até o local onde vai colocá-la, mas sempre de acordo com determinadas regras subjacentes ao funcionamento do jogo e de convivência, por isso cada interveniente constrói uma nova identidade pela interação social com humanos ou com figuras fictícias, capazes de vaguear pelo ciberespaço e interagir com as personagens que o povoam.

Talvez se possa considerar que não existe uma grande novidade em cada um se poder metamorfosear em personagens virtuais, pois as brincadeiras das crianças são normalmente para fazer de conta que não são apenas o que são, no entanto esta cultura da simulação pode afetar as relações sociais que as pessoas reais mantêm entre si, ou provavelmente já surgiu por essas relações não serem as ideais. Tornando-se a vida uma alternância entre o mundo real e uma série de mundos virtuais, não existem limites espaço-temporais para a imaginação e para a comunicação humana. Mas esta estabelece-se indiscriminadamente entre identidades reais ou virtualmente construídas, sendo cada vez mais difícil estabelecer uma linha entre a realidade e a ficção.

Sendo os *MUD's* o principal espaço de construção de identidades virtuais, também nos *chats* e na conversação *online* em geral se podem construir personagens sem o tempo e o espaço a que nos habituamos a estar. Aliás, só a possibilidade de comunicar com pessoas que estão demasiado longe já implica a diluição da noção de espaço real, mas também a noção de tempo¹⁵ se transforma, pois na *Internet* só há o presente e esse é construído por cada um da forma que desejar, porque desde o momento em que cria uma personagem de um grupo etário diferente do seu ou que inventa o seu próprio passado, então é esse passado e essa personagem que passam a fazer parte dessa nova realidade em que se move, uma realidade virtual.

Virtual refere-se, de acordo com vários autores, a um novo modo de existência, que não é o real nem o imaginário, que se opõe ao mundo fatural, mas que, por existir,

¹⁵ Entrevistado por Alexandre Nunes de Oliveira, defende Baudrillard acerca deste mesmo assunto: «O tempo deixou de ser circular e ritual para ser linear e infinito, o que acarreta a perda da memória. A informação, por exemplo, já não é verdadeira ou falsa, é apenas verdadeira em “tempo real”. Depois esquece-se. É um ultra-espaço de não-verdade. O digital, além do mais, deixa de dar sequência e tenta anular a linguagem: o signo e o valor são desprezados e pulverizados. O mundo atual é operacional, objetivo e sem alternativa.» (disponível em <http://11dejulho.blogspot.pt/2005/11/entrevista-com-jean-baudrillard.html>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

não faz parte do imaginário. Não é, no entanto, a perspectiva aqui adotada, pois pode-se identificar o mundo do virtual com o do imaginário humano, apesar de existirem personagens que interagem com aquele que constrói uma identidade imaginária e que não dependem apenas da sua imaginação. Por outro lado, o virtual parece tão real como o palpável, para além de que ele não existe sem o real e pode ser considerado apenas como uma continuação deste, pois ambos acontecem, apesar do tipo de realidade onde acontecem não ser a mesma.

A identidade é criada em interação com os outros, mas não é afinal uma identidade única e sim multifacetada, pois cada um é capaz de criar múltiplas identidades¹⁶, todas elas pertencentes à mesma pessoa. No entanto, se existe um corpo e se o seu detentor interage com outras pessoas que o conhecem, a tendência é para ele manter uma identidade mais ou menos estanque, uma identidade pública, aparentemente imutável, mas se esse corpo não estiver presente e se os interlocutores não o conhecerem, então cada um é livre de construir a sua própria identidade (privada?). A pergunta que subsiste é se poderá existir identidade sem corpo, ou seja, os múltiplos avatares em que cada um se pode desdobrar poderão ter uma identidade desligada do corpo físico que afinal representam?

No machinima *Retrato do antropólogo enquanto avatar*¹⁷, Debora Leitão fala da sensação de imersão e da atração exercida sobre esta plataforma virtual para os que persistentemente se decidem a criar a sua identidade virtual num metaverso, em que são representados através dos seus avatares, que interagem sincronicamente com interlocutores, conhecidos ou desconhecidos, que também vão marcar o seu percurso, nomeadamente pelas críticas com que os novatos são atacados ou ajudados¹⁸. Esta

¹⁶ «Só existe um lugar onde é possível reunir todas essas identidades: o ciberespaço. A nova ordem virtual possibilita a participação do homem em todas as comunidades com as quais se identifica. Se ela ainda não existe, não tem problema, cria-se uma. E, caso destoe dos princípios ou afinidades do grupo, é possível se desengajar no momento em que bem entender.» (MAGALHÃES & PAIVA, 2009, p.9)

¹⁷ Disponível através do *Youtube* com o nome *Retrato do antropólogo enquanto avatar*: <http://www.youtube.com/watch?v=jAM3RZNXIDY&list=FLQdXICnnbf2U2mlsdc7-cgg&index=34> [19/03/13].

¹⁸ «A socialização no SL acontece através dos encontros iniciais com outros residentes, das trocas de objetos e roupas, das trocas de informações e de aprendizados de como se vestir ou ajustar sua aparência. Também é nessa fase que o novato entra em contato pela primeira vez com outros aprendizados, como aqueles que dizem respeito aos padrões estéticos, as regras de conduta, a linguagem empregada nas conversas, e uma série de outras noções que regem as interações na plataforma. Por ainda estar

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

antropóloga mostra também o processo desde a construção à evolução do seu avatar, assim como a interação mantida com ele próprio, como é documentado no curto machinima *La double vie de Ruth Latour*¹⁹.

Referindo-se à construção de uma identidade virtual, na apresentação do seu projeto, *My Life as na Avatar*²⁰, Kristine Schomaker conversa consigo própria acerca da construção e desconstrução do seu avatar, expondo publicamente o processo que a conduziu a aceitar cada vez mais o seu corpo real, apesar dele não se inserir nas normas de beleza do seu meio, assim como o diálogo reflexivo mantido com ele próprio. Os meios disponíveis no mundo real para cada um se esconder de si próprio, segundo palavras da própria autora²¹, que afinal nos escravizam, quase desaparecem no metaverso. A obsessão da sociedade envolvente com a aparência física conduz a uma diminuição da autoestima dos que não se adequam aos padrões de beleza dominantes, mas a progressiva identificação do corpo virtual do avatar com o corpo físico do seu utilizador pode ser um incentivo para a aceitação do próprio corpo, quer no mundo real quer no virtual.

A possibilidade do avatar ser uma cópia aperfeiçoada do corpo físico, mesmo em termos de movimentos considerados especificamente humanos, como a dança, é abordada no *Second Life* por investigadoras como Isaura da Cunha Seppi, que se tem dedicado ao estudo do lugar da arte no mundo virtual tridimensional, nomeadamente através da criação de uma ilha com esse mesmo objetivo²². A recriação da dança das varetas de Oskar Schlemmer, capturada em machinima e apresentada em conjunto com

aprendendo, o noob torna explícitos - pela ausência- hábitos e regras normalmente naturalizados.» (LEITÃO, 2012b, p. 276)

¹⁹ Disponível através do *Youtube* com o nome *La double vie de Ruth Latour*: http://www.youtube.com/watch?v=mT_YwOm1Adc [19/03/13].

²⁰ Disponível através do *Youtube* com o nome *My Life as an Avatar-Kickstarter*: http://www.youtube.com/watch?v=ZZawfKC_YYQ [19/03/13].

²¹ «Most people in the real world spend their lives in hiding. Hiding behind TV screens, reality shows, plastic surgery, diets, make-up – ‘staying in.’ *Second Life* allows us to come out. We can escape the bonds of everyday life and the mundane tasks that we dread and enslave us. We log into this amazing world full of hopes and dreams.» (SCHOMAKER, 2012, p. 2)

²² A ilha do *Second Life* onde Isa Seppi desenvolve os seus projetos, que inicialmente se chamava *Peace_Janjii's Dreamland*, encontrou-se posteriormente associada à ilha de *Aerdna Beaumont*, tendo mudado o nome para *Peace and Newbourne United for arts, culture and healing*, mas na atualidade está novamente isolada, apenas com o nome de *Peace*.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

a dança original²³, demonstra a possibilidade de reproduzirmos no metaverso o que fazemos na vida real, mas também o vai e vem entre os dois mundos, físico e virtual, assim como o diálogo entre o corpo real e o digital. A tomada de consciência dos limites e dos pontos de contacto entre o mundo real e o virtual pode ser impulsionada pelo visionamento ou participação num ambiente em que os dois mundos estão presentes²⁴, como acontece com algumas instalações interativas imersivas, em que a passagem de um para outro aparece esbatida.

O conceito de *meta_body*²⁵, como é interpretado e utilizado por Catarina Carneiro de Sousa, permite desvendar o corpo do avatar como metafórico, caracterizado pela linguagem, mesmo que esta seja apenas visual e virtual. Tal como as palavras que se escrevem, o corpo que se constrói é uma transmissão de mensagens pessoais e socioculturais, que não se limitam a expor a suposta identidade da pessoa, transmitem os seus valores, comportamentos e emoções. O mesmo sucede com o corpo do avatar²⁶, a que está ligada uma identidade escolhida, supondo-se a existência de uma determinada pessoa de quem ele seja a representação, o que se deduz através das atitudes do seu avatar ou da forma como interage. No entanto, a encarnação do avatar pode funcionar como um jogo de faz de conta, em que cada um pode experimentar todas as possibilidades da sua multiplicidade de identidades.

Pode-se realçar o facto de muitas vezes se considerar a vida no metaverso como uma continuidade da vida real, mantendo-se a necessidade de regresso ao corpo físico. É nestas reflexões que se situam duas investigadoras do metaverso, Maeva Veerapen e

²³ Disponível através do *Youtube* com o nome *Stick Dance Mixed Realities*: <http://www.youtube.com/watch?v=R0C78EQ7XKU> [19/03/13].

²⁴ Como acontece, por exemplo, nas *performances* do *Second Life Modern Dance Theatre*, tal como se pode observar na *Second Life First Life Dance* (disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=HsFcxJb1iVc>) [19/03/13].

²⁵ O primeiro parágrafo da informação acerca do projeto *Meta_Body* (disponível em: http://www.koinup.com/group/meta_body/) [19/03/13] é suficientemente esclarecedor desta perspetiva: «A experiência do corpo em ambiente virtual não é exatamente uma experiência da carne. Pelo menos no que diz respeito ao avatar. Isto é, evidentemente muitas das experiências virtuais têm uma dimensão física, dos sentidos, mas estas sensações continuam a ser vividas nos nossos corpos por trás do monitor e não pelo corpo do avatar. O “corpo virtual” é um corpo metafórico. Um corpo todo linguagem. Como tal torna-se uma plataforma aberta à experimentação e à possibilidade.»

²⁶ Também o apelo à participação (disponível em: <http://capcat.deviantart.com/journal/>) [19/03/13], depois da consecução do projeto *Meta_Body*, é elucidativo da perspetiva que defende que é a criatividade pessoal a dar forma ao corpo virtual, pois a apresentação do corpo aos outros é sempre transmissora de mensagens.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Isabel Valverde, que utilizam o *Second Life* com funções diferentes, uma com o objetivo de investigar como é que o corpo físico sente o que acontece no metaverso com o avatar que o representa e outra considerando o avatar como continuidade do referido corpo, na medida em que exista uma interatividade que os relacione um com o outro²⁷. A australiana Maeva Veerapen realça a disparidade entre o observador e o utilizador do metaverso, mas também a necessidade do investigador entender as duas perspectivas²⁸, pois quem se assume como avatar sente no próprio corpo o que lhe acontece no mundo virtual²⁹.

Isabel Valverde, por seu lado, considera que o corpo do avatar pode funcionar como uma extensão do corpo humano, como um seu reflexo e não apenas como sua representação, pelo menos em termos de movimentos físicos, como consegue demonstrar na apresentação dos *Senses Places*, um «ambiente de realidade mista participativo»³⁰, em que foram desenvolvidas ferramentas para que o utilizador do *Second Life* possa fazer com que o seu avatar se movimente sem ter de tocar no teclado, com o objetivo de não se substituir o corpo físico pelo dos avatares. Esta perspetiva considera que não podemos anular o nosso corpo físico e que o mundo virtual pode ser uma forma de o expandirmos para outros domínios. Ou melhor, como a própria Isabel retificou³¹:

«(...) no conceito de expansão há um aspecto importante que pode passar despercebido, pois essa extensão não pretende ser exata, mas sim permitir dialogar com o avatar como um parceiro de dança que reage à forma como nos movemos/dançamos.

²⁷ «E neste processo de interatividade tornamo-nos permanentemente conscientes da nossa *corporalidade pós-humana*.» (VALVERDE, 2010, p. 394)

²⁸ Disponível através do *Youtube* com o nome *Leading a Symbodied Life: A Phenomenological Investigation of Second Life* (<http://www.youtube.com/watch?v=-LgBPOVz1J0>) [19/03/13].

²⁹ «Instead, I argue that the body is still active and engaged when the user is inworld, albeit in a different manner from what we are familiar with in the physical world.» (VEERAPEN, 2011a, p. 83)

³⁰ Tal como se pode observar na apresentação do projeto, disponível no *Youtube* com o nome *Trailer: SensesPlaces @ InterACT! _ Tuesdays @ IST/Taguspark*: <http://www.youtube.com/watch?v=Scz0R-zgtRc> [19/03/13].

³¹ Via mensagem privada no *Facebook*, tendo no entanto acrescentado mais tarde: «Outro aspecto essencial do projeto no que respeita ao corpo é a exploração da abordagem somática à dança, entendida como forma de os corpos mesmo virtuais se movimentarem como se sentissem os seus corpos internamente e assim influenciarem a corporalização da pessoa atrás do avatar.»

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Isto não quer dizer que, uma vez que existem interfaces (como o *Kinect*³²) que possibilitem a incorporação pelo avatar do nosso movimento, esse não seja um aspecto a explorar. Mas este nunca será o principal objetivo. É preciso perceber que se parte de uma abordagem coreográfica, que é generalizada para a interação com o avatar no *SL*. Assim, a *webcam interface* inclui *HUDs* com animações, cujos movimentos específicos, com algum factor de acaso, ao ativarem o avatar permitem interagir com ele, sob a perspectiva de improvisação. Daí a expansão que também sentimos de volta ao corpo físico. Esta expansão funciona tipo vai e vem.»³³



Figura 2 - *Senses Places and Embodied Mixed Reality Interfaces*, no Minho

Não é só quando se utilizam ferramentas que ligam o corpo ao computador que se sente este vai e vem do virtual para o físico, pois sempre que o *Second Life* provoca reações físicas impulsivas, como fazer *logout* por se sentir medo ou ficar emocionado ao ponto de chorar, tem-se esta sensação de que o avatar não existe sem o corpo real e o que a ele lhe acontece também influencia o que o seu criador sente ou a forma como se comporta na vida real. Uma maneira de cada um se enganar a si próprio é de assumir com o corpo físico uma postura que denote a sua alegria, que no entanto pode ser

³² O *Kinect* é um sensor de movimentos, que permite a interação com as plataformas virtuais sem a utilização das mãos ou do que as substitua.

³³ Acrescentado, por Isabel Valverde, via mensagem pessoal no *Facebook*, depois de ter lido o que escrevi sobre o projeto.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

inexistente, nomeadamente sorrir ou rir, mesmo sem se ter vontade para isso, como acontece nas sessões de *Yoga do Riso*, que têm por objetivo ensinar a rir nas situações mais absurdas, de modo a se conseguir enganar o próprio cérebro e fazer com que cada um se sinta mais animado³⁴. Como as doenças podem ser causadas pelo estresse e por distúrbios psíquicos, o relaxamento e o riso podem provocar o efeito contrário, fazendo com que a pessoa se sinta fisicamente melhor.



Figura 3 - Yoga do Riso, com Eunice Galaxy, em Portucalis

Também no *Second Life* se fizeram algumas destas sessões³⁵, com a professora Eunice Galaxy, que utilizou o *voice* para conseguir que o público fizesse em casa os exercícios de riso que ela propunha e alguns dos participantes presentes também o utilizaram, para falarem ou simplesmente para se rirem. Mesmo sem terem que se mexer, as pessoas escondidas atrás do avatar riam (com exercícios ou naturalmente) e esse riso ecoava no som e contagiava outros a rir. Os participantes sem som, muitas vezes, riam a escrever ou com animações existentes no metaverso para demonstrar o riso em público. Os que conseguiram realizar os exercícios propostos com o seu corpo

³⁴ «Num tempo de caras sisudas, cansadas para sorrir, apressadas para se lembrar de rir, parece oportuno lembrar esta ginástica do riso. Esta filosofia a favor da psicologia positiva, deixa-nos encontrar um copo com água até meio e vê-lo meio cheio em vez de meio vazio.» (ALMEIDA 2010, p. 30)

³⁵ Como foi publicitado no *Facebook*, num dos eventos das *Imagens da Cultura*:

«A Yoga do riso oxigena o corpo, reforçando o sistema imunitário, fortalece a musculatura abdominal e melhora o sistema digestivo, aumenta a pressão arterial e os batimentos cardíacos, o que ajuda a tonificar o sistema circulatório, dilata o tórax e melhora o sistema respiratório para a utilização da plena capacidade pulmonar, previne estados depressivos e de ansiedade, favorece a segregação de endorfinas, aumenta a auto estima, a criatividade, a confiança e o relacionamento social.» (disponível em <https://www.facebook.com/events/125058110921913/>) [19/03/13]

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

físico, sentiram necessariamente a dissociação mais marcante entre o corpo do avatar e o real, pois não estavam acostumados a ter de se movimentar quando estão em frente ao computador, visto ser muito mais fácil fazer com que seja o avatar a praticar *Yoga* e a rir-se, do que fazer o mesmo com o seu próprio corpo.

Se a descoberta do corpo, depois de séculos em que se tentou silenciá-lo³⁶, caracterizou as modas ocidentais da última metade do século XX, o mundo virtual da *Internet* parece tender a anulá-lo, a esquecê-lo, a permitir a cada um que crie o seu próprio corpo imaginário, ou melhor, os seus vários corpos, que serão possivelmente diferentes de acordo com a identidade construída em determinada situação. Isto significa que o corpo é apenas um suporte para a construção do "eu", mas este pode subsistir na interação com outros "eus" sem que aquele esteja presente e pode até simular um novo corpo. O mundo das simulações não é apenas o dos *RPG's*, esse surgiu como uma continuidade de todas as outras simulações da realidade existentes na vida cotidiana, desde o cinema à televisão, das drogas às transformações repentinas a que cada um sujeita o seu corpo. Se o sujeito se representa virtualmente como deseja e a maioria o faz para mostrar aos outros a sua suposta identidade³⁷, o corpo virtual é uma construção simultaneamente pessoal e social, real e fictícia.

Porque se continua a estabelecer a divisão clássica entre corpo físico e psiquismo, quando se utiliza o pronome pessoal supõe-se uma identidade que é dada a cada um pela sua parte psíquica, mas não se identifica a expressão "o meu corpo" com a noção de "eu". A separação entre o corpo físico e a mente continua a manter-se nesta cisão entre corpo e identidade, entre a carne e a consciência da sua existência. É este "eu" que se

³⁶ «O desdobramento seguinte neste trajeto somatofóbico foi o estabelecimento da relação com o bem e com o mal. O espírito é bom, e o corpo mal. O espírito é algo puro, justo que leva ao bem; já o corpo é o depositário da fraqueza humana, dos vícios e traz a marca do pecado original. Na civilização ocidental o "puro" passou a ser o não sexual; enquanto o "impuro" corresponde, essencialmente, a todas as formas de vida sexual. Consequentemente, o impuro tornou-se o corporal. O corpo é o animal do homem; toda selvageria provém dele; o espírito é o humano por excelência. O corpo passou a ser visto como algo inferior, desprezado, que deve ser subjugado, dominado pelo espírito. Instrumento do pecado, pois através da tentação o corpo corrompe o espírito.» (CECCARELLI, 2011, p. 15-34)

³⁷ «A identidade é, antes de tudo, uma questão de símbolos e, mesmo, de aparências.» (MAALOUF, 2002, p. 134).

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

pode subdividir em múltiplos "eus"³⁸, que o próprio criador pode considerar como imaginários, mas que podem vir a fazer parte da sua vida real, se é que já não estavam latentes no seu próprio "eu"³⁹. Ora, esta criação de identidades num mundo sem o espaço e o tempo do mundo real pode ser considerada como lúdica, pois trata-se de um jogo, em que cada personagem criada pode também ela criar regras diferentes.

Quando o indivíduo faz de conta que é a personagem que nesse momento quer ser, num espaço e num tempo imaginários, está a realçar as suas capacidades lúdicas, que lhe permitem ter a identidade que quiser. No entanto, todas as identidades que ele possa vir a criar e que em parte dependem do corpo virtual que assumir, já estão potencialmente nele enquanto pessoa, não surgem do nada, mas poderiam ser a identidade dele se pudesse possuir no mundo real um corpo digital. E talvez seja essa faceta lúdica proporcionada pela *Internet* a que mais é procurada pelos mais jovens quando estão numa situação em que têm liberdade para aceder à informação e ao tipo de interação que desejarem. Mas é provavelmente na interação que mais se manifesta a capacidade lúdica do ser humano, daí que ocupem grande parte do tempo que despendem na *Internet* a dialogarem ou a jogarem com outros indivíduos, os quais não têm necessariamente que manifestar interesses comuns.

Mesmo sendo mais facilmente observada entre eles, esta atitude não é específica dos mais jovens e alarga-se a todos os utilizadores da *Internet*, existindo no entanto desde cedo uma clivagem entre os géneros, pois a maioria das raparigas parece preferir utilizar a *Internet* como forma de comunicação, enquanto a maioria dos rapazes opta por utilizar o computador para jogar. Em ambos os casos, a comunicação mediada por computador permitiu e facilitou o contacto com pessoas oriundas de grupos completamente antagónicos ou até incompatíveis no mundo real. Quando a situação não é de contacto pessoal, é mais fácil comunicar o que se sente, desabafar, tentar que os

³⁸ «A identidade é composta por uma sucessão de “Eus” provisórios, é um disco rígido que contém uma série de ficheiros prontos a ser ativados de acordo com as circunstâncias.» Cfr. BRETON, David Le, “O Adeus ao Corpo”, in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 204

³⁹ The pursuit of presence and the telecommunication of the body pushes a tight coupling of the physical body and the computer interface. To the degree that cognition and identity are embodied in the simulations run by our sensors and effectors, then the mind in advanced virtual environments becomes also adapted to a mediated body, an avatar, a simulation of the cyborg body. Observing the day-to-day movements of our consciousness between the experience of our unmediated body and our mediated virtual bodies, we may come to ask: Where am “I” present? (BIOCCA, 1997a, p. 24)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

outros entendam a perspectiva do interlocutor. Essa abertura frente aos outros, principalmente a desconhecidos, talvez se deva ao romper das regras socioculturais, que impõem uma relativa obediência a parâmetros de privacidade numa situação de presença física.

Por outro lado, também se recorre ao psicólogo e ao psiquiatra para falar do que não se fala em frente aos que estão mais próximos, mas porque não fazê-lo na *Internet* a um desconhecido, com quem se tem pouca probabilidade de vir a encontrar na vida quotidiana? A linguagem do corpo, a gestual, perde-se na comunicação à distância, que se tornou uma constante em determinados meios urbanos, em que os indivíduos se mostram dependentes quer dos telemóveis quer da *Internet*, pois a necessidade de contactar com outras pessoas parece ser cada vez maior, principalmente quando elas não estão presentes e mesmo que sejam apenas consideradas como amigas virtuais. O receio da solidão resulta de se estar inserido num ambiente social em que diariamente aumenta a probabilidade de se estar sozinho no meio da multidão⁴⁰, daí que a ligação constante aos outros se tenha tornado mais importante do que o próprio saber, levando grande parte da população a preferir possuir um telemóvel topo de gama do que uma biblioteca particular.

No entanto, estas manifestações da capacidade comunicacional do ser humano não implicam a existência de novas possibilidades de comunicação numa situação de presença mútua. Isto significa que, por exemplo, apesar da *Internet* poder facilitar os diálogos interculturais, eles são estabelecidos no mundo virtual e não no factual. Os adolescentes são capazes de passar mais horas a falar uns com os outros pela *Internet* do que no mundo real, aliás porque neste ficariam confinados ao grupo de amigos presencial e à identidade que esse grupo lhes permite ter, de acordo também aqui com o corpo que possuem. Existirá então uma distinção assim tão nítida entre este mundo real e o intitulado mundo virtual⁴¹?

⁴⁰ “We are lonely, but fearful of intimacy. Connectivity offers us the illusion of companion, without the demands of friendship (...) Our network life allow us to hide from each other. We’d rather text than talk.” (TURKLE, 2011, p. 1)

⁴¹ «The Singularity will represent the culmination of the merger of our biological thinking and existence with our technology, resulting in a world that is still human but that transcends our biological roots. There will be no distinction, post-Singularity, between human and machine or between physical and virtual

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Costuma-se afirmar que no mundo real se está em presença dos outros, enquanto no virtual, apesar da indiscutível capacidade para a sensação de imersão, não existe o sentido de presença. Esta perspectiva pode ser questionada, pois é precisamente a imersão que provoca a sensação de se estar presente e como é cada pessoa que está ali, apesar de estar representada por um ou vários avatares, está também presente no mundo virtual. É claro que o sentido de presença oscila entre três polos, como defende Frank Biocca, o físico, o virtual⁴² e o imaginário⁴³. Pode-se estar tão presente naquilo que se imagina como no mundo real ou no virtual, quando se conta uma história ou quando se assiste às dos outros, nas memórias pessoais ou no que acontece neste momento, mas também se está presente em tudo o que não aconteceu ainda e existe apenas sob a forma de desejos, podendo realmente vir a acontecer.

Esta distinção entre a presença física e a virtual deixa quase de ter sentido entre jovens que se encontram tanto *online* como *offline*, que saltam de um ambiente virtual para outro, ou de um mundo virtual para outro, sem com isso deixarem de estar presentes em tudo o que fazem. Na atualidade há cada vez mais estudantes a passarem grande parte do seu tempo disponível na *Internet*, pois desde a pesquisa bibliográfica até à recolha de textos, ela permite que cada um navegue pelas áreas que melhor se lhe adequam sem estar sujeito a pressões educativas externas que o impeçam de continuar a sentir curiosidade perante o conhecimento do que é diferente, das exceções. Considerando-se a *Internet* um veículo de comunicação intercultural, provavelmente ela será cada vez mais utilizada a nível escolar, permitindo o acesso à informação

reality. If you wonder what will remain unequivocally human in such a world, it's simply this quality: ours is the species that inherently seeks to extend its physical and mental reach beyond current limitations.» (KURZWEIL, 2005, p. 204)

⁴² «Users are primarily constructing a mental model of the virtual space and responding to and attending to cues in the virtual mediated environment. Presence in the virtual environment can be readily engaged, but can rarely be maintained at the same level as presence in the physical environment.» (BIOCCA, 1997a, p. 21)

⁴³ «Rather than seeing social presence as a partial replication of face-to-face communication, we should more generally see social presence as a simulation of another intelligence. The simulation is run in the body and mind of the perceiver, and models the internal experience of some other moving, expressive body. It is a simulation because the simulation occurs whether or not the moving object has intelligence or intentionality, whether the "other" is a moving human being or an animation composed of nothing more than moving patterns of ink. The definition above suggests that social presence applies to the mediated experience of all forms of "intelligence." This perceived intelligence might be another human, a non-human intelligence such as an animal, a form of artificial intelligence, an imagined alien or a god.» (BIOCCA, 1997b, s/p)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

necessária e o diálogo intercultural, com a consequente aceitação do outro, da diferença, do relativismo cultural.

Como novo espaço de diálogo, a *Internet* permite a comunicação a longas distâncias e o acesso rápido a grandes quantidades de informação⁴⁴, daí que se possa vir a transformar no principal instrumento didático, pelo menos a nível do ensino básico, em que ainda não se manifestam as pressões para cumprir os conteúdos programáticos e para estudar assiduamente. No entanto, a maioria dos alunos que utiliza o computador para se ligar à *Internet*, não o faz para pesquisar acerca dos temas lecionados nas diferentes disciplinas, mas sim para participar em jogos multiactivos, para aceder a informação considerada ilícita pelos próprios professores ou para conversar em tempo real com indivíduos que, em princípio, teriam opiniões e gostos semelhantes, mas que também podem pertencer a um grupo social e cultural completamente diverso.

No mundo virtual cada indivíduo aparece aos outros sem corpo, fora do tempo e do espaço⁴⁵, por isso é que é tão fácil conversar em tempo real com desconhecidos acerca de assuntos que podem ser considerados tabus no meio sociocultural em que os respetivos indivíduos se inserem. Mas também é demasiado fácil criar novas identidades, representadas por uma diversidade de avatares, que se podem controlar de uma forma que nunca seria possível no mundo real. Apesar de nem todos os jovens sentirem essa necessidade de criar novas personagens de cada vez que se inserem num *chat* ou que mandam *e-mails* para amigos virtuais, no entanto a maioria deles tem tendência a acrescentar elementos ficcionais à sua própria vida real, criando uma imagem de si de acordo com o que gostaria de ser. E o mesmo não acontecerá com os adultos?

⁴⁴ «Como o aprendiz de feiticeiro, estamos inundados de informação e tudo o que o feiticeiro nos deixou foi a vassoura.» (POSTMAN; 1994, p. 67)

⁴⁵ «La experiencia de una simulación matemática de la realidad —el metaverso— pone de manifiesto las diferencias entre la realidad y su síntesis matemática, expresadas en situaciones paradójicas que aparecen con frecuencia en Second Life: un universo nuevo en el que el conjunto de costumbres y formas de la realidad son mimetizadas y la creación de este universo parece dotada de un halo místico. El destino del avatar está estrechamente vinculado al yo que lo encarna; pero dada la naturaleza de este mundo, en la que subyace el cálculo, su artificialidad permite una continua experimentación reversible. Pasado, presente y futuro pueden ser conjugados en cualquier modo, a capricho. La misma herramienta sirve para construir una civilización que simula trozos de la historia pasada, en términos sintéticos, una suerte de historicismo electrónico, a la vez que permite crear mundos flotantes y cambiantes, espectáculos no factibles en la realidad. Un espacio nuevo y reversible.» (JUSTE, 2010, p. 125)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Também a *Internet* possui meios de exclusão social, neste caso comunicacional, daí que todo o intruso tenha de ser aceite pelo resto do grupo para poder conversar sem o mandarem embora ou o ignorarem. E para ser aceite é necessário interiorizar as regras que nos permitam conviver com outros internautas⁴⁶, participar e comunicar, criar uma identidade que pareça atraente para o seu usufrutuário e que simultaneamente alicie os seus interlocutores a manterem o diálogo. Depois de ser aceite, cada um terá tendência a falar cada vez mais abertamente com os outros, quer tenha criado uma personagem fictícia para esse contacto quer se identifique consigo próprio. E é esse diálogo informal outro dos atrativos da *Internet*, pois a escrita surge como um mediador entre quem se expõe e os outros, por isso pode-se escrever aquilo que não se seria capaz de dizer de forma audível ou numa situação de presença física.

De acordo com o que já foi referido, uma das problemáticas que se queria abordar neste projeto de investigação seria a perspetiva que os utilizadores da *Internet* como meio de comunicação têm relativamente à sua própria identidade e ao seu corpo. Se o corpo é que os identifica como diferentes uns dos outros, ao mesmo tempo que os torna semelhantes aos outros seres humanos, é também através dele que tomam consciência da sua identidade. Mas quando o internauta cria diferentes identidades todos os dias e considera o mundo virtual como mais importante do que o mundo real, em que cada indivíduo se mantém mais ou menos semelhante a si próprio, então o corpo deixa de ter a importância que tem na vida quotidiana, podendo mesmo ser esquecido, para facilitar a criação de novas identidades.

Esta valorização do mundo virtual em detrimento do real, mesmo já sendo uma das manifestações do tipo de sociedade em que vivemos, tem necessariamente consequências, que no entanto não serão diretamente abordadas neste projeto de investigação, pois o objetivo principal será descrever o que irá ser observado e não retirar ilações demasiado especulativas acerca dessa observação. Mesmo assim, essas

⁴⁶ «Second Life culture does not exist in a cyberspatial vacuum. It draws from an emerging constellation of assumptions and practices about human life—a kind of “virtual worldview” for virtual worlds. What might the set of assumptions and practices that make up Second Life culture teach us about such a virtual worldview? It is this virtual worldview that makes it possible for so many persons to “learn the ropes” of virtual worlds even as they change so quickly. For instance, while learning the intricacies of Second Life could be time-consuming, many residents told me they found it easy to participate at a basic level even if they had never entered a virtual world before.» (BOELLSTORFF, 2008, p.24)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

ilações surgirão sub-repticiamente ao longo de todo o trabalho, visto que não existe uma ciência neutral e que toda a investigação parte de pressupostos teóricos. Um deles é de que a intitulada cultura ocidental se caracteriza, entre outros fatores, pelo exacerbado individualismo dos seus membros⁴⁷, que gradualmente vão perdendo a noção de pertença a determinado grupo específico, podendo a *Internet* vir a tornar-se num instrumento de comunicação que permita a reinserção dentro de vários grupos, a que afinal todos desejam pertencer, permitindo simultaneamente a aceitação dos outros, o diálogo intercultural.

Porque no mundo virtual também não existe uma uniformidade cultural, apesar de cada membro de determinada cultura poder contactar com indivíduos de culturas totalmente diferentes, não parece correto aceitar a terminologia dos defensores da globalização, que querem fazer crer que as novas tecnologias da comunicação podem transformar o mundo humano numa aldeia global. Esta aldeia inclui uma multiplicidade de culturas e subculturas, que muitas vezes se opõem ou subsistem na mesma sociedade. E por uma minoria da população mundial ter acesso às novas tecnologias⁴⁸, não se pode concluir que estas impulsionam o surgir de uma nova cultura, uma cibercultura, em que todos obedecem a valores e regras socioculturais semelhantes. Aliás, nem todos os que utilizam a *Internet* o fazem com os mesmos objetivos e se ela pode servir para um diálogo intercultural, também pode simultaneamente ser usada com o intuito oposto.

Ciberespaço e cibercultura são termos utilizados para a referência ao mundo virtual, quer se coloque a ênfase no ambiente natural que rodeia os avatares quer no

⁴⁷ «É agora um lugar-comum dizer que a época moderna fez surgir uma forma nova e decisiva de individualismo, no centro da qual erigiu-se uma nova concepção do sujeito individual e sua identidade. Isto não significa que nos tempos pré-modernos as pessoas não eram indivíduos mas que a individualidade era tanto "vívida" quanto "conceptualizada" de forma diferente. As transformações associadas à modernidade libertaram o indivíduo de seus apoios estáveis nas tradições e nas estruturas. Antes se acreditava que essas eram divinamente estabelecidas; não estavam sujeitas, portanto, a mudanças fundamentais. O status, a classificação e a posição de uma pessoa na "grande cadeia do ser" — a ordem secular e divina das coisas — predominavam sobre qualquer sentimento de que a pessoa fosse um indivíduo soberano. O nascimento do "indivíduo soberano", entre o Humanismo Renascentista do século XVI e o Iluminismo do século XVIII, representou uma ruptura importante com o passado. Alguns argumentam que ele foi o motor que colocou todo o sistema social da "modernidade" em movimento.» (HALL, 2005, p.13).

⁴⁸ «A tecnologia não é neutra. Nós não a aplicamos na nossa forma de ensinar de uma forma transparente. Tecnologia é filosofia. As ferramentas incorporam pontos de vista e influenciam ações.» (Siemens, 2009: s/p)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

sociocultural. Mas enquanto existe unanimidade em considerar que cada um se situa no ciberespaço quando acede a um mundo virtual, já se pode questionar que possa existir uma cibercultura, pelo menos no sentido tradicional da palavra cultura, que faz com que se diferencie uma delas de todas as outras. Pode-se colocar a questão se, no caso de existir a cibercultura, ela possa ou deva ser mundial, pois as especulações acerca do controle oculto que o ecrã exerce sobre os indivíduos também questionam a suposta autonomia de cada um nas redes sociais e no mundo virtual, mas esse assunto já levaria para um domínio que excede o que aqui pode ser observado e interpretado⁴⁹.

Pode-se então concluir destas anotações introdutórias que o principal objetivo que se pode encontrar neste projeto de investigação surgiu devido à dúvida acerca do papel do corpo na comunicação mediada por computador, nomeadamente no caso específico do *Second Life*, em que o corpo carnal desaparece, apesar do corpo real dar origem ao virtual, independentemente da identidade da pessoa por trás do avatar se manter ou não. Assim, esta pesquisa etnográfica trouxe mais interrogações do que respostas, pois assumiu-se uma perspetiva filosófica face ao objeto de estudo, questionando a veracidade dos próprios factos e optando-se por procurar contraexemplos que os pudessem refutar, o que realmente aconteceu algumas vezes, enquanto noutras foi corroborada a tese original.

Ainda se pode acrescentar que a possibilidade de cada um se relacionar com os outros sem a presença do corpo enquanto carne não é uma novidade, pois o mesmo já acontecia quando os contactos eram apenas por correio, telefone ou rádio. Mas ninguém consegue viver sem essa faceta do seu corpo, mesmo quando todas as outras frequentemente dão a ilusão de unidade e de presença, como acontece no *Second Life*. Na realidade, a dicotomia cartesiana entre a mente e o corpo continua a estar latente nesta dissociação entre a nossa parte física e a psicológica, que aliás não existe separada

⁴⁹ «E haverá algo de mais aditivo do que o tornarmo-nos num Deus, interna e projetivamente diluído no MesmOutro da imagem televisiva? A realidade virtual e a “digitalização do mundo” colocou-nos no centro dum “parque de diversões ontológicas”! Até onde ele irá?! Para isso, como se diz noutros contextos, teremos de ver “as cenas dos próximos episódios”. Mas não será preciso ser nenhum Júlio Verne para se saber prever alguns desenvolvimentos deste “retrato”.» (TEIXEIRA, 2004, p. 184)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

da anterior⁵⁰. Ora, se a ciência não supõe sequer que possa existir essa separação, como é que se consegue entrar num mundo virtual deixando o corpo físico e real em frente ao computador?

Apesar de se utilizar a denominação de mundo virtual, na realidade este conceito é mais abrangente do que o de vida, supondo que há muito mais gente e objetos no *Second Life* do que aqueles que cada um pode conhecer, tal como acontece na vida real. Também aqui se utiliza a palavra vida para referir qualquer ser que nasce e morre, ou então, mais particularmente, a história de vida pessoal ou o que se faz no dia-a-dia. Ora, como já foi mencionado, tanto é real a vida que cada um vivencia aqui e agora, física e material, como a vida que se pode ter no metaverso, por mais descorporizada e desencarnada que ela seja. Enquanto simulação do corpo real, o corpo virtual representa as pessoas num mundo em que o que ali experienciam faz parte das suas vivências reais, apesar de ser mais cómodo manter essa distinção da linguagem comum, que aqui também será adotada, entre mundo real e mundo virtual, primeira vida e segunda vida, corpo físico e corpo do avatar.

Cruzar os dois mundos faz com que aumente a consciência da fronteira que separa o mundo real do virtual, como acontece quando os avatares decidem encontrar-se na vida real e se transformam em corpos físicos em presença uns dos outros, corpos que não conseguem voar, que dificilmente conseguem esconder as emoções, que gesticulam sem premeditação, que mudam o tom de voz quando se irritam ou dizem o que nunca escreveriam num *chat* do *Second Life*. Por outro lado, é desse cruzamento que resulta a compreensão das semelhanças entre o que cada um pode ser em cada um dos mundos virtuais em que participa, para além de que a presença real tem algo de semelhante à virtual, pois quanto maior é a sensação de imersão maior também é a de se estar lá, no mundo virtual.

De acordo com Boellstroff⁵¹, o facto dos mundos virtuais serem um novo tipo de locais traz inúmeras possibilidades, pois é errado considerar que a tecnologia torna a

⁵⁰ Para Damásio, «os nossos mais refinados pensamentos e as nossas melhores ações, as nossas maiores alegrias e as nossas mais profundas mágoas usam o corpo como sistema de aferição. Por mais surpreendente que pareça, a mente existe dentro de um organismo integrado.» (DAMÁSIO, 1995, p. 18)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

vida menos real, visto que o que se vivencia no ciberespaço tem tanta realidade como a vida quotidiana no mundo a que se chama real. Apesar de muitos investigadores considerarem que os lugares do mundo virtual são não-lugares e que os seus habitantes não possuem um corpo real, no entanto sem o espaço e sem a encarnação de um corpo não poderia existir nenhuma plataforma virtual baseada nas imagens, nem com o mesmo impacto social ou socializante do metaverso, ou seja, aqui o mais importante não é o texto nem a voz, que podem ser considerados acessórios num mundo que se apoia essencialmente na cultura visual, mas que necessita de pessoas para o construírem e de avatares para lhe darem vida.

Chamam-se imersionistas⁵² aos que usualmente encaram o *Second Life* apenas como um jogo ou um ciberespaço onde podem experimentar várias identidades, mantendo-se no anonimato, pois pretendem que a sua vida real não seja influenciada pela virtual. Por outro lado, há os que se designam por ampliadores ou *augmentationists*⁵³, que consideram o mundo virtual como uma continuidade do real, assumindo no metaverso os mesmos papéis que podem ou poderiam assumir na vida real, partilhando entre os dois mundos amizades ou mesmo relacionamentos ainda mais íntimos. Apesar de se defender que podemos ficar completamente imersos no mundo virtual, sentindo a nossa presença como se o nosso corpo enquanto carne estivesse também lá, no entanto muitas pessoas nunca criaram uma identidade virtual que exigisse o anonimato nem se dedicaram a experimentar papéis que não se coadunassem com os que (neste momento) exercem na vida real.

⁵¹ Entrevistado por Christianne Otero, Tom Boellstorff questiona essas mesmas possibilidades: «O ser humano em alguns sentidos sempre viveu em realidades culturais múltiplas e simultâneas, mas o facto de mundos virtuais serem novos tipos de locais on-line certamente cria novas possibilidades. Um exemplo: como é que o facto de ser possível ter vários corpos em muitos mundos virtuais participa na construção das identidades humanas? (...)» (disponível em <http://www.uva.br/trivium/edicoes/edicao-ii-ano-ii/entrevista/1-tom-boellstorff.pdf>) [19/03/13].

⁵² « La posición inmersionista, que defiende la suplantación de la vida real por la simulada, nos acerca a la hipótesis de un exocerebro, una conciencia extrasomática; es decir, un sistema simbólico autosuficiente y autoconsistente. La idea del encantamiento se abre paso desde el primer momento en que se ejecuta la aplicación *Second Life*» (JUSTE, 2010, p. 137)

⁵³ «Una interpretación práctica del metaverso es la etiquetada como “augmentation”, que consideran *Second Life* como una herramienta más de Internet, que incrementa su potencial social, pero en 3D, con sofisticados recursos creativos, y en la que no se difuminan los rasgos de identidad entre las vidas.» (JUSTE, 2010, p. 136)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Para além da pesquisa etnográfica não ter implicado a integração em todas as comunidades de falantes de língua portuguesa existentes no *Second Life*, o que seria praticamente impossível, também não foi colocada como meta o estudo da comunidade portuguesa, pois para além de parte dela se encontrar espalhada por uma diversidade de ilhas, de grupos e de outras comunidades, grande parte das pessoas que a constituem utiliza o *Second Life* com objetivos exclusivamente lúdicos e sociais, pondo usualmente de lado a perspectiva dos que encaram esta vida como uma continuidade da real. Ora, onde me inseri foi precisamente no seio da comunidade portuguesa que se dedica a realizar no metaverso muitos dos eventos que também poderiam ser concretizados na vida real, como as tertúlias, as peças de teatro, as sessões de poesia, os concertos de música ao vivo, as exposições de arte real e virtual, a criação de mundos imaginários aparentemente tridimensionais, as aulas sobre construção, *scripting*, *snapshots* ou *machinimas*, entre muitas outras.

No último ano, no Minho e em Portugal Center, duas das ilhas que continuo a frequentar no *Second Life*, houve ensaios de teatro, conversas e noites de poesia, aulas variadas, feiras e até manifestações, para além de todos os encontros, em festas, comemorações ou concertos, promovidos pela Ana Varghon e pelo JoaoLuis5858. Há ainda outras ilhas portuguesas, que continuam a funcionar como pontos de atração, nomeadamente *Delicatessen*⁵⁴, uma ilha construída pela CapCat Ragu e pela Meio Minotaur, com intuítos essencialmente estéticos, académicos e culturais. Para além dos eventos existentes nos locais mencionados, há ilhas em que se fala português, mas em que os portugueses são uma minoria, como a Ilha da Ajuda, um ponto de encontro de brasileiros dinamizado pela Silvanaf Demina, em que as aulas são lecionadas por voluntários e em que existem uma série de ferramentas disponíveis para que os mais novatos se possam integrar no *Second Life*.

Apesar de inicialmente ter percorrido uma série de ilhas dedicadas quase exclusivamente ao comércio e ao lazer, e de posteriormente me ter dedicado à exploração do *Second Life*, nomeadamente das ilhas criadas com objetivos quase

⁵⁴ A informação na página dedicada a *Delicatessen* é suficientemente explícita: «*Delicatessen* is a Sim on *Second Life* virtual environment, built by Meilo Minotaur and CapCat Ragu. This sim changes irregularly and is the brief home of our emanations.» (disponível em <http://Delicatessensl.wordpress.com/>) [19/03/13]

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

exclusivamente estéticos, académicos e culturais, quando consegui delimitar o meu campo de pesquisa e a população a observar, passei apenas a ter contacto com outras comunidades existentes neste mundo virtual através de *blogs* e páginas criadas *online* pelos seus membros, assim como grupos e páginas criados no *Facebook*, mas também através de jornais ou revistas criados *inworld* e de pesquisas realizadas por outros investigadores. Após a fase de exploração inicial, estes contactos passaram a ser principalmente de cariz académico, deixando de lado a necessidade de continuar a vivenciar todas as novas situações com que me poderia deparar.



Figura 4 - PaulaJ e Sil, cavalgando na floresta de Bliss

No entanto, a observação participante não me impediu de assumir ambas as facetas, a académica e a de uma residente comum do *Second Life*, que faz aqui o que poderia fazer também na vida real, tal como assistir ou participar em eventos culturais ou académicos, conversar com amigos e até experimentar jogar com eles, como acontece nas ilhas de *Role Playing Games* ou nas dedicadas a outros jogos, muitas das vezes semelhantes aos que existem na vida real, como o bingo. A brincadeira excede o que normalmente se dá o nome de jogos, mas o que é comum a ambos, tal como Huizinga⁵⁵ elucida, é que resultam da necessidade de nos desvincularmos

⁵⁵ «Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenómeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

ocasionalmente das regras e das consequências do nosso comportamento na vida cotidiana, por isso mesmo são delimitados no tempo e no espaço, mas também representam normalmente uma escolha consciente e voluntária.

No próximo capítulo, a caracterização do contexto, a especificação dos problemas, dos objetivos e da planificação, serão seguidas da história de um percurso pessoal no metaverso. De seguida, a revisão bibliográfica serve de pretexto para sintetizar os temas adjacentes à temática do corpo e da identidade, nomeadamente a construção da identidade pessoal e social, a voz como dimensão corporal e a perspectiva que defende que o *Second Life* não é um jogo. No capítulo referente à Metodologia, esclarece-se a integração deste projeto no campo da Antropolgia Visual e as variantes da metodologia etnográfica, assim como as fases da recolha documental, nomeadamente a seleção de documentos digitais, os inquéritos e entrevistas, as histórias de vida e a inserção na comunidade a estudar. No penúltimo capítulo abordam-se temáticas relacionadas com a presença do corpo na comunicação *online*, como as atividades lúdico-educativas realizadas pelos avatares e a sua vida no metaverso, a ligação entre o corpo real e as identidades virtuais, o sexo virtual, o lugar do corpo na arte virtual e o corpo como reflexão antropológica.

2. PERCURSO EPISTEMOLÓGICO

Neste capítulo, para além da tentativa de caracterizar o contexto em que a pesquisa etnográfica será efetuada, serão indicados alguns dos problemas com que se iniciou a pesquisa etnográfica e os que foram surgindo ao longo dela, assim como os seus objetivos e a planificação delineada, mas será também descrito o percurso pessoal no metaverso. O capítulo terminará com um glossário, visto que ele será necessário para quem desconhecer a linguagem utilizada no mundo virtual e nas redes sociais. Foi exatamente uma dessas redes, o *Facebook*, que nos últimos anos contribuiu para que a comunicação com os informantes e os entrevistados se pudesse estabelecer fora do *Second Life*. Como eu própria acabei por assumir uma identidade no metaverso e

sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.» (HUIZINGA, 2000, p. 4)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

vivenciar quase tudo o que aqui vou retratar, o discurso está imbuído de subjetividade, que no entanto resultou já desse diálogo com os restantes participantes da comunidade analisada.

Depois de ter decidido realizar este projeto, optei por realizar todo o processo de pesquisa etnográfica principalmente no *Second Life*, o que me obrigou a rever o percurso que já tinha delineado. Entretanto, nos primeiros seis meses de 2009, passei a estar demasiado tempo *online*, passando a minha vida social a realizar-se inteiramente no mundo virtual, imersão essa com graves consequências na vida real. Passado aproximadamente um ano, voltei a dedicar-me inteiramente ao mundo virtual, o que se manifestou na organização de sessões semanais nas *Imagens da Cultura*, de concertos ao vivo e posteriormente de sessões de poesia no *Second Life*. Depois desta fase inicial, não voltei a conseguir dedicar-me inteiramente a um projeto de investigação que exigiria muito mais tempo para que as conclusões pudessem ser o mais objetivas possível e conseguisse responder a todas as questões com que o iniciei.

Assim, as etapas de desenvolvimento deste projeto de investigação prenderam-se com fatores externos, que levaram a que a forma de abordar o objeto de estudo se modificasse e elas se prolongassem no tempo, mas o desejável seria ter começado pela pesquisa bibliográfica, o que em parte foi realizado, mas que não se confinou à fase inicial e acompanhou o desenvolvimento de todo o projeto. Esta pesquisa centrou-se na análise prévia de uma série de conceitos e temáticas, entre as quais: corpo e identidade, alteridade e identidade, avatares e humanos, amizade e sexo virtual, arte real e virtual, socialização do avatar e atividades lúdico-educativas, comunicação mediada por computador e utilização da voz no mundo virtual, entre muitos outros.

A metodologia adotada foi a etnográfica, com algumas das suas variantes, enquanto as técnicas utilizadas foram principalmente a observação participante, complementada pela recolha de documentos digitais, pelos inquéritos e entrevistas, estruturadas e semi estruturadas, pelas histórias de vida e pela inserção na comunidade. Não existiu uma análise de dados quantitativa, apenas se tentaram interpretar, após a pesquisa bibliográfica e a recolha de documentos digitais, as conversas e histórias contadas no *Second Life*, assim como as respostas dadas pelos diferentes indivíduos aos inquéritos e entrevistas. No entanto, manteve-se ao longo de todo o processo a análise

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

dos conteúdos das entrevistas ou conversas e o diálogo com os informantes, de modo a esclarecer as dúvidas detetadas.

Apesar dos primeiros inquéritos realizados no âmbito deste projeto terem sido feitos a alunos que frequentavam o décimo, décimo primeiro ou décimo segundo ano, o intuito inicial foi-se perdendo quando se escolheu como local de pesquisa o *Second Life*. A esta plataforma virtual, que até ano passado possuía uma *grid* para adolescentes entre os 13 e os 17 anos, só podem aceder jovens com mais de 16 anos, a não ser que excepcionalmente sejam acompanhados por um adulto que os orientará na descoberta do mundo virtual. Por essa mesma razão e por ser difícil convencer as outras pessoas de que o mundo real é mais perigoso do que o virtual, decidi que a pesquisa etnográfica passaria a realizar-se preferencialmente no mundo virtual e que teria como intervenientes os avatares dos grupos em que me viesse a inserir, independentemente da sua faixa etária e dos seus interesses particulares.

Na realidade, não foi isto que aconteceu, pois apesar dos contactos usuais com todo o tipo de avatares e de pessoas, os que elegi para me responderem às entrevistas e para serem informantes situam-se num grupo etário pouco distante do meu, para além de terem interesses semelhantes, mesmo que a sua história de vida no *Second Life* possa ter sido completamente diversa da de todos os outros. Vou realçar os casos da Sophia e da Guerreira, que devido à sua nacionalidade e a viverem do outro lado do oceano, ainda não tive o prazer de conhecer, mas que possuem motivações e uma história completamente diferente da maioria dos restantes entrevistados e mesmo dos informantes.

Entre estes, cada um se diferencia completamente dos outros em termos de atividades exercidas no metaverso e de percurso pessoal na comunidade desta plataforma virtual. O Frapau e a Lena nunca estiveram totalmente integrados na comunidade portuguesa, mesmo que assistam ou participem assiduamente em eventos organizados por portugueses. Por outro lado, o Genius e o Jazz assumem um ponto de vista cético relativamente à utilização do *Second Life* por académicos e investigadores, assim como à separação entre o mundo real e o virtual. Se os escolhi como informantes foi precisamente por não se adequarem aos padrões mais comuns na comunidade portuguesa observada, alertando-me para problemáticas que me podiam escapar se me

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

atIVESSE às perspectivas dominantes no grupo restrito em que me costumo movimentar. Para além deles, utilizei neste discurso o nome de todos os avatares que participaram na pesquisa e que não se importaram de perder o anonimato.

Gostaria ainda de fazer uma série de advertências antes de continuar, mas vou apenas realçar as que me parecem mais importantes para a compreensão do que se vai seguir. A primeira de todas é que vou escrever na primeira pessoa ou utilizar o plural para me referir ao que podemos sentir e presenciar no *Second Life*, a não ser no caso do discurso escrito ter resultado apenas da bibliografia consultada ou da compilação de diálogos, em que adotarei uma postura mais formal. Também amiúde irei fazer de conta que estou a escrever o que se vai suceder de dentro do *Second Life*, como se fosse um avatar a escrever num computador as suas reflexões acerca do mundo em que vive e de quem o rodeia⁵⁶. A segunda advertência está relacionada com a anterior, pois diz respeito à informalidade da linguagem e à escassa ênfase dada à procura de autores conhecidos que corroborem as perspectivas aqui defendidas, pois parti do princípio que este tipo de escrita e de alheamento das teses mais defendidas me permitiria uma maior aproximação, tanto ao ambiente do metaverso como ao objeto de estudo.

A terceira advertência refere-se à utilização de imagens, que são meramente ilustrativas, apesar de também terem sido analisados alguns *machinimas* para se compreender a interação social dentro da comunidade portuguesa. Os referidos *machinimas* foram principalmente da autoria de Amadeu Gazov, de Amitaf Citron e de Janjii Rugani, enquanto que os *snapshots* foram captados por mim ou recolhidos do meu inventário, com o intuito de ilustrar o decorrer dos acontecimentos no metaverso ao longo destes últimos anos, tendo portanto diferentes autores, entre eles a Aerdna, a Anemolif, a Cher, o Genius, a Guerreira, a Merck, a Sinara, o Solrak e a Winter. Apesar de possuir uma enorme quantidade de imagens, dei preferência aquelas que representam

⁵⁶ «Being (phenomenally) here, a possible alternative to being there, is not a helpful term because it does not differentiate the construct of telepresence from normal physical presence. The term being there privileges the physical body over the phenomenal body. This might happen out of habit: we are used to the physical body also referring to the phenomenal body. Alternatively, the physical body might be privileged because unlike the phenomenal body, it is a tangible and visible entity. Being (t)here might be a more accurate reformulation as it refers to both the phenomenal here and the user's there. Furthermore, it emphasises the fragility of presence.» (VEERAPEN, 2011b, p. 10)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

os avatares que mais me acompanharam ou influenciaram o desenvolvimento do projeto no metaverso, assim como aos locais que com ele se relacionaram.

Este conceito de “metaverso”⁵⁷, retirado da obra *Snow Crash*⁵⁸, de Neal Stephenson, é controverso, fazendo recordar a passagem de Alice para o outro lado do espelho, para um mundo imaginário e virtual, mas que tem a mesma dose de realidade que aquilo que pensamos e sentimos na vida real. Se, no futuro, pudermos manter a nossa identidade nos vários mundos virtuais em que nos movimentamos⁵⁹, pudermos albergar no nosso computador os mundos virtuais a que acedermos ou pudermos passar de um mundo para o outro⁶⁰, para além deles próprios interagirem uns com os outros⁶¹, então poderemos afirmar que finalmente construímos o metaverso⁶². As identidades não são fixas, multiplicam-se noutros espaços, em que podem surgir do nada, sem as condicionantes do tempo, nomeadamente do passado e da memória, a dos outros ou a nossa.

Apesar de concordar com a perspectiva defendida, aqui utilizarei esse termo para me referir ao *Second Life*, supondo que um dia tudo isso virá a ser possível dentro desta plataforma virtual e que esta suposta segunda vida realmente se poderá identificar com o metaverso. Como não será adotada uma teoria defensora do poder da tecnologia para

⁵⁷ «He's in a computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as the Metaverse. The people are pieces of software called avatars. They are the audiovisual bodies that people use to communicate with each other in the Metaverse.» (STEPHENSON, 1992, pp. 35-36)

⁵⁸ «La última década del siglo XX se caracterizó por una imaginación metafórica y un neoplatonismo subyacente, recursos que se hacen extensivos a la concepción física del mundo, a la vez caótica y relativista. En esta década, las concepciones antitéticas del universo, cuánticas y relativistas, entran en una fase de unificación, y su difusión a través del poderío de los medios, especialmente la TV. Por estas mismas fechas, la gran metáfora de un mundo esquizofrénico entre somatismo y metáfora visual, *Snow Crash*(1992), desataba el éxito editorial. El relativismo del Metaverso queda claro en una meta-realidad manipulable mediante la escritura.» (JUSTE, 2010, p. 124)

⁵⁹ «First, it should be possible for an identity to cross over from world to world. (...)» (MORGADO, 2009, p. 6)

⁶⁰ «Second, it should be possible for the virtual world client software to be somewhat independent of the virtual world. (...)» (MORGADO, 2009, p. 6)

⁶¹ «Thirdly, and possibly the most important, virtual world servers should be able to interact with other virtual world servers, so that true metaverse applications and solutions could be developed. (...) Some virtual worlds, mainly games, simply cater for particular needs and have no need or wish to be part of the Metaverse. Other may wish to prevent all external access to its resources – but it should be possible to share if so desired.» (MORGADO, 2009, p. 6)

⁶² «Some authors refer to any virtual world as a metaverse. In that sense, each private intraweb is indeed a web – but there's also the world wide web. Shouldn't we create the Metaverse?» (MORGADO, 2009, p. 6)

transformar o mundo humano, nem aliás uma teoria oposta, de resistência às novas tecnologias em defesa da tradição sociocultural, tentar-se-á manter uma perspectiva crítica e cética, que permita analisar com a maior imparcialidade possível os dados registados. Aliás, a descrição dos fenómenos observados, por mais reflexivo que tenha sido o processo de investigação, é sempre influenciada por uma série de condicionantes, que não permitem considerar que possa existir uma única verdade ou uma objetividade científica que se identifique com essa utópica verdade absoluta. Ou seja, a perspectiva científica é apenas uma perspectiva, o que não significa que seja a mais correta e que possa ser considerada a única verídica.

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Fora do horário letivo escolar, comecei por utilizar o *Messenger* para tirar dúvidas aos alunos, principalmente nas vésperas das fichas de avaliação ou em horários previamente estipulados, como acontecia há uns anos atrás com uma turma do décimo ano, inserida no projecto *ria.edu*⁶³. Ainda agora, a maior parte das vezes que ligo o meu computador à *Internet*, nomeadamente o *Facebook*, aparece algum aluno ou ex-aluno para conversar comigo ou me deixar alguma mensagem e na realidade as conversas não se limitam às dúvidas que cada um possa ter acerca da matéria leccionada. Desde a procura de conselhos, até a necessidade de desabafar ou apenas de se informar sobre determinados assuntos, tudo pode ser uma razão para comunicar através do computador.

Lembro-me de um deles, de quinze anos, se mostrar preocupado com o caminho que deveria seguir para atingir a felicidade. Não sei se teria as mesmas conversas com outros professores da turma, mas provavelmente pensou que seria eu a mais indicada para este tipo de discussões, pois a disciplina de Filosofia apela a debates acerca de temáticas semelhantes. No entanto, outras alunas e alunos já falaram comigo por escrito

⁶³ De acordo com a informação disponibilizada:

«O projecto vai criar uma comunidade educativa regional comprometida com a educação das crianças e dos jovens e com abertura para reinventar novos modelos de aprendizagem em cooperação. Ir-se-ão desenvolver para alunos, professores e pais ambientes de trabalho e comunicação com base nas TIC bem como criar serviços para facilitar à Administração Local e Regional a ligação à Comunidade Educativa, nomeadamente pela operação online dos Conselhos Municipais de Educação.» (disponível em <http://www.aceav.pt/ria.edu/index.htm>) [19/03/13]

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

de assuntos demasiado privados, que não se relacionam directamente com a disciplina que lhes leccionei, mas que alertam para a importância da comunicação *online*, em tempo real, para os adolescentes, pois são capazes de relatar experiências que os marcaram sem as inibições que demonstrariam na presença física dos interlocutores.

Na realidade, a presença física incomoda-nos, coramos quando dizemos algo que não devíamos, cruzamos os braços quando nos sentimos retraídos, suamos se começamos a ficar demasiado nervosos, gaguejamos ou ficamos calados quando nos interpelam sobre assuntos que não queremos mencionar em público. Também eu, como os adolescentes com quem durante tantos anos conversei através do computador, sou capaz de lhes contar experiências que me marcaram e que dificilmente relataria numa sala de aula, frente a uma turma de vinte ou trinta alunos. Não existem olhares reprovadores, críticas dos colegas, risos de fundo e nem sequer existe uma letra personalizada que nos incrimine, por isso cada um pode dizer o que lhe apetecer, sem os condicionalismos de um ambiente físico e espaço-temporal constrangedor.

Sem corpo, todos somos semelhantes, não necessitamos dos formalismos que nos obrigam a comportarmo-nos de determinada forma e a controlarmos aquilo que sentimos ou dizemos. Por isso, através da comunicação mediada por computador, podemos falar com quem quisermos, independentemente do seu aspecto físico, da sua idade, estatuto, situação económica e características sócio-culturais. O contacto entre membros de subculturas diferentes poderá conduzir a uma maior tolerância relativamente às diferenças culturais e à diminuição dos preconceitos frente aqueles que assumem o seu comportamento desviante. Também o confronto de opiniões, valores, ideologias, através de debates, mais usuais em determinados *forums*, poderão eventualmente permitir uma mudança de mentalidade, conducente à referida tolerância. Daí a importância deste tipo de pesquisa etnográfica, acerca da comunicação mediada por computador, a nível da Antropologia.

Neste tipo de comunicação, apesar da ausência do corpo, quase tudo é visual. Os sons continuam a ser apenas acessórios, porque aquilo que se diz é usualmente escrito ou transformado em imagens, que representam o que o emissor está a sentir ou quer dizer. Quando se fala em tempo real, através do *Messenger*, por exemplo, comunica-se mais depressa enviando imagens do que escrevendo, para além do próprio emissor

poder modificar a sua imagem de apresentação de acordo com aquilo que sente ou quer mostrar. A imagem é um acessório, pois o *nickname* demonstra usualmente, quando não se utiliza sempre o mesmo, o que o seu autor pretende comunicar aos outros, a todos, mesmo àqueles com quem não falará nesse momento. A imagem que o identifica pode ser ele próprio, em poses ou em locais que aprecia, ou então os seus ídolos, animais ou determinados símbolos. Mas também as imagens escolhidas denunciam a realidade em que se move o interlocutor, os seus sonhos, as suas ilusões, os seus desejos, a sua forma de encarar a vida e as experiências que vai tendo.

Há plataformas virtuais que tornam a comunicação mais corpórea, permitindo a construção de avatares e a interatividade entre eles, tal como acontece no *Second Life*, um mundo «habitado por uma população eclética.»⁶⁴. É neste contexto que esta descrição se irá desenvolver, ultrapassando o mundo real dos utilizadores da *Internet* e centrando-se num mundo virtual, que muitos consideram como imaginário, mas que pode ser perspectivado como uma continuação deste mundo em que somos pessoas, com um único corpo e usualmente também uma única identidade. No metaverso, em que podemos ser quem e o que quisermos, deparamo-nos com pessoas de todas as idades, que por diferentes razões habitam ou frequentam um mundo paralelo, em que até se podem dedicar às mesmas atividades a que se dedicam ou dedicariam na vida real, no caso de terem ter as mesmas possibilidades.

O *Second Life* divide-se em regiões, ilhas ou *sims*. Talvez a palavra “*sims*” tenha sido aplicada a esta plataforma virtual devido ao jogo *The Sim*⁶⁵, em que também existem avatares, mas que simulam famílias virtuais, que precisam de cumprir determinadas tarefas para poderem corresponder aos objetivos a atingir no jogo, como

⁶⁴ «*Second Life* é habitado por uma população eclética. Dos primeiros colonos, que procuravam criar ali um utopia de fuga à vida real, e que reuniu artistas, músicos, programadores, estudantes universitários, o leque estendeu-se a jogadores e criadores de jogos (que criaram ali dezenas de programas). Pessoas das mais variadas profissões, donas de casa, bombeiros, médicos ou arquitetos, juntaram-se a empresários em busca de novos desafios. As empresas seguiram atrás, fazendo com que, de repente, a outra vida se parecesse muito – talvez até demasiado – com esta. É esse *Second Life* que o habitante dos nossos dias encontra.» (AA.VV., 2008, p. 19)

⁶⁵ «Trata-se de designar um jogador como nosso avatar nesse mundo virtual e “utilizá-lo” para realizar encontros de todo o tipo (amorosos, amigáveis, nocturnos, etc.) com outros jogadores, tendo em conta certos objectivos paralelos que implicam a salvaguarda do nosso “tempo de repouso” (é preciso descansar e dormir) e de certas tarefas a executar que possibilitam ganhar pontos e continuar “vivos” nesse mundo.» (CAIRES, 2011, p. 36)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

trabalhar, arranjar namorado, casar-se, ter filhos, mas também divertir-se, pois já aí a interação social pode ser intensa, pelo menos quando os avatares se juntam em festas ou visitam outras famílias. No entanto, neste jogo *online*, dirigido principalmente a crianças e adolescentes, como no início não existia a sensação de profundidade, também a sensação de imersão não era muito forte, o que o distinguia essencialmente do metaverso.

Voltando ao *Second Life*, entre os vários *sims*, há os que formam continentes e os que são independentes, alugados à *Linden Lab*. A diferença é que nos continentes nem todos podem habitar, pois precisam de ter uma conta que lhes permita pagarem à referida empresa uma determinada quantia, para ela lhes atribuir uma casa e os *lindens* suficientes para viverem por mês. Para além disso, os que não pagam nada para permanecer no *Second Life* não podem alugar ilhas, só podem alugar uma casa ou um local ao dono da ilha, que por sua vez a aluga aos *Lindens*, ou seja, aos donos deste metaverso. Costumavam existir ilhas com benefícios fiscais, nomeadamente as dedicadas à educação e à arte virtual, mas a própria *Linden Lab* decidiu ter as suas próprias ilhas dedicadas a essas finalidades, obtendo assim um maior controle sobre o que nelas acontece.

A minha conta é básica, o que significa que poderia frequentar o *Second Life* de forma gratuita, apesar de não ter todos os benefícios dos que pagam para entrar neste mundo virtual. Muitos utilizadores do metaverso preferem ter outro tipo de contas, dependendo do uso que dão a esta plataforma virtual: premium, *vip* e empreendedor. Só a conta básica é que é de acesso livre, não implicando nem custos nem contratos monetários, mas permitindo que cada avatar possa entrar no *Second Life*⁶⁶, escolher o seu nome e a forma como o quer apresentar aos restantes avatares, o seu corpo virtual e as suas roupas, o seu perfil e os seus amigos, os grupos a que quer pertencer e os locais onde deseja permanecer, alugar uma habitação ao dono de determinada ilha e ter uma vida social semelhante à que poderia ter na vida real. É claro que, em presença física, não se poderia encontrar com pessoas que vivem a quilómetros de distância sem

⁶⁶ «Como normalmente acontece com os jogos on-line, você deve fazer o download e a instalação do programa-cliente do Second Life. O programa-cliente é responsável, principalmente, por se conectar ao banco de dados do servidor, por carregar as informações do terreno onde você está, dos avatares à sua volta e apresentá-las ao usuário.» (DAMIANI, 2007, p. 22)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

nenhuma delas ter de sair da frente do computador, nem poderia falar por escrito com as que utilizam outras línguas e ser automaticamente traduzido tudo o que se escrevesse.

Apesar de estar quase sempre *on*, o metaverso não pode existir sem os avatares, sejam eles construtores ou simples admiradores do resultado da imaginação dos outros, estejam eles aqui apenas para se divertirem ou para se encontrarem com pessoas com os mesmos interesses, para explorarem as múltiplas ilhas ou apenas para fazerem o que também poderiam fazer na sua vida real. Os construtores, que são os que dedicam mais tempo a criarem em detrimento da vida social, acabam também por ter um papel preponderante a este nível, pois normalmente são eles os mais requisitados quando se pretende mudar o ambiente em que os avatares interagem, o próprio corpo do avatar ou a sua aparência. Apesar das regras existentes, há uma grande liberdade para cada um poder construir o seu ambiente virtual e a sua própria vida alternativa, no entanto a maioria dos avatares prefere comportar-se como os outros e mesmo como se comportaria na realidade, se tivesse as mesmas oportunidades que tem no metaverso.

O que mais me intrigou desde o início da minha presença no *Second Life* foi a impossibilidade de criar uma sociedade perfeita, mesmo a nível virtual e apesar de todas as regras instituídas serem direcionadas para isso. Para além da violação constante dessas mesmas regras, a maioria dos avatares parece preferir viver num mundo virtual semelhante ao real, em que existem armazéns semelhantes a centros comerciais, em que se vende ou se compra tudo⁶⁷, até o próprio corpo, habitações que são cópias idealizadas das reais, paisagens que decalcam as da natureza e avatares que se comportam como pessoas, apesar de usualmente se vestirem como adolescentes ou jovens adultos e terem um corpo virtual esteticamente de acordo com a imagem que gostariam de mostrar aos outros.

⁶⁷ «O consumo é uma esfera importante da vivência no *Second Life*, como podemos perceber pela complexidade do campo da moda no ambiente. Ele está estruturado não apenas em torno de produtos de vestuário, mas também por meio da construção de marcas, revistas que produzem e propagam tendências de moda e inúmeros setores profissionais, da divulgação à apresentação dos modelos em desfiles de moda, passando por cursos de formação de manequins e fotógrafos de moda. Em termos dos bens produzidos, revendidos e consumidos, o mercado da moda no SL vai muito além de roupas, incluindo animações utilizadas em desfiles, poses para fotografias, books das manequins, material de divulgação e produção sistemática de corpos por meio de skins, shapes e partes do corpo.» (LEITÃO, 2012a, p. 3)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

De acordo com o *site* oficial do *Second Life*, existem regras fundamentais a seguir para quem não quiser ser expulso temporária ou definitivamente do metaverso. No entanto, cada um pode criar vários avatares e cada um deles é tratado de forma diferente, como se fosse de outra pessoa, pois facilmente se podem criar contas para diferentes utilizadores, daí que possamos ser banidos de uma local com um avatar e não o sermos com outro qualquer, por isso há quem crie avatares para substituírem o original de cada vez que se depara com problemas que o levam a ser banido de determinada ilha ou mesmo do *Second Life*. Como os mundos virtuais proliferaram nos últimos tempos, há sempre a hipótese de uma cópia do avatar original continuar a existir noutra plataforma virtual.

Seguindo a primeira das regras propostas pela empresa que gere o *Second Life*, todos os avatares deviam recusar qualquer forma de intolerância, nomeadamente a étnica, a sexual, a religiosa e a homofóbica ou heterofóbica. No entanto, existem comunidades em que isso pode suceder, nomeadamente nas ilhas de *RPG* e mais precisamente nas que mantêm formas de convivência hierárquica entre escravos e senhores, como é o caso de *Gor* ou de algumas ilhas dedicadas a determinadas práticas de sexo virtual. Normalmente estas são de acesso restrito e só se pode entrar nelas, não pertencendo ao grupo, na qualidade de visitante, que observa, mas não participa da história.

A segunda regra diz respeito à proibição do assédio, que não é apenas o sexual, mas também o psicológico, que se pode manifestar por um comportamento ofensivo, às vezes apenas manifesto naquilo que se diz e que se escreve, nomeadamente quando se intimidam os restantes avatares, fazendo-os sentir desconfortáveis na interação social. Este tipo de comportamento é mais ou menos usual em determinados locais e até aceite em alguns deles, normalmente reservados a adultos, que no metaverso são os que provaram a sua idade real para terem acesso a estes locais. Estes locais podem ser ilhas de *RPG*, direcionadas para guerras entre grupos ou também para determinadas práticas de sexo virtual.

A terceira regra refere-se à proibição da agressão, que não pode existir em zonas consideradas seguras, entendendo-se como tal os empurrões e os tiros, assim como a utilização de objetos ou *scripts* que ponham em causa a liberdade ou o bem estar dos

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

restantes avatares. Apesar de existirem zonas específicas em que se pode ter este tipo de comportamento, ele também é comum fora delas, resultando de uma deliberação pessoal ou da atuação de um grupo e os que dedicam o seu tempo a perturbarem o sossego dos outros são habitualmente chamados de *griefers*, supostamente jovens do sexo masculino que se distraem a incomodar os restantes avatares. Por outro lado, continua a existir a agressão consentida, nomeadamente no caso dos avatares que se submetem voluntariamente ao controle de outros.

A quarta regra tem a ver com a privacidade, pois é proibido divulgar o que foi confidenciado por determinado avatar sem a concordância deste, nomeadamente o que se refere à sua vida real e aos seus múltiplos avatares, a não ser que o próprio o exponha no seu perfil, que todos podem visualizar. É também proibido copiar conversas e passá-las para outros avatares, assim como para grupos específicos, quer elas se desenrolem dentro do *Second Life* ou em fóruns sobre o metaverso. Mas também aqui não é habitual seguir esta regra, pelo menos em privado, apesar de alguns avatares fazerem questão de tornar públicas as conversas embaraçosas que tiveram com outros, fazendo com que se sintam envergonhados ou que saiam do *Second Life* para entrarem com outro avatar, ainda desconhecido do “diz que disse” dos seus companheiros virtuais.

A penúltima regra distingue as regiões, os grupos e as listas de conteúdo, que pode ser considerado como adulto ou maduro, moderado e geral ou público. Na *mainland* são proibidos os comportamentos considerados especificamente para adultos, nomeadamente o sexo virtual, que no entanto pode ser realizado em ilhas privadas para ele vocacionadas ou em *Zindra*⁶⁸, considerado um continente especificamente para o exercício dessa função. Essa seriação do tipo de ilhas e continentes é relativamente recente, por isso os avatares mais velhos puderam deambular por todo o lado sem ser necessária a verificação da idade real para o fazerem. O mesmo não acontece com os novos avatares, que se deparam com um mundo dividido e que muitas vezes sentem dificuldade em perceber a razão da segregação do comportamento especificamente

⁶⁸ «Second Life is an adult community, but "Adult" content, activity and communication are not permitted on the Second Life "mainland." Such material is permitted on private regions, or on the Adult Continent, Zindra. In either case, any Adult content, activity, or communication, that falls under our Adult Maturity Definition must be on regions designated as "Adult," and will be filtered from non-verified accounts.» (BÄCKE, 2011, p. 28)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

adulto para outros locais, assim como a necessidade de provar a idade real para lhes aceder.

E a última regra prende-se à proibição de perturbar a paz dos restantes avatares ou dos eventos em que participem, no que se inclui o *spam*, a utilização contínua de sons desagradáveis e o *lag* provocado pelo uso exagerado de *scripts*. Na realidade é muito fácil perturbar a paz dos outros, nomeadamente com ruídos ensurdecedores ou com o envio constante de *teleportes* e chamadas de atenção para que nos aceitem como amigos. Isso tudo, apesar de proibido, continua a ser usado frequentemente, quer a nível privado quer em grupos, mesmo quando estes boicotam a sua utilização. O máximo que pode acontecer ao avatar que o pratica é ser acusado ao dono da ilha ou à *Linden Lab*, o que pode resultar em ser banido de determinado local ou mesmo do *Second Life*, temporária ou definitivamente.

Apesar de nem todos obedecerem às regras impostas e de muitos criticarem a alegada moralidade do metaverso, as comunidades proliferaram e foram também criando as suas próprias normas. Assim, a maioria das pessoas acaba por criar amizades no metaverso e desloca-se a determinado local ou evento propositadamente para encontrar os seus amigos virtuais. No meu caso, esse objetivo não existiu inicialmente, mas isso sucedeu muito rapidamente, tal como a consolidação dessa amizade com grande parte deles, chegando ao ponto de nos encontrarmos na vida real e de mantermos o mesmo tipo de comportamento que temos no metaverso. Como me expresso mais facilmente pela escrita, os contactos com pessoas reais em presença física não possuem o mesmo impacto que as confidências e as brincadeiras que se conseguem manter no *Second Life*, no entanto penso que esta experiência também foi proveitosa em termos de compreensão da dissociação e aproximação do mundo virtual ao real.

Tal como podemos ter mais facilidade em escrever do que em falar, também é mais fácil, pelas consequências serem menores, mostrarmos no metaverso o que não revelaríamos na vida real. A passagem para o mundo virtual e as suas consequências no mundo real, assim como a inserção do virtual no real, é o que pretendo explicitar daqui em diante, através de exemplos que permitem a compreensão dos contextos em que me fui inserindo, pois na realidade, apesar de ter concentrado na inserção em grupos específicos, como o processo de pesquisa foi demasiado longo, a recolha de dados foi

realizada numa série de contextos totalmente diferentes. Mesmo que o ambiente seja o mesmo, na plataforma virtual do *Second Life*, as comunidades e os grupos existentes são díspares, tal como na vida real, mas também essa disparidade foi determinante na pesquisa etnográfica efetuada.

2.2 ALGUNS PROBLEMAS

A imagem inicial que aparece na apresentação deste projeto de investigação tem uma diversidade de faces e perfis, que correspondem aos últimos avatares que, numa determinada altura, entraram no edifício das *Imagens da Cultura* e que foram captados para a posteridade. Podemos reconhecer alguns deles, porque não modificaram a sua aparência física, mas outros foram mudando, alguns mesmo radicalmente, apesar de não considerarem que essas transformações ponham em causa a sua identidade. Assim, poderia parecer que o corpo virtual, por se poder transformar rapidamente e sem consequências imediatas, não tem necessariamente de ter uma identidade que lhe esteja subjacente.

No entanto, para quem não considera o *Second Life* como um jogo ou como um mundo paralelo ao real, deixa de fazer sentido defender a ausência da identificação com o corpo do próprio avatar, independentemente dele ser muito diferente exteriormente da pessoa que o criou. Por isso mesmo, há quem mantenha no avatar determinadas características físicas que subsistem para além das mudanças contínuas de aparência, além de que a aparência virtual é tida como um reflexo do *self* desejado, que motiva «novas formas de identidade»⁶⁹. Mas também há quem defenda a impossibilidade de sermos capazes de nos identificarmos e muito menos de identificarmos o mundo⁷⁰, visto tudo ser ilusório e as aparências terem tomado o lugar do ser, da essência.

⁶⁹ «O *self* desejado é, desta forma, fonte de motivação para novas formas de identidade.» (MACHADO, 2003, s/p)

⁷⁰ «A identificação do mundo é inútil. Mesmo o nosso rosto, não podemos identifica-lo, dado que a simetria lhe é alterada pelo espelho. Vê-lo tal como ele é seria loucura, visto que não teríamos mais segredos para nós próprios, e seríamos portanto aniquilados pela transparência. Não terá o homem evoluído para uma forma tal que o seu rosto é invisível e que ele se torna definitivamente não identificável, não apenas no segredo do seu rosto, mas em qualquer dos seus desejos? Mas isso acontece

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

A vida do avatar está condicionada pela vida real da pessoa que está em frente ao computador, pois ela não passa o tempo todo na mesma posição, nem sequer *online* ou conectada ao *Second Life*. Quanto menos tempo ela tiver para despender no mundo virtual e quanto menos vezes puder entrar no metaverso, mais a sua identidade virtual será esquecida. Não acontece o mesmo com o *Facebook*, por exemplo, em que o perfil está sempre *online* para todos os que lhe possam aceder, existindo uma continuidade das identidades criadas, que não desaparecem sequer se a pessoa deixar de utilizar a sua conta sem a eliminar. O perfil é construído para os outros, é nele que podemos dizer o que pretendemos deles ou em que é que podem contar connosco, mas é também nele que estabelecemos o diálogo entre o que somos no mundo real e no virtual. Mesmo que a percepção dos outros nos diga quem não somos e que sejamos definidos também pelo que eles pensam de nós, no *Facebook* cada um cria uma imagem de si que tenta impor aos outros, com o objetivo de fazer com que eles a aceitam como verdadeira.

A possibilidade de estarmos sempre conectados é outro dos atrativos do *Facebook*, acessível em qualquer computador ou telemóvel que esteja ligado à *Internet*, o que também ainda não acontece com o metaverso. É essa conexão contínua que faz com que os fragmentos da nossa identidade se encontrem dispersos numa imensidade de perfis, avatares, corpos virtuais, lugares e não lugares pelos quais passamos. Encarar o mundo virtual como um não lugar só seria plausível no caso de não criássemos qualquer tipo de relacionamento com as pessoas com quem contactamos no *Second Life* e se esse relacionamento não estivesse confinado à presença em determinados lugares, como acontece no caso das ilhas do metaverso ou dos eventos que se sucedem em cada uma delas. No entanto, já o *Facebook* se pode assemelhar a um não lugar, apesar de também nele existirem pessoas de diversos lugares e que postam fotografias ou filmes dos seus múltiplos locais, a diferença é que no metaverso os lugares possuem profundidade, paisagem, possibilitando uma imersão no mundo virtual.

com qualquer objeto, que só chega até nós definitivamente alterado, inclusive no ecrã da ciência, inclusive no espelho da informação, inclusive no ecrã do nosso cérebro. Todas as coisas se oferecem assim sem esperança de serem outra coisa senão a ilusão de si próprias. E está bem assim.» (BAUDRILLARD, 1996, p. 29)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

É essa imersão, acompanhada pela exigência de autonomia e pela aparente liberdade⁷¹, que faz com que os mundos virtuais como o *Second Life* permitam o desenvolvimento de um pensamento divergente, principalmente pelo facto de cada um se poder criar a si próprio, construir a sua vida e até o ambiente virtual que o rodeia. Por outro lado, como palco de experimentação de papéis e identidades, o metaverso é também o local em que cada um sente que se pode mostrar tal como é, mesmo que para isso necessite de esconder a personagem que representa na vida real. Assim, tanto podemos encarar este palco virtual como um teatro em que cada personagem vai construindo o seu papel e os cenários que a circundam, como podemos ver nele o reflexo de cada uma das pessoas que se senta em frente ao computador para interagir com outras através desta ferramenta comunicacional.

Para muitos a experiência da dualidade entre o avatar e a pessoa pode provocar uma sensação de alteridade do eu, fazendo com que tentem aproximar a aparência do avatar da sua própria, de modo a conseguirem identificar-se com ele. Como isto me aconteceu, fui modificando o avatar até se assemelhar a mim própria, apesar de muito mais alto, mais novo, com a pele mais escura e com o cabelo mais claro. No entanto, quando existem modificações assinaláveis na minha aparência, sinto também a necessidade de modificar o avatar em função delas, como quando engordo ou corto o cabelo mais do que o normal. Talvez o avatar pareça aquilo que eu desejava parecer, mesmo assemelhando-se comigo, ou funcione como um reflexo de mim própria, como se me estivesse a ver num espelho que esconde as imperfeições físicas marcadas pela idade e pela vida.

Enquanto há vinte anos atrás cada pessoa era entendida pelos que com ela conviviam como tendo determinada identidade, com a proliferação de plataformas que permitem a cada um multiplicar-se e criar identidades diferentes, deixamos de saber com quem estamos a lidar ou em quantos perfis diferentes se desdobra a mesma pessoa para poder participar em vários mundos ao mesmo tempo. A noção de sujeito indivisível

⁷¹ Entrevistado por Alexandre Nunes Oliveira, Baudrillard refere-se a essa aparente liberdade: «As máquinas só produzem máquinas, logo, enfrentamo-nos a uma maquinização tecnológica do humano, tornado máquina também, mecânica e maquinamente dominado pela ilusão de “liberdade mental” da rede/net, pela vertigem da interatividade, pelo fantasma da *performance* ideal...» (disponível em <http://11dejulho.blogspot.pt/2005/11/entrevista-com-jean-baudrillard.html>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

e estável perdeu o sentido, pois ele tanto pode ser considerado uma pessoa respeitável no local em que vive como pode no momento seguinte ser um elfo e ter uma vida paralela à que tem na realidade. A descentralização de si próprio pode até fazer com que se perca na multiplicidade de identidades que criou, deixando de ter certezas relativamente à forma de agir de cada uma delas. Se isso pode ou não contribuir para o desenvolvimento da sua própria identidade é uma questão que continua em aberto, pois apesar de tudo indicar que sim, há cada vez mais casos de desagregação da identidade⁷² provocada pela presença contínua e pela participação ativa em mundos virtuais.

Esta participação exige que cada um se entregue à sua segunda vida, mesmo quando a considera um prolongamento da primeira, fazendo com que tenha uma identidade virtual ou várias, que geralmente estão associadas a um corpo digital, que facilmente é modificável e que não exige qualquer sustento, pelo menos no caso do *Second Life*. Ter uma identidade significa poder interagir com outras identidades, ser reconhecido por elas e passar a fazer parte de um grupo ou de uma comunidade. Se nos jogos virtuais para multiutilizadores o objetivo continua a ser ganhar o jogo, mesmo quando ele é infundável, para além da faceta lúdica, a principal função do *Second Life* é comunicacional, é a interação social, à qual são adicionadas outras funções, entre elas a criativa, a académica, a comercial, a sexual.

Tal como podemos vir a estabelecer amizades com pessoas que apenas conhecemos no *Second Life*, também nos podemos apaixonar por alguém ideal, ou seja, pela ideia que fazemos da pessoa que está por trás de determinado avatar, ou necessitaremos de qualquer espécie de contato ou demonstração física, nem que seja apenas a da voz, para nos sentirmos atraídos por essa pessoa e deixarmos que se estabeleça a intimidade? O mesmo poderíamos perguntar relativamente ao sexo virtual e às suas diferentes formas, pois será que sem o visionamento do corpo do outro, ou pelo menos sem a audição da sua voz, poderemos sentir o mesmo grau de prazer que sentiríamos se soubéssemos quem está à frente do computador, mas suficientemente longe de nós?

⁷² «Dessa forma, concluímos que a transitoriedade atual da identidade, formada e remodelada continuamente, lança uma nova problemática paradoxal para o homem moderno: na ânsia de exercer a liberdade das suas múltiplas identidades, ele pode perder-se no caminho das possibilidades e não consolidar nenhuma que o represente profundamente.» (MAGALHÃES & PAIVA, 2009, p.9)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

No mundo virtual, também é usual a procura de parceiros sexuais virtuais entre pessoas de outra nacionalidade e que vivam suficientemente longe para não correrem o risco de se encontrarem, mas o mesmo pode acontecer na procura de companheiros para namorar ou mesmo com o objetivo de se casarem, pois muitas das pessoas que mantêm estes relacionamentos têm uma vida paralela no mundo real e não desejam abdicar dela para se dedicarem quotidianamente a paixões virtuais, enquanto outras se sentem demasiado magoadas com os seus ex-companheiros na vida real, que preferem que os seus relacionamentos futuros sejam apenas no mundo virtual, para além de que neste mundo as consequências de se fazer seja o que for podem ser mais controladas e minimizadas do que sucederia se o concretizássemos na vida real.

Aliás, muitos utilizadores do metaverso consideram que não existe nenhum risco em agir da forma que bem lhes apetecer, a não ser o de serem banidos da ilha onde se encontram ou do *Second Life*, mas como mesmo nesse caso poderão regressar com novo avatar, ensaiam todos os comportamentos inadequados para experimentarem até onde podem abusar, desde o assédio sexual até aos insultos constantes, à perseguição de determinados avatares e aos atentados. Considerados como *griefers* ou como simplesmente mal-educados, estes podem ser objeto de queixas consecutivas até serem definitivamente expulsos do metaverso, mas quando estão na posição de serem eles a decidir as regras de determinada ilha, facilmente banem os que de algum modo se confrontam com os seus hábitos antissociais ou que não os veneram.

Apesar dos casos constantes de avatares expulsos de determinada ilha ou banidos do *Second Life*, a maioria das pessoas gosta que o seu avatar interaja ou converse com outros avatares. A sociabilidade virtual que se estabelece no metaverso pode assumir várias facetas: funcionar como substituição da sociabilidade real ou ser um complemento para essa sociabilidade; manter-se apenas no domínio virtual ou extravasar para o mundo real; implicar a criação de um ou mais personagens que a vivenciem ou fazer com que se seja mais genuíno na interação social virtual do que na real; ser influenciada pela sociabilidade presencial quotidiana ou influenciá-la, para que cada um se possa sentir bem consigo próprio. Estas dicotomias serão mais um dos problemas abordados ao longo deste projeto de investigação.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Depois das divagações acerca de problemáticas adjacentes ao tema dominante, é necessário sintetizar os vários problemas que se colocaram desde o início do projeto, nomeadamente: 1º Problema – Qual é o tipo de linguagem que se utiliza para comunicar através da *Internet*? A que se deve o desaparecimento de barreiras socioculturais, etárias e de género, neste tipo de comunicação? Ou será esse desaparecimento apenas ilusório? 2º Problema – A utilização da *Internet* pode funcionar como um incentivo para a criação de personagens fictícias? Essa criação resulta de uma necessidade lúdica? É o aspeto lúdico o mais importante para quem comunica através da *Internet*? 3º Problema – Existirá uma suposta anulação do corpo, e também de uma identidade definida, no mundo virtual? A anulação do corpo real é um fenómeno cultural específico ou todos os seres humanos sentirão a necessidade de criar novas identidades através da transformação do próprio corpo?

Destes três problemas, subdivididos em muitos outros, só a primeira questão do último se manteve como orientadora da pesquisa. Assim, na descrição desta pesquisa serão utilizadas anotações acerca das observações, dos inquéritos e das entrevistas (estruturadas e não-estruturadas), das histórias de vida e das conversas informais, para além da captação das imagens, através de *snapshots* e de *machinimas*, do que possa parecer essencial para ser registado, pois considerou-se que a pesquisa acerca da comunicação mediada por computador também pode ser realizada na perspetiva da Antropologia Visual. E finalmente, condensou-se os problemas até agora referidos na questão central que permitiu orientar a pesquisa etnográfica: a personificação de um corpo ou de uma identidade virtual implica a anulação do corpo físico real? Apesar desta questão não condensar todos os problemas referidos, será considerada como prioritária ao longo de todo o projecto que aqui vai ser delineado.

Mas esta definição do problema vai-nos levar a rever uma série de conceitos, nomeadamente o de corpo, pois apesar do corpo carnal estar ausente do mundo virtual, o corpo do avatar aparece como substituição dele, independentemente da identidade que lhe possamos ou não atribuir. A minha ciberidentidade, quer no *Facebook* quer o *Second Life*, apesar de não a ter construído conscientemente, faz com que me sinta obrigada a cumprir uma série de regras, que afinal me imponho a mim própria, tal como aconteceria se a minha personagem fizesse parte de um jogo. Tal como acontece na

vida real e com consequências ainda mais evidentes, se não mantivermos uma identidade relativamente fixa não conseguimos nem manter amizades nem a possível inserção num grupo informal, em que os outros criam expectativas acerca do nosso comportamento e atitudes, que serão alvo de crítica no caso de serem continuamente frustradas.

2.3 OBJETIVOS E PLANIFICAÇÃO

O ponto de partida para a elaboração deste projeto situou-se numa preocupação fundamentalmente filosófica e por isso se utilizou uma série de documentação e bibliografia para elucidar os objetivos propostos, de modo a explicar como é que se pode criar uma identidade ou várias, apesar da ausência do corpo carnal ou mesmo no caso dele continuar presente no mundo virtual. Se a ideia de ausência já tinha surgido em vários pensadores que se debruçaram sobre este assunto, entre os quais David Le Breton⁷³, mas se ela é criticada por quem questiona a necessidade de um corpo carnal para mantermos ou criarmos a nossa identidade, no entanto essa crítica não tem sido suficientemente consistente para a podermos considerar como ponto de partida para este projeto. Por isso mesmo, tentaremos falsificá-la, para eventualmente a podermos corroborar.

Será também feita uma abordagem à questão da crença na dualidade antropológica e ontológica que, apesar de não ser específica do nosso tipo de cultura, tem marcado a história do intitulado pensamento ocidental. Para estudar esta problemática de um ponto de vista atual, sem a cingir às perspetivas filosóficas mais convincentes, propus-me analisar essa suposta dissociação entre corpo e pensamento, entre mundo real e mundo virtual, a partir da descrição da forma como alguns utilizadores do *Second Life* se assumem como sendo os seus próprios avatares, criando uma identidade de acordo com a personagem que encarnam ou manifestando a sua identidade nos avatares que criam.

Como foi realizada uma pesquisa bibliográfica prévia, a escolha de determinados

⁷³ «Le corps n'est pas seulement un accessoire à rectifier, perçu comme un anachronisme indigne, un vestige archéologique encore attaché à l'homme, il est amené à disparaître pour satisfaire aux vœux de ceux qui cherchent la perfection technologique.» (BRETON, 1999b, p. 210)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

autores para sustentar as perspetivas teóricas apresentadas deve-se fundamentalmente à centração na temática em questão. Sherry Turkle, por exemplo, apresenta nas suas obras um desenvolvimento aprofundado do relacionamento dos seres humanos com os computadores e da criação de novas identidades através da *Internet*, tendo focado ultimamente a sua investigação na necessidade de estarmos conectados, apesar de continuarmos sozinhos⁷⁴. Por sua vez, David Le Breton desenvolve a perspetiva da anulação do corpo, principalmente na sua obra, *L'adieu au corps*⁷⁵. Ao longo do trabalho começaremos a questionarmo-nos se essa aparente anulação não será antes uma exaltação do corpo virtual, que muitas vezes demonstra aquilo que gostaríamos de ser ou de mostrar aos outros que somos⁷⁶.

Assim, na sua abordagem teórica, este projeto irá debruçar-se sobre alguns aspetos que se podem considerar fundamentais para a compreensão da problemática abordada, a suposta anulação do corpo e também de uma identidade definida, no mundo virtual. Este tipo de problemática não se coaduna com a utilização de métodos quantitativos, mas sim de qualitativos, por isso mesmo é que se optou pela observação participante como técnica fundamental para poder descrever as situações específicas, que deviam ter permitido responder às questões inicialmente colocadas. Aliás, ao recorrer à interpretação dos fenómenos socioculturais estamos necessariamente a utilizar métodos qualitativos, pois as estatísticas não nos permitiram perceber a perspetiva pessoal de cada entrevistado ou mesmo dos informantes.

No seguimento do enquadramento apresentado, ressaltando agora a sua abordagem prática, o âmbito geral deste projecto de investigação será um estudo sobre a interacção que se estabelece através da comunicação mediada por computador, tendo por base um grupo de habitantes do *Second Life*, que comunicam entre si através da escrita e da fala, para além da comunicação corporal do próprio avatar. Na sua

⁷⁴ A apresentação da sua última obra encontra-se disponível através do *Youtube* com o nome *Sherry Turkle: Connected, but alone?* (<http://www.youtube.com/watch?v=t7Xr3AsBEK4>) [19/03/13].

⁷⁵ «Le corps, autrefois bastion du sujet, centre de son identité, obéit à la même raison analytique qui fragmente le sujet. Les composantes du corps se détachent, s'individualisent, s'apparient les uns aux autres selon des agencements inédits, se soustraient ou s'ajoutent, sont modifiées ou changées, se mêlent à des composants techniques, et l'individu devient une sorte de fantôme hantant un archipel d'organes et de fonctions dont il est le terminal.» (BRETON, 1999b, p. 222)

⁷⁶ «Tout corps contient la virtualité d'inouïes autres corps que l'individu est susceptible de mettre à jour en devenant le bricoleur de son apparence et de ses affects.» (BRETON, 1999b, p. 27)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

componente de investigação, a pesquisa irá então contemplar a observação participante, num meio disponibilizados pela *Internet* para a comunicação entre interlocutores, mediante a utilização de uma metodologia de tipo qualitativo. Numa perspectiva sociocultural mais alargada, o conjunto de dados obtidos poderá conduzir a uma visão fundamentada acerca da importância que se atribui à comunicação através da *Internet*, nomeadamente em plataformas virtuais como o *Second Life*, assim como acerca das novas formas de encarar o corpo e a identidade de cada indivíduo.

Resumindo o que já foi repetido até aqui, em termos teóricos, a opção é pelas perspectivas interpretativas, descritivas, documentais, pese embora a possível redundância na sua nomeação individual. Por outro lado, no que se refere à investigação propriamente dita, esta dará primazia a instrumentos do tipo qualitativo, numa tentativa de consonância com as perspectivas anteriormente apresentadas. E quanto às estratégias a utilizar, que integram a metodologia e os recursos, materiais e humanos, serão delineadas nas próximas linhas, apesar de se saber que foram sendo modificadas no decurso do presente trabalho, de acordo com os caminhos a que a pesquisa etnográfica conduziu.

Assim, este projeto de investigação teria como principal ferramenta o *Second Life*, cuja utilização permitiu o contato com grupos de portugueses e de brasileiros⁷⁷, que aqui se encontram com o objetivo de socializarem, de se divertirem, mas também de trabalharem ou criarem conteúdos, nas mais diversas áreas, desde a construção de objetos até à arte virtual, da dinamização de eventos culturais à de educativos. Através de uma abordagem teórica, documental e bibliográfica, assim como da recolha de dados no próprio *Second Life*, principalmente através da observação participante e das entrevistas, obedeceu-se a uma linha de desenvolvimento de acordo com a seguinte estrutura prévia, que no entanto se foi modificando ao longo de todo o percurso:

⁷⁷ Estes grupos, ocasionalmente, acolhem pessoas de outras nacionalidades, como espanhóis, franceses, ingleses, italianos, mexicanos, etc., o que não lhes tira a peculiaridade, até pelo contrário, pois os estrangeiros são usualmente bem recebidos pela generalidade dos membros e muitos acabam por participar nos eventos organizados por portugueses.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

1- Pressupostos iniciais, teóricos e metodológicos, que permitirão a observação participante e a adequação dos instrumentos a utilizar ao fenómeno sociocultural que se pretende descrever:

1.1- A utilização da *Internet*, nomeadamente do *Second Life*, como instrumento de comunicação, supostamente facilitador do desaparecimento de barreiras socioculturais, etárias e de género;

1.2- A diversidade de identidades - a dissociação entre o corpo e o seu duplo, entre a realidade corpórea e a ficção, entre o mundo real e o virtual - e a construção lúdica de um corpo virtual;

1.3- A comparação entre a comunicação através da *Internet*, que supostamente ignora o corpo, o esconde ou disfarça, e os fenómenos culturais que o exaltam, como por exemplo a *body art* e a dança, entre outros.

2- A *Internet* como um instrumento de comunicação facilitador do desaparecimento de barreiras socioculturais, etárias e de género:

2.1- Recolha de informações, acerca da suposição das funções da *Internet* enquanto instrumento de comunicação;

2.2- Descrição dos diálogos estabelecidos em grupos do *Second Life*;

2.4- Inquéritos e entrevistas (*online*) aos seus participantes;

2.5- Captação de imagens, através de *snapshots*, do que possa parecer essencial para ser registado;

2.6- Diário de campo, em que são descritos todos os registos de observação, entre os quais os diálogos, assim como a sua interpretação.

4- Análise de Dados:

4.1- Análise dos dados recolhidos através da *Internet*, da observação participante, do diário de campo, das histórias de vida, dos inquéritos e das entrevistas (estruturadas e não estruturadas);

4.2- Comparar essa análise com os dados obtidos na pesquisa documental e bibliográfica, mas também com as conclusões de outros projetos de investigação.

5- Conclusão - que refutará ou verificará a hipótese de partida, para além de delinear uma comparação teórica entre a cultura do virtual e a patente noutros grupos subculturais, que não desprezam o corpo, como a *body art* e a dança, entre outros.

É evidente que estes dois últimos exemplos não passam disso mesmo, pois não existiu a pretensão de realizar um estudo comparado entre subculturas ou fenómenos socioculturais diferentes. O objetivo principal foi tentar perceber até que ponto anulamos o nosso corpo quando nos sentamos em frente ao computador e acedemos ao *Second Life*. Mas como é também com o corpo que construímos a nossa identidade, a temática fundamental abordada em todo o trabalho é a do relacionamento entre ambos os conceitos, corpo e identidade, que nos conduz à análise do possível relacionamento entre o mundo real e o virtual, visto que no metaverso está ausente o corpo enquanto carne, mas não a nossa identidade, mesmo que a consideremos apenas virtual.

2.4 UMA VIAGEM NO *SECOND LIFE*

O meu percurso desde a escolha do projeto até à sua consecução não foi linear, porque a partir do momento que me capacitei que não queria novamente trabalhar com adolescentes, como tinha pretendido quando o decidi realizar, de modo a continuar o projeto de investigação já iniciado anteriormente, passei a procurar outra forma de conseguir levar avante. Experimentei o *Second Life* a conselho de um amigo e devido às insistências deste, que não se coibiram com as minhas desculpas, mas só meses mais tarde me apercebi das potencialidades do metaverso, de modo a ter decidido deixar de lado o meu objetivo inicial e analisar a mesma temática num mundo virtual. A escolha deste em vez de outro qualquer deveu-se a ser na altura o mais conhecido e mais evoluído, o que possivelmente deixará de suceder nos próximos anos.

A primeira vez que acedi ao *Second Life* fui parar a um local estranho, frequentado principalmente por americanos, em que nasciam muitos outros avatares e andavam aos encontros uns aos outros ou ficavam pasmados durante horas. Mais tarde fui várias vezes ao local de entrada no metaverso para portugueses, em Lisboa, para conseguir entender como é que os avatares reagem a essa entrada num mundo virtual.

Demorou uns tempos para conseguir perceber como se saía daquela ilha, mas todas as ilhas para as quais me consegui *teleportar* a seguir à primeira pareciam semelhantes, dedicadas ao comércio, em locais que representavam uma espécie de junção entre armazéns do povo e centros comerciais, pois vendiam imensas coisas, principalmente roupa⁷⁸, num espaço mais ao menos comum, como se fosse uma fábrica abandonada ocupada por lojistas clandestinos.

Cheguei à conclusão que tinha de trabalhar para poder deixar *lindens* aos músicos quando assistia a concertos ao vivo, dos quais passei a ser uma espectadora assídua, mas também para poder mudar de roupa ou de aparência. Então comecei a ir para locais onde se ganhava dinheiro por estar a dançar, o que permitia adquirir bens básicos e comprar os produtos mais baratos. Como não tinha casa, decidi procurar uma ilha onde pudesse albergar-me, até que encontrei um local onde só viviam sem abrigos e resolvi ficar lá a viver também e quando me cansava de explorações ia para lá observar a entrada de avatares, lia as conversas deles e de vez em quando também falava com um ou com outro. Foi assim que conheci o Geo Meek, que tomava conta do local e que ganhava *lindens* a filmar casamentos no *Second Life*.

Para além disso, descobri que havia imensas festas e locais para dançar, mas o que mais me passou a atrair foram as ilhas ou as zonas dedicadas à arte, real ou virtual, de todos os géneros, desde as artes plásticas às artes cénicas. Até que um dia vi brasileiros a conversarem e mais tarde portugueses, o que me fez procurar no mapa por Portugal e começar a comunicar com falantes de língua portuguesa. As primeiras amigas que tive no *Second Life* foram a Guerreira, a Martinne e a Sophialan, mas também a Merck, que entretanto emigrou para uma ilha paradisíaca com o seu namorado americano, onde acabou por constituir família. Estas amigas, tal como todos os outros que fui encontrando, permitiram que a inserção social se processasse de forma pacífica e conseguiram criar-me o sentimento de pertença.

⁷⁸ O estilo de roupa de muitos avatares no *Second Life* pode ser incluído na moda seguida pelos *cyberpunks* e *cybergoths*. Os primeiros vestem-se usualmente de negro e os segundos juntam o negro a cores fluorescentes, utilizam acessórios no cabelo feitos de materiais utilizados usualmente para outros efeitos, como fios elétricos, para além de usarem máscaras, alertando contra a poluição. Tanto uns como outros defendem o pessimismo relativamente ao futuro, considerando que o mundo até agora existente está perto do seu final.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Nesta época, o deslumbramento com este mundo ainda fazia com que passasse horas a explorar, quer locais desconhecidos quer o comportamento das pessoas. Entretanto, aluguei uma loja de artesanato virtual ao Alma, que na altura tinha como objetivo principal encontrar artesãos que replicassem peças de artesanato português no metaverso, mas que se tornasse simultaneamente um local de troca de informações e também de encontros, como na realidade muitas vezes se tornou, sem nunca ter tido a função de vender seja o que for. Durante algum tempo, foi também esse um local de encontro entre amigos, como o Frapau e a Maria, o Fernando e o Sil, para além das que já referi e de muitos outros. Foi aqui que se realizou a primeira tertúlia sobre um tema polémico, o *Sexo Virtual*, posteriormente retomado numa das *Conversas às Quartas*, nas *Imagens da Cultura*, com o tema *Encontros e Desencontros*.



Figura 5 - Bankinha e CarmindaProenca, no Café Livraria Nova Águia

Apesar de durante meio ano, mais ao menos, ter tido uma vida social virtual bastante intensa, passando uma parte muito significativa do meu tempo em frente ao computador, consegui delinear os passos que deveria seguir para a consecução do

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

projeto que estava ainda a imaginar. Quando comecei a conhecer avatares com uma vida alternativa, como o Genius e o Jazz, que raramente iam ou se mantinham a dançar numa festa, por exemplo, também deixei gradualmente de passar tantas horas em atividades de suposto divertimento, dedicando-me a outras tarefas. Foi nessa altura que surgiram as *Conversas Vadias*, realizadas no Café Livraria Nova Águia⁷⁹, atividade em que apoiei a Carminda Proença Magic, sendo a partir daí que passei a frequentar eventos organizados em ilhas portuguesas e por portugueses.

Também decidi, juntamente com os meus colegas de doutoramento e com o meu orientador, criar um edifício no *Second Life* para as *Imagens da Cultura*, originalmente parte do nome de um seminário que já existia na vida real, mas que aqui passou a ter uma função completamente diferente. A ilha onde se encontrava o edifício passou entretanto para as mãos da Linda, que posteriormente a decidiu trocar pela Costa de Aveiro, levando parte dos moradores com ela. Assim, este edifício e a loja virtual de artesanato foram também para um novo local, até que essa ilha desaparecesse e que os seus habitantes ou turistas se dispersassem. Foi nesta última ilha que, em 2010, surgiram os primeiros eventos nas *Imagens da Cultura*.

O Genius foi quem construiu os dois edifícios das duas lojas de artesanato e os três primeiros edifícios das *Imagens da Cultura*, que na atualidade se encontra no Minho, uma ilha agregada a Portugal Center, mas numa casa minhota, construída pelo JoaoLuis5858, também o construtor da ilha mãe. Desde a Gaia do Alma e da Costa de Aveiro da Linda, até a passagem, sempre incentivada pela Cleo e pela Marga, por Portucalis e a paragem definitiva no Minho, com o apoio incondicional da Ana Varghon, o meu percurso no grupo da comunidade portuguesa que pretendi estudar pautou-se pela empatia com a maioria dos frequentadores das ilhas mencionadas, o que não foi forçado nem premeditado, mas como aconteceu, acabou por condicionar a escolha da comunidade a estudar, assim como a sua delimitação.

⁷⁹ De acordo com a própria Carminda:

«A Livraria era uma homenagem ao Agostinho da Silva e por isso passava as palestras dele na TV e e no prédio ao lado estava a casa dele no 3º andar e no 1º e 2º andares, a sedes do Movimento Internacional Lusófono - MIL (<http://movimentolusofono.wordpress.com/>) e da Revista NOVA 'AGUIA (<http://novaaguia.blogspot.pt/2012/05/17-19-de-maio-no-aco-res-iv-coloquio-de.html>).»



Figura 6 - Genius à porta da Gatafunhos, na Alma Land

Entretanto, ainda como moradora da Costa de Aveiro, passei a assistir a aulas, dadas por brasileiros ou portugueses, a conferências e seminários internacionais, para além de começar eu própria a organizar eventos, desde concertos de música ao vivo, exposições, até tertúlias e noites de poesia, que no entanto também já existiam anteriormente na comunidade portuguesa, tendo sido originalmente organizados pela Ana Varghon, o que aliás continua a fazer esporadicamente. Este envolvimento ativo exige sempre que se despenda algumas horas semanais no *Second Life*, para que o público se mantenha informado sobre os eventos e neles participe, mas com a consciência de que os participantes podem desaparecer de um momento para o outro, os grupos desagregarem-se e a ilha esvaziar-se.

No meu caso, o objetivo é que este envolvimento se mantenha e que possa continuar, neste ou noutro mundo virtual, a participar em encontros que nos permitam continuar a aprender, a dialogar, a experienciar e a explorar o metaverso. O seguinte quadro demonstra o meu percurso neste ambiente virtual, em que dediquei parte do tempo à socialização, acabando por me inserir numa faixa relativamente restrita da comunidade portuguesa, que reside ou participa assiduamente nos eventos realizados em ilhas portuguesas, que comunica usualmente na própria língua quanto está *online* e que demonstra outros interesses na permanência no metaverso para além do simples divertimento.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

2008	2009	2010	2011	2012-2013
.Entrada no <i>Second Life</i> , a 19 de Junho .Adaptação e exploração do ambiente virtual .Noções básicas acerca da mudança de aparência .Início da socialização e primeiros contatos, assim como amizades	.Organização da loja Gatafunhos e do edifício das <i>Imagens da Cultura</i> , numa das ilhas da Utopia, em Alma land, Gaia Portugal . <i>Conversas Vadias</i> no Café Livraria Nova Águia, numa das ilhas da Utopia Portugal .Habituação ao <i>Second Life</i> .Início do Trabalho de Campo	.Participação na peça de teatro <i>I Wanna Be Uploaded</i> .Organização de exposições e apresentações temáticas, na Costa de Aveiro e em Portucalis .Participação nas Noites de Poesia, realizadas na Costa de Aveiro, em Portugal Center, no Alentejo e em Portucalis	.Utilização dos grupos do <i>Facebook</i> como apoio às atividades do <i>Second Life</i> .Organização de exposições e apresentações temáticas, em Portucalis . <i>Noites de Poesia no SL</i> , realizadas no Minho e em Portugal Center, no Alentejo e em Portucalis	.Apoio dos informantes e entrevistados na consolidação das conclusões .Organização das <i>Conversas às Quartas</i> , em <i>Peace</i> , no Minho e em Portugal Center . <i>Noites de Poesia no SL</i> , realizadas em <i>Peace</i> , no Minho e em Portugal Center.

E depois desta deambulação pelo mundo virtual, terei de tecer um comentário à seguinte listagem das comunicações e conversas, sessões de poesia e de *yoga* do riso, aulas e testemunhos, albergadas nas *Imagens da Cultura* nestes dois últimos anos, pois a aprendizagem realizada com as pessoas que nelas participaram proporcionou-me a reflexão acerca das próprias questões colocadas inicialmente, assim como acerca dos pressupostos deste projeto de investigação. Para além de todas as que contribuíram para que pudesse entender o funcionamento do metaverso, assim como a possível dissociação entre mundo real e virtual, foi com estas pessoas e com as que já participaram ou ainda participam das *Conversas às Quartas*, mas também nas *Noites de Poesia no SL*, que fiz este percurso, desde a entrada num mundo virtual completamente estranho até sentir que fazia parte desse mundo e que ali posso colaborar com todos os outros participantes no desenvolvimento de projetos lúdico-educativos.

2010
Abril 7- CampwAter Piek e Kamal Verino - Inauguração do seminário no SL 14 - Genius Bikcin - Evolução na construção SL 21 - Spyvspy Aeon - Machinima 28 - Jazz62 Masala - Mostra de fotografia em WEB 3D Reviriato Merlin - Fotos RL no universo Metaverso

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Maio

5 - Winter Wardhani - Solidariedade e Discriminação

VMNF Korpov - Aprendizagem no *Second Life* suportada pelo LMS Moodle

12 - Ana Varghon - A importância do *design* no dia a dia

PaulaJ Galicia - Corpo e identidade no *Second Life*

19 - Rafaela Avedon - *Second Life*: uma perspetiva pessoal

Sophialan Bandler - Aventuras da Sophialan no SL

26 - Lena Bettencourt - Uma primeira abordagem sobre o SL como ambiente virtual de

Aprendizagem

Afrodite Ewry - Arte, cultura e comunicação em ambientes virtuais

Junho

2 - Andabata Mandelbrot - SLACTIONS;

Ams Rain - Da Aprendizagem Colaborativa à Comunidade de Prática

9 - Frapau Kling - A Projeção do Indivíduo e o retorno em emoções

Guerreira Xue - Preconceitos na RI versus imaginário no SL

16 - Palup Ling - Ideias sobre o património cultural nacional em *Second Life*

CapCat Ragu - De Maria, de Mariana, de Madalena - arte e género no *Second Life*

24 - Eggy Lippmann - PLAYER: Play and Learn As Young Entrepreneur

Zoree Jupiter - My Real Life art in *Second Life*

30 - Morgen String - Aprendizagem real no mundo virtual do *Second Life*

Fidalgo Falta - Sombras de Luz, um olhar sobre o SL e a RL

Julho

7- CampwAter Piek - O jogo na era da interação digital: participação e alteridade

Kamal Verino - *Second Life*: primeiros passos, primeiros contactos, primeiros olhares

Outubro

13 – Arménio Pessoa - Divagações de uma pessoa-avatar no *Second Life*

20 – Amadeu Gazov – *Second Life*: 3 anos a navegar na costa...

27 – Eggy Lippmann – Como desenterrar o país da crise com empreendedorismo inteligente

Novembro

5 – Eunice Galaxy – Yoga do Riso parte I

10 – Silvanaf Demina - A minha segunda vida!

12 - Eunice Galaxy - Yoga do Riso parte II

17 - Fredyribeiro Writer - O Mundo Virtual também é Real

Dezembro

8 – Hugo Morais - Artesanato real, artesanato virtual

2011

Janeiro

19 – Noite de Poesia nas *Imagens da Cultura* - Ousadia

Fevereiro

2 - Hugo Morais - Conversas sobre artesanato

17 – *Conversas às Quartas* - Memórias do *Second Life*

Março

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

- 2 – *Conversas às Quartas* – Amizades Virtuais
9 – Fejocama Ubble - Religiões no *Second Life*
16 – *Conversas às Quartas* - Atividade Física e Saúde
23 – Kamal Verino - Trabalho de campo em Antropologia no *Second Life*
30 - Ams Rain; Campwater Piek; Eunice Galaxy; PaulaJ Galicia - A utilização das Tic e do SL em contextos lúdico-educativos
- Abril
- 6 - Campwater Piek - Os princípios de aprendizagem nos videojogos
13 - Genius Bikcin - Um mundo chamado SL: Criar e Construir
27 – *Conversas às Quartas* - Arte Real e Virtual
- Maio
- 4 – *Conversas às Quartas* - Moda e massificação
11 - *Conversas às Quartas* - Porquê uma segunda vida?
18 - Betina Astride - eTICtar
25 – *Conversas às Quartas* - Infidelidade e paixões virtuais
- Junho
- 1 e 8 – Natem Andel - Noções Básicas de Construção no SL
15 – Amitaf Citron - Abordagem de aspectos fundamentais para o início de uma boa construção
22 – JoaoLuis5858 Foden - Aspectos fundamentais para o início de uma boa construção parte I
- Julho
- 6 – JoaoLuis5858 Foden - Aspectos fundamentais para o início de uma boa construção parte II
28 – Eunice Galaxy - Yoga do Riso parte III
- Setembro
- 22 - Beto Sabretooth - Encontros e desencontros no mundo virtual
- Outubro
- 6 – PaulaJ Galicia - My life in *Second Life*
- Novembro
- 9 – Lena Lastchance - O poder das Imagens: Cinema, Internet e Televisão
23 – CapCat Ragu e Meilo Minotaur - Projecto Meta_Body
- Dezembro
- 14 - Mysa Randt - Comunicação e Aprendizagem no Ensino Superior à Distância
29 – Jazz62 Massala - Anti Natal, disparatar com música de fundo
- 2012
- Janeiro
- 17 - Eggy Lippmann e Miguel Rotunno – OpenSim: Osgrid and others
25 – Fejocama Ubble - The use of *Second Life* in the teaching of religion
- Fevereiro
- 1 – Butler2 Evelyn - Senses Places and Embodied Mixed Reality Interfaces
23 – Hugo Morais - As Máscaras da nossa Identidade

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Março

7 – Andabata Mandelbrot - Uma Grid nacional de OpenSim

28 - Isor Portland - Ensino Baseado em Projetos: uma atividade pedagógica no *Second Life*

Abril

4 - Eunice Galaxy – Yoga do Riso parte IV

11- Vladimiro Renoir – Osgrid: cria a tua própria ilha

18 - Anemolif Petrovic - Um percurso, muitos encontros e um mundo de aprendizagens: como virtual e real se cruzaram na construção de um PLE

Maio

2 - Mirror Amorosi - Prazer e paixões no SL

16 – Eros Reinard - Role Playing Game: no reino da fantasia

30 – Eros Reinard -Role Playing Game: as Raças I

Junho

7 e 28 – Natem Andel - Alho Porro e Martelo de São João

Julho

11 - Winter Wardhani - A igualdade da diferença

25 - Lena Lastchance - Behind every Avatar is a RL Human (parte I)

Agosto

8 - Lena Lastchance e Sophialan Bandler - Behind every Avatar is a RL Human (parte II)

Setembro

5 - FILIPE CøßALT - Role Playing Game: as Raças II

19 - Sophialan Bandler e PaulaJ Galicia - Thinking as an Avatar

Outubro

3 - Betina Astride e Bia Dreamstime - *Take a TP to eTwinning*

31 – *Conversas às Quartas* - Noite de Bruxedos e Bruxarias

Novembro

28 - Janjii Rugani – A construção do avatar: interculturalidade, transnacionalismo e género (parte I)

Dezembro

5 - Janjii Rugani – A construção do avatar: interculturalidade, transnacionalismo e género (parte II)

2013

Janeiro

23 - Bia Dreamstime - CDU ou como arrumar o conhecimento

Fevereiro

6 – Wan Laryukov - Perspetivas acerca da Arte no Metaverso (parte I)

20 – Butler2 Evelyn - Perspetivas acerca da Arte no Metaverso (parte II)

Março

6 - Janjii Rugani - Perspetivas acerca da Arte no Metaverso (parte III)

2.5 GLOSSÁRIO

Alt – Diminutivo de conta alternativa.

Animation – O que permite que o avatar se movimente de acordo com uma sequência programada, como a necessária para dançar.

AO - *Animation Override*, scripts que impõem ao avatar determinadas animações.

Avatares – Encarnação de pessoas em corpos virtuais, sendo o termo de origem indiana, referindo-se às divindades que desceram à terra, como Krishna.

Ban – Ser banido de uma parcela ou ilha, assim como do *Second Life*, no caso de violação das regras comuns.

Bot – Um avatar que não é controlado por um humano, mas sim por um programa de software .

Community Standards – As regras básicas que comandam a interação entre diferentes avatares.

Crash – Quando o *Second Life* bloqueia, devido à velocidade da Internet ou ao Lag existente no metaverso, tornando necessário que se reinicie o computador para continuar.

Freebies – Produtos gratuitos, que se podem encontrar em todo o lado, mas principalmente em lojas especializadas.

Gesture - Combinam animação com som, incluindo ruídos, vozes ou música.

Grade ou Grid - Conjunto de regiões, que muitas vezes se identifica com toda a plataforma virtual, como era o caso da *TeenGrid*.

Griever / Griefing – Utilizar o *Second Life* como forma de divertimento, incomodando os outros, como por exemplo, prendendo-os em gaiolas, fazendo desaparecer os objectos deles, etc.

Home – É a casa de cada um, onde ele pode aparecer sempre que entrar no *Second Life*, que pode ser até um local público, como a terra dos sem abrigo, por exemplo.

HUD – Menus de determinados objetos que podem ser anexados a um local ou parte do corpo do avatar.

Inworld – Dentro da plataforma virtual do *Second Life*.

IM - Mensagem instantânea, que é usualmente privada, mas que também pode ser para um grupo.

Lag – Causado pelo excesso de avatares num determinado local, de *prims* ou de *scripts*, provocando atrasos na comunicação.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Land Owner - É o dono de uma ou mais ilhas.

Lindens ou Linden dollar – Dinheiro utilizado no *Second Life*, que pode ser adquirido dentro da plataforma virtual ou fora dela.

LL – *Linden Labs*, cujos funcionários têm todos no *Second Life* o mesmo apelido, *Linden*.

LM - *Landmark* Registrado, que constantemente guardamos para podermos voltar a determinado local.

LOL - *Laughing Out Loud*, ou seja, rir desalmadamente.

Machinima – *Machine Animation*, que é a filmagem de cenas dentro de jogos de computador ou do *Second Life*.

Mainland – Área habitada pelos residentes que possuem uma conta Premium.

Marketplace – O *site* oficial do *Second Life* para compra e venda de itens.

Maturity – Tem de ser comprovada no *site* oficial do *Second Life*, pois só assim é possível aceder a ilhas consideradas para adultos, com conteúdo impróprio para menores de 18 anos.

META_BODY – O que está para além do corpo, ou seja, um corpo sem carne, sem a parte física e palpável, que é apenas um corpo virtual.

No-copy - Objeto que não tem permissão de ser copiado.

No-modify - Objeto que não pode ser modificado.

Noobie ou Newbie – Novato, recém-chegado, o que não entende nada ou que tem mau aspeto, pois não cuida do seu avatar.

Notecard - Uma anotação, que habitualmente contém texto e que pode ser guardada no inventário

No-transfer - Objeto que não pode ser transferido para outra pessoa.

Parcel - Parcela de um *sim*.

Partner – Parceiro, que é uma forma de legalizar o namoro ou o casamento no *Seconds Life*.

PG - região que apresenta conteúdo mais brando, apropriado a menores de 18 anos.

Prim – Primitivos são objetos básicos utilizados na construção de todos os outros; os *prims* ocupam *pixels* e por isso quanto mais *prims* um terreno tiver mais caro é.

Profile - O perfil do avatar no *Second Life*, que inclui fotografias e anotações acerca da primeira e da segunda vida, os grupos em que o avatar se insere, os seus locais preferidos, etc.

Real Life ou RL – Forma dos avatares se referirem à vida real, fora do metaverso.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Relog – Relogar, o que permite resolver alguns problemas, como não ter som, não conseguir abrir o inventário ou não se poder movimentar.

Report – Acusar oficialmente determinado avatar de abuso.

Rez – Ou *rezzar*, que é o tempo que se demora a carregar os objectos, ou seja, a processar todas as informações acerca dele.

Rezday – Aniversário da entrada de determinado avatar no *Second Life*.

Ruth(ed) - Quando o avatar não carrega totalmente, aparece pequeno, com seios, com cabelo curto, uma blusa lilás e umas calças azuis.

Shape - Forma do corpo.

Sim – Simulador, mas também região ou ilha.

Skin – Pele que reveste o corpo.

SL – *Second Life*.

Scripts – Permitem que os objectos se movam, interajam entre si e com os avatares.

SLT - *Second Life Time*, que corresponde ao horário atual na Califórnia.

SLurl – O *link* que nos é dado fora ou dentro do *Second Life*, para conseguirmos teleportarmo-nos para determinado local.

Snapshot – Imagem captada dentro do *Second Life*.

Spam – Publicidade, propaganda, mensagem repetitiva, mas não desejada.

Teleport – Utiliza-se para mudar de região ou lugar, através do endereço do local para onde se quer ir ou sendo chamado por outro avatar/grupo.

Texture – Imagem que pode ser colocada nos objetos e que também, pode ser colocada num notecard.

Tier – Taxa paga à *Linden Lab*, por quem aluga ou subaluga determinada ilha.

Voice chat – Ferramenta que permite falar e ouvir os outros avatares.

Voice Morph – Utilizado para deturpar a voz, de forma a não ser reconhecido pelos interlocutores.

3. A AUSÊNCIA DO CORPO NA COMUNICAÇÃO ONLINE

Neste capítulo faz-se uma síntese dos temas e perspectivas defendidos na bibliografia consultada acerca da temática do corpo e da identidade, partindo-se do pressuposto de que existem vários tipos de identidade e de que ela é formada a partir da diferenciação relativamente aos outros, assim como pela influência do grupo. De

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

seguida, aprofunda-se a questão do corpo e da identidade no metaverso, passando-se dela para a abordagem da voz como única dimensão do corpo físico que pode ser transmitida aos outros na comunicação através no metaverso. E finalmente, defende-se a perspectiva de que o *Second Life* não é um jogo⁸⁰, corroborada por algumas das leituras realizadas e posteriormente por grande parte dos entrevistados.

Quanto às fontes documentais, sobre o *Second Life* encontram-se imensos estudos de carácter académico, mesmo na área da Antropologia, parte deles *online*, mas também se podem adicionar grupos internacionais de Antropologia, que podem ajudar na escolha dos documentos mais adequados. Para além disso, as redes sociais, como o *Facebook* ou o *Google+*, permitem o contacto com investigadores de todas as áreas, que vão indicando a documentação que se deve consultar e com os quais se podem trocar perspectivas úteis para o desenrolar do projeto. De acordo com o que já foi referido anteriormente, nomeadamente no percurso inicialmente delineado e nos problemas colocados, este projeto de investigação será então desenvolvido tendo como ponto fulcral a suposta anulação do corpo e de uma identidade definida no *Second Life*.

Neste contexto procurou-se, inicialmente, na bibliografia utilizada e em outros documentos digitais, compreender: o modo como a comunicação mediada por computador tem sido abordada e avaliada nas Ciências Sociais; a linguagem utilizada a nível da comunicação mediada por computador, nomeadamente no *Second Life*; o modo como a comunicação mediada por computador influencia a relação entre pessoas que só posteriormente se vieram a conhecer na vida real e entre pessoas que previamente se conheciam; os diálogos entre pessoas de culturas, subculturas, géneros e níveis etários diferentes. Só posteriormente se centrou a pesquisa bibliográfica especificamente na problemática do corpo e da identidade. Tudo isto poderia ter sido pesquisado utilizando

⁸⁰ «Ao contrário de outros mundos virtuais o debate em torno do que torna o SL distinto de outros mundos é intenso e complexo. É mais simples explicar o que o SL não é. E o SL não é um jogo, ao contrário de outras plataformas como o World of Warcraft, Entropia, Active Worlds, There, The Sims Online, ou o Habbo Hotel, apenas para referir alguns. Não existem objectivos pré-definidos nem segue as mecânicas e regras normalmente associadas a este tipo de plataformas. Essa é uma das principais razões pela qual muitos utilizadores quando entram pela primeira vez no SL, se sentem confusos e desorientados, uma vez que não encontram referências sobre o que fazer e como o fazer.» (CORREIA & EIRAS, 2010, p. 4)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

outra rede social e uma tecnologia não criativa, mas as possibilidades existentes no metaverso foram conscientemente preferidas.

Neste caso, a ferramenta utilizada para a comunicação mediada por computador foi o *Second Life*, um mundo virtual que cresceu muito nos primeiros anos com a ajuda de centenas de pessoas⁸¹, que se dedicaram à sua construção e divulgação. Construir significa criar tudo aquilo que vemos, não apenas as casas e os monumentos, mas as paisagens, o pôr-do-sol, as constantes animações com que os avatares se entretêm. Apesar de no mundo virtual o controle sobre a própria vida e as interações sociais ser superior ao existente na vida cotidiana, onde ele mais se manifesta é na criação de paisagens adequadas ao imaginário de cada construtor ou de acordo com as decisões de determinado grupo. Aqui, os construtores não são apenas arquitectos e engenheiros, são como pequenos deuses⁸², que dão vida a um mundo árido, muitas vezes simplesmente por prazer, sem desejarem nada em troca, nem dinheiro nem poder, apenas o reconhecimento dos seus pares.

Num local em que os construtores têm liberdade para criar tudo que desejam a partir do nada⁸³, qualquer um pode ser também o criador, qualquer um pode tornar-se

⁸¹ «Assim como em todas as nações em desenvolvimento, a história do Second Life é uma história de lutas, reivindicações e reafirmações de pontos de vista – claro que, felizmente, não foi preciso derramar sangue para isso. Essa nova nação passou do período feudal – no qual tudo era taxado e você precisava pagar até para respirar – para o período das grandes navegações, em cerca de dois anos (...) As grandes navegações foram expedições estimuladas pelos governantes para que novas terras fossem descobertas (quer dizer, criadas), com o objetivo de ampliar os horizontes sociais e comerciais. Em 2006, iniciou-se o período de colonização, quando todos passaram a ter o direito de criar um avatar gratuitamente, aumentando consideravelmente sua densidade demográfica.» (DAMIANI, 2007, p. 16)

⁸² «La creación en SL reviste un carácter mágico y trascendental. Además del icono del cursor como una varita de mago, cuando ésta hace clic en un lugar donde está permitido construir, la aparición de una prim va acompañada de una sintonía conmovedora y envolvente que resalta el sentido trascendental de construir. Por su parte, el avatar adquiere una pose particular que señala con los dedos de su mano izquierda (el matiz es importante) el objeto durante su ejecución, como si se tratara de un pequeño dios creador, que inevitablemente asocio a la imagen de Dios arquitecto creador de la humanidad, en el fresco de Miguel Ángel de la capilla Sixtina. De entre los dedos índice y corazón de la mano izquierda del avatar, mientras que el abonado maneja las herramientas, surgen pequeñas partículas continuas de luz que terminan en el objeto que se manipula, mientras éste permanece seleccionado, y que destacan el proceso trascendental de dar forma.» (JUSTE, 2010, p. 184)

⁸³ «A construção no Second Life em geral acontece em locais conhecidos como sandboxes, caixas de areia. Numa sandbox qualquer avatar tem permissão para criar objetos temporários, devolvidos ao residente após algumas horas. Visitar uma sandbox é experiência que se assemelha a visitar uma oficina mecânica ou um ferro-velho: centenas de objetos diferentes espalhados por toda parte, a maioria inacabados, muitos despedaçados - partes de edifícios, carros ainda não texturizados, cadeiras, navios, pedaços do que promete ser uma saia e centenas de minúsculos primitivos flexíveis que, uma vez

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

um avatar. E o dono de cada um dos avatares também se constrói a si próprio, tornando-se cada vez mais parecido com aquilo que deseja ser ou com aquilo que os outros esperam que ele seja. Se a média de altura é dois metros e se os homens são quase todos musculados⁸⁴, os que entram pela primeira vez costumam desejar ter a mesma aparência. Por isso, muitos dos avatares se assemelham, têm corpos perfeitos e tendência a vestir-se como o resto do grupo a que pertencem. Aqueles que destoam são normalmente criticados, mas mesmo assim aceitam, porque há tantos a destoarem, que seria impossível bani-los deste mundo quase perfeito, para além de que muitas vezes é aquele que se distingue de todos os outros quem se torna o centro das atenções.

Desde Platão, ou talvez antes, surgiu a ideia de que poderíamos criar uma sociedade perfeita ou um mundo perfeito. Como este desejo ocupou a mente de muitos pensadores, materializou-se em livros, como *A Utopia*⁸⁵, em obras de arte e, mais atualmente, no *Second Life*. E porquê um mundo perfeito? Porque podemos não sofrer, não adoecer, não envelhecer, não morrer, mas principalmente porque sabemos que aos outros também não acontece nada disso e que neste mundo existem regras que nos protegem de agressões alheias, que as podemos calar quando quisermos, que podemos não sair daqui tão magoados ou frustrados como às vezes saímos das situações da vida real. Aliás, é esta a ideia que têm muitas das pessoas que nunca experimentaram o *Second Life*, que só utilizam esta plataforma virtual aqueles que não têm uma verdadeira vida cá fora ou que as frustrações da vida real os fizeram ausentar-se dela.

linkados, serão uma peruca. Num cenário à primeira vista caótico, avatares executam os gestos adequados e manipulam objetos no ar, fazendo-os girar, torcendo-os ou aumentando e diminuindo o seu tamanho.» (LEITÃO, 2012b, p. 265)

⁸⁴ «Por isso gostara tanto do *Second Life*. Tinha sido como abrir uma janela na parede compacta de uma cela. Aí, era novamente jovem. Para se representar a si próprio escolhera um avatar alto e musculoso, com cabelo abundante e barba ruiva e pontiaguda.(...) Em apenas duas semanas fizera amigos e namoriscara várias raparigas espetaculares. Ele que na vida real tinha apenas um punhado de conhecidos e estava há anos sem sentir uma agitação no coração.» (MONTERO, 2008, pp. 34-35)

⁸⁵ Também no *Second Life* existiram as diversas ilhas da Utopia Portugal, em que um dos espaços era dedicado à recriação da zona de Belém, em Lisboa:

«Espaço criado pela ARCI, Associação Recreativa de Computação Informacional, para a AFID - associação de Famílias para a Integração da Pessoa Deficiente -, a Advita - associação para o Desenvolvimento de Novas Iniciativas para a Vida - e a Novofuturo, associação de Apoio a Crianças. Este cantinho de Portugal recria a zona do padrão dos Descobrimentos. Com a liberdade do *Second Life*.» (ANTUNES, 2008, p. 54)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Os hedonistas prefeririam ligar-se à máquina de experiências de Nozick⁸⁶, em que poderiam criar o seu próprio mundo perfeito, do que viver num mundo em que reina a imperfeição. Mas quais são as regras que nos permitirão criar esse mundo perfeito? Dependendo do local onde nos encontramos podemos ser banidos por estarmos nus, ou por dizermos palavrões, ou por agredirmos os outros, ou por fazermos publicidade, ou por sermos demasiado pequenos ou demasiado altos. Essas regras variam de ilha para ilha, mas cada um pode tomar conhecimento delas logo à entrada, de forma a não se vir a sentir afectado pelo que lá se passa. Mas não será paradoxal a existência de regras num mundo quase perfeito? Haverá necessidade de regular a vida de todos, assegurando proteção do próprio e dos outros, mesmo no mundo virtual?

Apesar da liberdade subjacente ao funcionamento da maioria dos mundos virtuais, no *Second Life* ela manifesta-se de muitas formas, nomeadamente a nível artístico, por exemplo, pois as tecnologias criativas permitem que cada um possa desenvolver as suas competências e os seus gostos, de modo a ser reconhecido pelos que o rodeiam, sem ter como objetivo ganhar dinheiro ou obter um estatuto social superior. A ausência de algumas das condicionantes da vida real, nomeadamente a crítica social ou a necessidade de ter determinado percurso académico para se usufruir do que é necessário para exteriorizarmos a nossa criatividade, fazem com que o metaverso seja o domínio ideal para a desenvolvermos.

A própria construção do avatar e da sua aparência resultam de um processo demorado que implica conhecimentos adquiridos através da prática, o que significa que muitas vezes cada um de nós necessita de se ir ensinado a si próprio para poder avançar. Podemos fazer modificações constantes no corpo do avatar, desde a mudança de sexo à altura e cor da pele, sem que isso nos provoque qualquer sofrimento físico e sem afetar drasticamente a nossa vida real. O podermos considerar que estamos a brincar às bonecas quando mudamos a aparência do nosso avatar, faz com que exista uma faceta

⁸⁶ «Suponhamos que houvesse uma máquina de experiências que daria a você qualquer experiência que desejasse. Neuropsicólogos fora-de-série poderiam estimular-lhe o cérebro de modo que você pensasse e sentisse que estava escrevendo uma grande novela, fazendo um amigo ou lendo um livro interessante. Durante todo o tempo você estaria flutuando em um tanque com eletrodos ligados ao cérebro. Deveria você conectar-se com essa por toda a sua vida, programando as experiências que teria enquanto vivesse? (...) *O que mais pode nos importar, a não ser como a vida nos parece a partir da dimensão interna?*» (NOZIC, 1974, p. 58)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

lúdica na sua elaboração, que pode ser mais ao menos marcante no relacionamento que mantemos com os outros e na forma como eles nos percebem. Essa sensação de o avatar nos estar a representar e ao mesmo tempo ser um boneco nas nossas mãos, que podemos modificar conforme nos apeteça, é um dos grandes atrativos do metaverso, tal como o de podermos criar o ambiente em que estamos e transformar a nossa própria vida.

Assim, este mundo é instável, tudo pode mudar de um momento para o outro, desaparecem ilhas e surgem outras, os corpos virtuais modificam-se e mudam a sua aparência no espaço de instantes. No entanto, também na vida real o corpo é um local de modificações constantes, veiculadas pela cultura, pela moda, pelos rituais de passagem, pela idade física, pelo estatuto social ou pela diversidade de papéis⁸⁷ que temos de representar. Mesmo que não modifiquemos conscientemente o nosso corpo-carne, delineando-o com regimes dietéticos e desportivos⁸⁸, mascarando-o com roupas e maquilhagem, com próteses e acessórios, com tatuagens e *piercings*, temos quase sempre de esconder partes dele do olhar dos outros⁸⁹ e, quando isso não tem de acontecer e podemos expô-lo ao olhar dos outros, continuamos a ter o cuidado de o depilar ou muscular, de o tentar manter saudável e aparentemente jovem⁹⁰, de modo a não se tornar alvo das críticas de quem nos observa.

Mas o corpo inclui também as emoções, que nos tornam demasiado humanos e que também podem ser controladas, tal como o são pela influência da sociedade e da cultura, pelas drogas e pelo álcool, mas também por todos os produtos químicos que

⁸⁷ «Em uma época em que a velocidade pede que o indivíduo represente os mais diversos papéis, como o de estudante, profissional, pai, filho, ativista social, conhecedor cultural, protetor do meio ambiente, defensor da pátria, esportista e, como não poderia deixar de ser, consumidor dos produtos e rótulos desse atual sistema capitalista, torna-se cada vez mais difícil conhecer a própria identidade.» (MAGALHÃES & PAIVA, 2009, p.9)

⁸⁸ «Ces pratiques sont des modes volontaires de production de soi, de façonnement de l'identité personnelle, eles témoignent d'un imaginaire ou l'individu se dédouble, fait de son corps un *alter ego* et se pose devant lui en bio engineer occupé à gérer son capital physique ou affectif, à rectifier les erreurs qu'il pense déceler dans sa "machine", à en optimiser ou à en explorer les ressources.» (BRETON, 1999b, p. 62)

⁸⁹ «A nudez torna-se ameaça para o próprio corpo, ao transformá-lo em simples objeto, não desejado e não desejável.» Cfr. CORREIA, Susana, "A segunda pele", in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 167.

⁹⁰ «Lieu privilégié du bien-être ou du bien paraître à travers la forme et la jeunesse à maintenir (...), le corps est l'objet d'un souci constant. Il s'agit de saisir à cette socialité a minima fondée sur la séduction, c'est-à-dire, le regard des autres.» (BRETON, 1992, p. 99)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

usamos para alterar o nosso comportamento. Esta sensação de que o corpo é um objeto modificável, dominado pela nossa vontade e desejos, pode ser levada ao extremo nos mundos virtuais, em que o corpo enquanto carne desaparece para dar lugar ao corpo digital virtual, ao corpo do avatar. A possibilidade de se identificar com o avatar que o encarna faz com que cada um se sinta impelido a modificar a sua aparência de acordo com o que pensa ser a sua identidade ou com o que quer mostrar aos outros.

A câmara virtual permite que cada avatar se possa ver de fora de si próprio e possa aproximar ou distanciar o que quer observar, ou seja, a visão que temos do nosso avatar pode ser a compartilhada pelas outras pessoas que também estão a vê-lo, o que raramente acontece na vida real, a não ser se formos filmados ou fotografados enquanto estamos a olhar para o espelho. Mas o nosso corpo enquanto carne não nos permite nunca a libertação total do que somos, enquanto que o nosso corpo digital nos dá a ilusão de a possibilitar⁹¹, apesar de também ele ser condicionado pelo olhar dos outros e pelo nosso, pelas nossas vivências e objetivos. Há quem na vida real não tenha nenhum dos atributos que decidiu colocar no seu avatar, mas há poucos que não gostariam de os ter no seu corpo físico e palpável, principalmente no caso do corpo do avatar obedecer aos padrões de uma beleza estereotipada, a do mundo das *Barbies* e dos *Kens*, em que não existe nem gordura nem velhice, nem doenças nem deficiências⁹².

Também esse ideal de beleza americano, difundido pelo resto do mundo, aparece com muitas variantes no *Second Life*, dependendo da comunidade em que cada um se insere e da sua proveniência real, como acontece com os avatares da maioria das mulheres brasileiras, por exemplo, que geralmente enfatizam as formas e o tamanho das nádegas. Este condicionamento sociocultural faz com que se escolha a aparência normalmente de acordo com o desejável no grupo em que nos inserimos, muitas das

⁹¹ Numa entrevista promovida pela Universidade de Chicago, Borgmann defende: «The claim that cyberspace liberates people from the accidents of gender, race, class, and bodily appearance is often made by advocates of electronically distributed education. But to conceal a problem is not to solve it. We have to learn to respect and encourage people as they actually exist. The "liberated" students or citizens of cyberspace, moreover, have to bleach out their presence to that of a person who is without gender, social background, and racial heritage. Otherwise they betray what is supposed to remain hidden. And it turns out that there are loudmouths and bullies in cyberspace as often as in reality. The fuzzed identities of cyberspace, moreover, lend themselves to their own kind of mischief.» (disponível em <http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/borghay1.html>) [19/03/13].

⁹² «Le corps électronique du cyberspace atteint la perfection, loin de la maladie, de la mort, du handicap.» (BRETON, 1999b, p. 211)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

vezes marcada pelo intuito de seduzir ou agradar aos restantes membros, quer a nível sexual quer social, o que faz com que ela se vá modificando de acordo com a facilidade que cada um tem para aperfeiçoar a sua imagem virtual.

A tradição cultural, de cariz essencialmente religioso, assim como a imposição da ideologia dominante e das formas de controle do corpo, entre elas a influência da moda, condiciona a forma como nos relacionamos com o corpo dos outros e com o nosso próprio corpo, assim como a nossa perspectiva acerca dele⁹³. De acordo com os filósofos platónicos, tal como se defende na maioria das religiões, não precisamos do corpo para ser, pois a existência humana é limitada e mortal, mas a alma sobrevive para além da morte física. Os existencialistas poderiam contrapor que, no entanto, precisamos do corpo para existir e que a essência só está completa na altura da morte, quando deixamos de ser. Temos de ter um corpo para existir no *Second Life*, mesmo quando ele está parado, no entanto é a sua movimentação que o torna mais verosímil, mesmo quando voa ou se teleporta. Para além disso, esse corpo tem uma identidade, um nome e características que o assemelham e distinguem dos outros, escreve ou fala, faz gestos e ruídos, atrai a atenção ou passa despercebido.

Normalmente, ninguém no metaverso se preocupa em ser o centro das atenções, mesmo aqueles que na vida real o evitam a todo o custo, mas os mais tímidos podem mesmo recusar-se a falar ou a manter o diálogo com os outros, enquanto que os mais antissociais muitas vezes avisam no próprio perfil que não querem ser abordados por estranhos ou que não querem manter conversas desnecessárias. O controle do próprio corpo, inclusive dos gestos, que na vida real em princípio seriam espontâneos, pode funcionar como forma de satisfação para quem se sente incapaz de na vida real só mostrar aos outros aquilo que deseja. No entanto, o que acontece no *Second Life* pode influenciar o corpo real, as reações físicas da pessoa com o que vivencia o seu avatar

⁹³ Numa entrevista da Comunidade Virtual de Antropologia, José Carlos Rodrigues afirma: «O desconhecimento empírico sobre aspectos específicos da relação corpo-cultura ainda é muito grande. Contudo, os trabalhos existentes já nos permitem afirmar de modo bastante perentório alguns princípios gerais norteadores, que podem ser úteis para uma reflexão sobre saúde: que o corpo humano é menos biológico do que normalmente se pensa; que ele é menos individual do que estamos acostumados a pensar; que ele é socialmente construído e variável cultural, historicamente; que existe uma espécie de concretude visceral da cultura; que uma sociedade se faz fazendo os corpos em que existe e que, portanto, a questão do corpo é indissociável da do poder...» (disponível em <http://www.antropologia.com.br/entr/entr48.htm>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

podem levá-la até a fechar de repente o computador, quando se assusta ou fica furiosa, ou seja, podem levá-la a sentir tudo o que poderia experienciar se a situação em que está se passasse no mundo real.

Livro, jornal, rádio, televisão, computador, internet, telemóvel, redes sociais, nenhum desses objetos ou ferramentas substituiu completamente o anterior, que continua a existir, apesar de não se lhe dar usualmente a mesma importância, por isso todas as críticas que foram feitas quando surgiu cada um deles e se vulgarizou, poderão também ser feitas a quem utiliza o metaverso. Uma das críticas é a de que esta plataforma virtual pode provocar habituação, tal como acontece com muitos jogos virtuais, nomeadamente o *World of Warcraft*, podendo essa habituação levar à degradação da vida social, entre muitas outras consequências. Mas a inserção social no *Second Life* pode resultar numa mais valia para os que nele se integram, não implicando necessariamente a ausência de relacionamento social na vida real, pois quanto mais se exercitam as capacidades comunicativas, mesmo que seja apenas por escrito, mais aptos estaremos para comunicar com os outros, mesmo variando o contexto em que o fazemos.

Há quem pense que quem se refugia no metaverso tem problemas psicológicos ou reais na sua vida quotidiana, nomeadamente a solidão ou a incapacidade de socializar, mas teremos de suspeitar dessa opinião se quem afirma isso for um dos que se sentem dessa forma, pois a maioria dos que o frequentam não parece apresentar muito mais distúrbios do que as pessoas que nunca o fizeram sequer. O problema é que no *Second Life* podemos conhecer muito melhor do que na vida real o que sentem e pensam as pessoas, uma vez que mais facilmente contam pormenores da sua vida particular e confessam as suas emoções ou sentimentos, tanto mais que grande parte delas se expõe mais *online* do que o fariam numa situação de frente a frente, em que somos ofuscados pela imagem e pelo que pensamos delas.

Poderemos questionar se só existe uma vida social quando estamos uns em frente aos outros, ou se poderemos manter uma vida social *online* da mesma forma que a poderíamos ter na vida real, para além de que uma pode nem sequer anular a outra. É claro que há quem prefira construir apenas, em vez de interagir, mas mesmo esses acabam mais cedo ou mais tarde por ter uma vida social, quer pretendam vender os seus

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

produtos quer apenas os pretendam mostrar aos outros. Aliás, se estamos a desperdiçar o nosso tempo no *Second Life*, no entanto também aconteceria o mesmo se estivéssemos a ler ou a ver televisão, de modo que não é por estarmos num ambiente virtual que deixamos de ter uma vida social, porque um dos objetivos da utilização do metaverso é precisamente esse, comunicar e fazer quase tudo o que poderíamos fazer na vida real numa situação de frente a frente.

Para além de poderem ou não estar sozinhos na vida real, muitos utilizadores assíduos do *Second Life* são na realidade pessoas que sofrem de solidão no seu dia a dia, ou porque a profissão ou ausência dela não lhes permite terem muitos contactos sociais, ou porque o local onde vivem ou o tipo de vida que adotaram os impede de fazer facilmente amizades ou de estar em contacto com os amigos, a não ser através das ferramentas tecnológicas de comunicação. Estão também neste grupo todos aqueles que, devido à sua história de vida ou às suas peculiares características individuais, necessitam de estar conectados para terem a sensação de pertença ao grupo, para sentir o contacto dos outros, nem que seja apenas virtualmente.

De acordo com Sherry Turkle confundimos amizade com conectividade, sentimo-nos sozinhos quando não estamos *online* e preferimos essa conectividade a estarmos com os outros na vida real⁹⁴. Apesar de podermos estar conectados a centenas de outras pessoas, não somos ameaçados pela sua intimidade⁹⁵, mas também não nos permite ultrapassarmos a nossa solidão, pois quando desligamos o computador continuamos a senti-la. Depois de passarmos horas *online*, a falar com outros avatares e com a consciência de que a nossa vida social está preenchida, quando desligamos o computador pode surgir a sensação que estivemos a revelar a nossa privacidade a desconhecidos e que na realidade estamos sozinhos. Como é que esta sensação influencia a nossa vida social na vida real é algo que ainda está por estudar, pois também aqui as pessoas passam o tempo a comunicar umas com as outras através de meios tecnológicos, muitas vezes sem sequer darem importância às pessoas reais que as rodeiam.

⁹⁴ «People are lonely. The network is seductive. But if we are always on, we may deny ourselves the rewards of solitude.» (TURKLE, 2011, p. 3)

⁹⁵ «(...) E o computador, reativo e interativo, oferece companhia sem a ameaça da intimidade humana.» (TURKLE, 1989, p. 117).

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

O sentimento de controle que supostamente temos sobre a nossa aparência e a nossa vida no metaverso pode transformar-se num sentimento de frustração quando o exercitamos sobre a nossa vida real, tornando-se alguns jovens obsessivos quanto ao facto de não conseguirem dominar a sua vida e não se conseguirem controlar da mesma forma que o fazem no mundo virtual, por exemplo, em relação a comerem demais, a fumarem demais, a não medirem as consequências do seu mau feitio (TURKLE, 1989). Será esta uma das razões para preferir o mundo virtual ao real? Para quem não utiliza o *Second Life* como obrigação, académica ou económica, ele pode ser tão motivante como a leitura de um livro ou o visionamento de um filme, só que aqui são os avatares as personagens e cada um deles pode ter muito mais controle sobre a sua vida *online* do que o que detem quando se encontra *offline*.

Não é preciso criar uma nova identidade ou ser outra pessoa para ter essa sensação de estarmos a criar a nossa vida no mundo do metaverso. Mesmo para os que consideram que não precisam de encarnar nenhum personagem, porque continuam a ser eles próprios, quando entram no *Second Life* podem encontrar quase tudo aquilo que desejariam na vida real⁹⁶. Em segundos podem deslocar-se para quase todos os locais, ouvir música ao vivo do outro lado do mundo ou participar num seminário sobre a anulação do corpo no *Second Life*. Esta suposta anulação é mais uma substituição, pois estamos sempre no corpo do avatar que escolhemos para nos representar, que é muito mais controlado pela nossa consciência do que o nosso próprio corpo na vida real.

Esta dissociação entre consciência e corpo, que Damásio⁹⁷ provou ser fictícia, continua a servir para a invenção de alegorias, desde a da caverna ao *Matrix*, que vão colocar de um lado a mente, com o seu raciocínio e capacidades, enquanto do outro existe um corpo abandonado à passagem do tempo, às imperfeições da vida quotidiana, ao desgaste provocado por constantes sofrimentos, à contingência e à morte. Enquanto

⁹⁶ «Hoje, regressa transformada a tentação mística e transcendental da libertação do corpo, do seu peso, das suas patologias, da sua mortalidade, em suma, da sua providencial e inquebrantável finitude, numa espécie de despedida da matéria e, no limite, das leis da física, mediante a realidade virtual que subsumiria os corpos. Habitaríamos, por fim, todos para sempre, num ciber-reino celestial. O entre, o espaçamento, engoliria os corpos, dissipa-los-ia. » Cfr. URBANO, João, “Um corpo não é um corpo”, in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 21

⁹⁷ Ver, a este propósito, a explicação do que é a consciência, com o nome *António Damásio: Em busca de compreender a consciência*, disponível no seguinte endereço: http://www.ted.com/talks/antonio_damasio_the_quest_to_understand_consciousness.html [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

as religiões nos prometem uma vida eterna em paz se cumprirmos os seus mandamentos, o advento dos mundos virtuais promete-nos ter uma vida perfeita, capaz de superar a nossa vida quotidiana, por melhor que ela seja. Ora, um dos fatores que fazem com que esta vida seja imperfeita, pelo menos a nível individual, é estarmos confinados ao nosso corpo⁹⁸, que constantemente nos faz sofrer, que se degrada e envelhece, mesmo que antes fosse belo e jovem. Sem um corpo físico real poderíamos ser ou parecer o que quiséssemos, se o pudéssemos anular então poderíamos finalmente ultrapassar a máxima platónica do corpo ser a prisão da alma.

A negação do corpo pela tradição religiosa e filosófica, marcadas pela percepção do corpo como prisão da alma e mais tarde pelo dualismo cartesiano⁹⁹, tem finalmente o seu apogeu com esta separação entre o corpo, sentado em frente ao computador, mas fora dele, e a mente, que se desloca para o mundo virtual e cria um mundo supostamente à sua medida. O próprio discurso da medicina convencional veicula essa cisão¹⁰⁰, ao considerar o doente como apenas constituído por um corpo palpável, que pode ser tratado como todos os outros que apresentam doenças semelhantes, enquanto que a psicologia e a psiquiatria se dedicariam à análise da mente. Desde o corpo como parte da natureza, até à sua separação da alma, a cisão afetou a própria identidade do ser humano, que não se sente animal nem consegue anular a sua origem filogenética, que se separa da natureza pela cultura e alegada civilização, mas que ao mesmo tempo deseja regressar a um estado que lhe possa permitir escapar das obrigações e dos ditames da interação social entre humanos.

⁹⁸ «La navigation sur le Net ou la réalité virtuelle donnent aux internautes le sentiment d'être rive à un corps encombrant et inutile, qu'il faut nourrir, soigner, entretenir, etc., alors que la vie serait si heureuse sans ces tracas. La communication sans visage, sans chair, favorise les identités multiples, la fragmentation du sujet engagé dans une série de rencontres virtuelles pour lesquelles il endosse à chaque fois un nom différent, voire même un âge, un sexe, une profession choisis selon les circonstances.» (BRETON, 1999b, p.18)

⁹⁹ «Com o pensamento racionalista cartesiano encontramos as bases da escola moderna, que prioriza o conhecimento lógico e intelectual em contraposição ao conhecimento estético e sensível. Para a Modernidade, o corpo precisa ser controlado em prol da emergência da subjetividade, identificada como a unidade da consciência, por ser considerada a única capaz de uma autêntica experiência e representação do mundo, e com isso, a única possibilidade do conhecimento efetivo da realidade.» (LEITE, 2009, p. 3)

¹⁰⁰ «Dans le discours scientifique contemporain le corps est pensé comme une matière indifférente, simple support de la personne. Ontologiquement distingué du sujet, il devient un objet à disposition sur lequel agir afin de l'améliorer, une matière première où se dilue l'identité personnelle et non plus une racine identitaire de l'homme.» (BRETON, 1999b, p. 9)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Se há uns anos atrás os avatares eram quase inexpressivos, sem demonstrarem qualquer tipo de emoção a não ser o sorriso, na atualidade já movimentam os lábios para falar, choram e a sua própria face se modifica, supostamente de acordo com as suas emoções, podendo ter expressões muito semelhantes às que um ser humano teria numa situação idêntica. Esta faceta emocional, assim como os movimentos repetitivos e desconexos, são aproveitados por alguns *performers* para fazer com que o público questione as diferenças ou semelhanças óbvias entre o corpo físico e o virtual. Se é a mente a comandar o corpo ou se é ele que faz com que a mente interprete os dados da percepção de uma determinada forma, são questões que continuam a ser abordadas de uma forma não convencional por estes grupos de *performarte* virtual, ao confrontarem o público com movimentos quase automatizados, mas absurdos, acompanhados de expressões faciais que qualquer ser humano poderia ter¹⁰¹.

No entanto, como o prova Damásio¹⁰², entre outros, a mente faz parte do corpo, não podemos existir sem ele, podemos é ser representados no mundo virtual por um corpo construído ou imaginado pela nossa mente. O corpo enquanto carne tem um passado, uma história, mas o mesmo podemos dizer do nosso corpo virtual, que vai sendo construído à medida que nos vamos identificando com o avatar ou que aprendemos todas as formas disponíveis para o modificar. Estas modificações são necessariamente influenciadas pelo meio em que nos inserimos, assim como pelas críticas e apoios dos que nos rodeiam, mas também pelos objectivos que nos levam a permanecer no *Second Life*.

¹⁰¹ Ver, a este propósito, o exemplo de Eva e Franco Mattes, *performers* que levam esta dimensão exploratória do corpo do avatar até ao limite (disponível em <http://vimeo.com/mattes>) [19/03/13].

¹⁰² Entrevistado por Ana Gerschenfeld, António Damásio afirma: «A criação da mente propriamente dita reside na capacidade que o cérebro tem de criar mapas neurais que vão dar origem a imagens (...) É dessa capacidade de gerar mapas neurais que surgem os conteúdos principais da mente: as imagens visuais, auditivas, olfativas, tácteis — e, o que é muito importante, as imagens que nos vêm do nosso próprio corpo. Estas imagens, estes sentimentos básicos que temos do nosso próprio corpo — e que eu chamo agora sentimentos primordiais — vão depois ajudar a construir o eu.» (disponível em <http://www.publico.pt/ciencia/noticia/antonio-damasio-o-neurocientista-poe-a-mao-na-consciencia-1461526>) [19/03/13].

3.1 ALTERIDADE E CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE

Tal como os primeiros filósofos que se preocuparam com questões antropológicas, continuamos a questionarmo-nos: quem sou eu? Na era da *Internet*, eu sou quem quiser, os meus múltiplos avatares passeiam-se no ciberespaço enquanto eu passo o dia a trabalhar, mas à noite eu transformo-me em cada um deles e até flutuo pelo mundo inteiro sem um corpo físico, só com palavras. Não perdi a minha identidade, tenho várias, muitas delas são a materialização dos meus desejos, enquanto outras ou são muito mais reais ou completamente virtuais. Desde as impressões digitais à escrita do nome próprio, o ser humano foi assumindo a sua identidade pessoal, que ao mesmo tempo o diferencia dos outros e o integra em determinado grupo. Mas como é que surgiu o conceito de identidade?

As mãos que aparecem como assinatura de algumas pinturas rupestres, o nome que é dado aos bebés logo que nascem, a cultura a que pertencemos e a função que assumimos na sociedade, mas principalmente o nosso corpo, marcam a nossa identidade. Para além da identidade psicológica, identificamo-nos com os que nos rodeiam, por isso possuímos uma identidade social, cultural e até nacional. Sem estas identidades aceitaríamos melhor os outros, seríamos menos preconceituosos, não existiriam machismos, bairrismos, patriotismos, e até as guerras perderiam as recônditas justificações a que se continuam a agarrar. Mas sem todas essas identidades o que restaria da nossa própria identidade?

A sociedade é formada por indivíduos, que formam uma comunidade com crenças, entre elas a da pertença inequívoca ao grupo, fazendo com que os outros não sejam facilmente aceites no seu seio, porque não pertencem a nenhum dos grupos que ela acolhe, porque são diferentes e se comportam como tal, por serem mais altos ou mais magros, por não se saberem vestir ou comportar, por não terem os mesmos graus académicos nem a mesma profissão, por não pertencerem à mesma raça ou espécie e género, por serem menos inteligentes e não saberem falar como deviam em público ou privado. Conseguimos construir a nossa identidade diferenciando-nos dos outros, mas identificando-nos com alguns deles, desde os familiares aos amigos ou colegas da

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

escola, e é este jogo entre as divergências e as convergências que nos distanciam ou aproximam dos outros que temos de saber gerir numa plataforma virtual, pelo menos se a nossa motivação para a utilizar for a interação social.

Mas para além da necessidade de pertencer a uma comunidade, o *Second Life* também pode funcionar como ferramenta para a compreensão da alteridade, a dois níveis: o de podermos fazer de conta que somos outra pessoa e o de interagirmos com avatares ou pessoas completamente diferentes de nós, das quais provavelmente nunca nos aproximaríamos se estivéssemos em presença física. Aqui o que aceitamos ou não do comportamento e das atitudes dos outros varia de acordo com o nosso grau de inserção em determinada comunidade ou grupo, assim como de acordo com a restrição ou a liberdade para interagirmos com outros. No caso de nos darmos a nós próprios essa liberdade, as possibilidades de compreensão e a perceção dos outros modifica-se, existindo a tendência para aceitar aquele que é diferente por escolha própria ou devido às suas características pessoais e à influência social.

A identidade pessoal é construída a partir das características peculiares que nos distinguem dos outros, mas principalmente da influência da identidade social, assim como da imagem que transmitimos aos outros acerca de nós próprios e da forma como eles a interpretam. Ora, no caso das redes sociais, torna-se muito difícil manter uma identidade estável, pois nós evoluímos e deixamos rastros do nosso passado na *Internet*, qualquer pessoa lhes pode aceder e isso poderá vir a ter consequências sérias no nosso futuro. As mudanças das últimas décadas afetam mais a identidade social do que a pessoal (PALFREY & GASSER, 2011, p. 31), pois apesar de podermos possuir múltiplas identidades virtuais, no entanto no mundo real elas concentram-se todas numa supostamente única identidade social, que é a que poderá vir a influenciar a interação social e até a obtenção de um emprego, pois a exposição pública da vida privada no mundo virtual poderá facilitar ou dificultar a nossa integração no mundo real¹⁰³.

¹⁰³ «Os jovens – entre muitos outros – estão usando mais do que nunca a internet para compartilhar informações pessoais. Essa tendência é uma fonte de consternação para muitos pais e professores, especialmente se os adultos em questão passam mais tempo online do que os seus filhos ou alunos. (Apenas para sermos bem claros: os jovens não estão absolutamente sós nisso. Com frequência, os adultos estão expondo mais sobre si mesmos, principalmente se participam de namoros online, do que seus filhos)» (PALFREY & GASSER, 2011, p. 32)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

O que acontece no *Second Life*, quando o anonimato se mantém, é que aquilo que lá fazemos pode aparentemente em nada afetar a nossa vida real, pois apesar de existir sempre um ser humano a comandar um avatar, se o desconhecemos não podemos interferir na sua vida real, a não ser que ele se sinta afetado pela interação que mantemos no mundo virtual. No entanto, mesmo neste caso de uma identidade virtual que mantém o anonimato relativamente à vida real, a exagerada exposição da vida privada pode ser considerada arriscada, pois para além de se puder deixar pistas acerca da identidade real, também se podem receber dissabores em troca, como acontece quando namorados virtuais resolvem dar um ao outro as suas *passwords* ou trocar fotografias, histórias de vida ou segredos familiares.

Assim, poderíamos deduzir que a identidade analógica ou real não é necessariamente a digital, que cada um explora facetas escondidas de si no mundo virtual e que pode representá-las através de múltiplas identidades, que na realidade até podem nunca se vir a manifestar no seu “eu” real. É claro que as consequências de possuir tantas identidades quantas as facetas de mim que pretendo explorar interferem necessariamente naquilo que eu sou, mas poderei conseguir esconder essas facetas de mim, como fazia antes de ter construído tantos eus para me representarem. No caso de só conseguir expressar essas facetas no mundo virtual e tiver uma necessidade constante de o fazer, posso rapidamente transformar o *Second Life* no meu primeiro mundo, aquele em que realmente posso ser quem sou.

Apesar de no mundo real a forma como se manifesta a identidade de cada um resultar em parte da sua aparência física, no *Second Life* pode existir uma disparidade entre a identidade do avatar e o seu corpo, assim como entre a sua identidade e o papel que ele pretende representar. Quando um avatar de criança tem atitudes e manifesta uma identidade de adulto, todos se perguntam porque é que quer continuar a representar um papel que não se coaduna com aquilo que mostra aos outros que é. Isto não acontece apenas relativamente à identidade, mas também relativamente às atitudes que tem e aos valores que cada um defende, pois em princípio uma feminista não irá para uma ilha como *Gor* defender os direitos das mulheres, pelo menos se souber de antemão que o *Role Playing* interfere na interação de cada avatar e que todos precisam de assumir uma

personagem, mas que a maioria das escravas são mulheres e que aos homens são permitidas atitudes que já há muito não o são na vida real.

É claro que podemos assumir a identidade de uma personagem de *RPG* sem ela ter nada a ver com a nossa, como se estivéssemos num teatro ou como se pudéssemos ser outra pessoa durante um intervalo limitado de tempo, tal como acontece quando vemos um filme e nos sentimos encarnar o papel da personagem principal. No entanto, não é isso que sucede a maioria das vezes com os utilizadores assíduos dos jogos virtuais para multiutilizadores, em que o tempo que despendem em frente ao ecrã pode exceder o que passam na vida real, onde supostamente manifestam a sua verdadeira identidade, o seu carater e personalidade, onde o corpo do avatar dá lugar a um corpo físico, que não se pode manter anónimo e que se impõe pela sua presença.

Em que medida é que os papéis assumidos nos *RPG* ou nos jogos virtuais para multiutilizadores influenciam a identidade pessoal e social dos seus utilizadores é uma questão a que ainda não poderemos responder¹⁰⁴, mas provavelmente a influência é semelhante à dos livros de banda desenhada sobre os múltiplos acontecimentos da vida de determinado herói, assim como às séries televisivas que exigem um dispêndio diário de tempo e de motivação para se sentir necessidade de ver a seguinte. Quase todas as pessoas acabam por conseguir fazer de conta que são outras, de modo que o assumir de determinada personagem não implica necessariamente que a nova identidade temporária possa modificar a identidade real do ator ou da atriz.

A ilusão de que podemos controlar quem somos¹⁰⁵ ou o que mostramos aos outros é confrontada, na *Internet*, com a insegurança provocada pela ausência física dos que nos podem ver ou ler, pois poderemos nunca saber se a imagem que lhes transmitimos é

¹⁰⁴ «The concepts of ego-investing in an avatar and of seeing avatars as ambassadors of agency, provoking self-confrontation are interesting ones. It seems to me that these concepts, used by different theorists to try to explain the relationship between a user and her videogame avatar, are all related to one important concept: identity. How is human identity formed? Can videogame play impact identity formation?» (WAGGONER, 2009, pp. 11-12)

¹⁰⁵ «Com efeito, foi, sobretudo, a partir daqui, e de outros jogos que se lhe sucederam nesta linha, que ficou demonstrada a capacidade do computador simular com sucesso realidades mágicas e/ou fantasmagóricas de um modo convincente. Estes jogos desenrolam-se, não num tabuleiro, mas na consciência dos jogadores. Já não se trata de criar ou recriar técnicas estratégicas de combate ou de sobrevivência, mas antes de vaguear mentalmente sob o “olhar” de um demiurgo, esse tal Mestre que orienta (ou não!) quem a ele se submete, no meio de deuses ou seres bestiais.» (TEIXEIRA, 2004, p. 178)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

interpretada por eles como gostaríamos que fosse. Por outro lado, no caso de amigos apenas virtuais ou de desconhecidos, eles próprios sentem a insegurança de acreditar no perfil de alguém que não conhecem na vida real, que pode desaparecer de um momento para o outro ou modificar completamente as informações nelas transmitidas. No entanto, podemos colocar a questão se o mesmo não acontecerá na vida real, ou seja, se não continuamos a agir de forma semelhante aos avatares quando saímos do mundo virtual para o real¹⁰⁶.

Um das possibilidades dada pelo *Second Life* é precisamente a da criação de um perfil para cada avatar¹⁰⁷, que no entanto muitos usam indevidamente, ou por insultarem quem o espreita, como acontece com todos os que afirmam que não querem que desconhecidos falem com eles e que a sua vida real não diz respeito a mais ninguém a não ser aos próprios, ou por não colocarem qualquer tipo de informação nesse local. Isso acontece tanto a quem quer manter o anonimato como a quem utiliza o metaverso apenas para fazer o que nunca faria na vida real. Muitas vezes são os avatares secundários os que não possuem perfil, pois o que é utilizado mais frequentemente é aquele em que se aposta na criação de uma identidade virtual. Nem sempre esta é evidente apenas através do perfil, pois a maioria dos avatares não mostra quem é pelas frases feitas que utiliza para todos poderem visualizar.

A identidade virtual é algo que vai sendo construído, de acordo com as vivências pessoais e as interações estabelecidas, que afinal resultam da tentativa de aproximação aos que a ele se assemelham, pelo menos em termos de interesses, quer estes vivam a quilómetros de distância quer possam ser vizinhos na vida real. A imitação inicial pela

¹⁰⁶ Numa entrevista de Julio Juste, em exclusivo para City Wiki, Gleman June responde a essa mesma questão :«Yo defino mí existencia no virtual como "avatar RL" una suerte de vida que completa aquella en pixel. Ambos avatares comparten la misma mente potenciando enormemente la capacidad de generar ideas y también de realizar proyectos concretos. Bajo esta condición es difícil atribuir a una sola de las partes la responsabilidad de contener el yo.» (disponível em http://citywiki.ugr.es/wiki/Entrevista_con_Gleman_Jun,_creador_SL) [19/03/13].

¹⁰⁷ «Do ponto de vista psicológico, a nossa inevitável identificação com o Avatar, ou os Avatares que criamos como nossos heterónimos e nos espelham no ecran do pc, é um verdadeiro desafio para conseguirmos um proveitoso equilíbrio entre um excesso de identificação que conduz à dependência compulsiva e um distanciamento que reduza a experiência virtual a um mero jogo de imaginação e fantasia. Tornar claro aos outros qual o nosso posicionamento nesse equilíbrio, por exemplo mencionado no “Perfil” do Avatar o que lhe interessa ou não ser e fazer, evitará equívocos nas expectativas recíprocas que acabam geralmente por causar desilusão e sofrimento.» (PROENÇA, 2009a, s/p)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

observação dos outros conduz à diferenciação e à descoberta da identidade pessoal, que neste caso pode ser apenas virtual, visto que as características demonstradas no perfil e pelo avatar podem não ser as da pessoa que ele reencarna. Ora, a construção da identidade virtual pode também ser apoiada, para além do perfil e da aparência do avatar, na forma como se comporta e principalmente nas suas atitudes, que aqui se manifestam principalmente através da escrita ou eventualmente da voz.

Quando se utiliza no *Facebook*, por exemplo, apenas o nome do avatar e se dirige o perfil apenas para os utilizadores do *Second Life*, existe usualmente um cuidado excessivo em esconder a identidade da pessoa real por trás do avatar. No entanto, nos últimos anos, existiram modificações relevantes acerca do modo como conseguimos lidar com a nossa identidade real. Enquanto no início se escondia essa identidade, mantendo-se o anonimato no *Second Life*, mais tarde, com o encontro de grupos virtuais no mundo real, passou-se a ocultar as fotografias de grupo ou a eliminar a identificação para que as pessoas reais não fossem facilmente detetadas. Depois de se formarem grupos de amigos, virtuais e reais, cada um passa mais facilmente a deixar o seu anonimato, nem que isso aconteça apenas em frente aos amigos que adquiriram um corpo real. Nesses mesmos grupos, cada um começou a admitir que tinha mais do que um avatar, apesar de poder admiti-lo apenas quando se encontrava *offline* ou em conversas privadas.

Com a passagem do *Second Life* para o *Facebook*, em que cada avatar podia criar a sua própria página, manteve-se inicialmente a dissociação entre a página do avatar e a da pessoa real, mas devido às queixas acerca da identidade real de determinados perfis do *Facebook*, muitas páginas de avatares foram eliminadas e algumas pessoas passaram a usar o seu próprio mural para as duas identidades, a real e a virtual. Nos grupos de amigos que passaram para a vida real, a necessidade de manter o anonimato foi progressivamente esquecida e entre os que continuam apenas no mundo virtual continuam a existir os dois tipos de atitudes, as que resultam de perspetivar o *Second Life* como uma continuidade da sua vida real e que não pretendem manter qualquer tipo de anonimato ou as que continuam a mantê-lo, por considerarem que existe uma discrepância entre as duas vidas, a real e que mantêm *online*, através de um ou mais avatares.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

No metaverso cada um pode ser quem desejar, manter o anonimato ou simplesmente revelar a sua identidade real, que no entanto não se identifica completamente com a virtual, visto que para a criação desta foram escolhidas características específicas daquela, para além de todos os elementos acrescentados, ficcionais ou não, que permitem aos outros identificar determinado avatar ou identidade virtual. A não-aceitação ou a crítica por parte dos outros avatares acerca dos académicos que se identificam no *Second Life*, em que a maioria se mantém com um aspeto de novato por não se inserir socialmente neste ambiente virtual, deve-se principalmente à sua aparência, à forma como andam, às vestimentas que usam, à forma e à cor da pele que mantêm, apesar de poderem já ter muitos anos de metaverso. Muitas vezes acontece o mesmo com os programadores ou com muitos dos que utilizam o *Second Life* com objetivos específicos, que excluem a faceta social e que não se preocupam nem com a sua aparência nem com a forma como os outros a interpretam.

O questionamento da identidade do avatar pode também ser observado em algumas *performances* virtuais, em que o corpo do avatar excede o que poderia fazer um corpo humano, transformando-se em frente ao público e tornando visíveis situações que em princípio poderíamos considerar como absurdas, como perder a cabeça e voltar a encontrá-la¹⁰⁸. Tal como num teatro tradicional, o público está sentado à volta do palco, nele estão os atores, que se supõem observados, mas que não identificam os observadores como público, agindo e falando como se estivessem na realidade sozinhos. Mais do que os seus diálogos ou o que fazem, o que nos leva a questionar a identidade virtual é esta sobreposição de visionamentos, o do ecrã, onde está o avatar que nos representa, que está sentado a ver uma peça de teatro interpretada por avatares que questionam a sua própria identidade.

¹⁰⁸ Tal como acontece numa das performances do *Second Front*, que assume as influências dadaístas: «Second Front (SF) are the pioneering avatar performance artists in SL, co-founded by Jeremy Owen Turner, Tanya Skuce, Doug Jarvis, Patrick Lichty and others on November 23, 2006.2 Gazira and Lichty also work as code-performance artists and they have brought code-performance to some SF artworks. Italian art-star avatar performer and ‘code-wiz’ Gazira was recruited quite early on by Turner. The SF website artist statement lists their influences as Dada, Fluxus, Futurist Synthesis, Situationism as well as performance artists such Laurie Anderson and Guillermo Gomez-Pena.» (disponível em <http://www.irma-international.org/viewtitle/55399/>) [19/03/13]

3.2 DA IDENTIDADE DO AVATAR À DO GRUPO

Eu, no *Second Life*, chamo-me PaulaJ Galicia, o primeiro nome é o da minha vida real, o segundo foi escolhido por mim entre os vários disponibilizados pela *Linden Lab*. No meu caso, o sobrenome que adotei tem a ver com a proximidade cultural entre o litoral do Norte de Portugal e a Galiza, com as semelhanças na pronúncia de determinadas palavras entre os falantes das duas regiões e com o facto da cultura galega preservar algumas das tradições do imaginário fantástico da cultura ibérica. Mas podia ter sido um sobrenome escolhido ao acaso, assim como o primeiro nome poderia não ter nada a ver com o meu, o que é mais comum nos restantes avatares. A escolha dos nomes é o processo de procura da identidade no *Second Life*, por isso normalmente escolhem-se nomes que apresentem determinada característica que se pretende realçar, como Afrodite, Alma, Genius, Guerreira, Jazz, Ladiestoilet, Zeus, etc.

Na atualidade estão disponíveis no *site* oficial do *Second Life* onze avatares à escolha, cinco masculinos e seis femininos, para além de cinco vampiros sem forma humana, mais três femininos e três masculinos, assim como onze animais, onze robôs e onze veículos, mas apesar da escolha inicial, todos eles podem ser modificados desde o momento em que se acede ao metaverso. Assim, depois de escolhido o avatar e o nome¹⁰⁹, temos de escolher o género, a aparência, a raça, a cor do cabelo, a forma do corpo, a altura e a largura. Esta primeira forma de um avatar é reconhecida por todos os outros por se tratar de um novato, alguém que escolhe um de entre os avatares disponíveis na altura de fazer o registo no *Second Life* ou nas ilhas de entrada neste mundo virtual. À medida que o avatar vai envelhecendo vai-se modificando, neste caso para melhor, ou seja, para alguém cada vez mais perfeito, ou pelo menos vai modificando o seu aspeto exterior de acordo com aquilo que pretende mostrar aos outros.

¹⁰⁹ «Quando estão a criar uma conta, os novos residente têm de escolher um nome próprio e um apelido, sendo que este tem de ser selecionado a partir de um conjunto limitado, o que permite à Linden Lab associar certos apelidos a determinadas funções. Os nomes são permanentes, tal como a reputação e o estatuto a eles associados. Pelo contrário, o aspecto é extremamente maleável.» (PEREIRA & ZAGALO, 2008, p. 156)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

O aspeto exterior é algo que um avatar experiente muda rapidamente, seja pela mudança do cabelo, da roupa, da altura, da cor dos olhos, dos gestos e da postura, pois tudo é passível de ser mudado ao longo de um mesmo dia. O que se mantém no avatar, desde que nasce até desaparecer do *Second Life*, é apenas o nome e o sobrenome, que não podem de forma alguma ser modificados ou escondidos na presença dos outros avatares, apesar de puderem ser acrescentados outros nomes para serem visionados pelos interlocutores ou de se poder anexar textos por cima da cabeça do avatar. Pode também manter-se a identidade do avatar enquanto pessoa ou enquanto personagem construída pela pessoa que o criou, ou seja, a sua personalidade, o seu carácter e temperamento, os valores que defende e as atitudes que tem, a sua história de vida. Porque aqui cada um pode ser o que quiser, algumas pessoas fazem questão de manter o seu anonimato e muitas criam mais do que um avatar, de forma a poderem experimentar ser tudo aquilo que desejarem.

A pessoa que existe por trás do avatar pode manifestar-se através dele, transformá-lo naquilo que ela é ou pensa ser na vida real, mas também pode transformar-se através dele naquilo que não pode ou não quer ser na vida real. De uma forma ou de outra, o avatar pode contribuir para a consciência da identidade da pessoa ou então para a criação de uma nova identidade. Mesmo aqueles que se identificam com os seus próprios avatares, através das experiências no mundo virtual, aprendem a ser diferentes do que eram ou a mudar as suas atitudes na vida real, identificando-se cada vez mais com as que aprenderam a ter no mundo virtual. Ou seja, no metaverso podemos desenvolver capacidades pessoais que nunca exploramos na nossa vida real, o que nos permite adquirir competências que poderão posteriormente ser transportadas para a nossa vida quotidiana.

A identidade é algo que se vai formando e desenvolvendo a partir do nascimento, mas que não é estanque e estará sempre em modificação, pelo menos até atingirmos a maturidade. É a identidade que nos faz tomar consciência de quem somos e encontrar um fio condutor ao longo da nossa vida, que nos permita saber que há dez anos atrás éramos as mesmas pessoas, apesar de todas as mudanças pelas quais já passamos. É também esse fio condutor que nos permite saber que continuamos a ser quem somos mesmo quando assumimos o corpo de um avatar e até mesmo quando nos

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

multiplicamos numa diversidade de avatares, cada um com a sua função específica. No entanto, poderíamos quase afirmar que no *Second Life* também criamos e desenvolvemos a nossa identidade e que se esta, inicialmente, entra em confronto com a nossa identidade real, na fase seguinte as duas acabam por confluir, influenciando-se mutuamente.

No mundo virtual, em que não existe o corpo real, mas sim o virtual, a identidade do avatar adequa-se a este corpo com quem ele próprio se acaba por identificar. É claro que a diversidade de atitudes face à forma como se encara o próprio avatar ou avatares não nos permite concluir que a maioria das pessoas age desta ou daquela maneira de acordo com o corpo virtual que assume. Quem passa muito tempo no *Second Life* e o considera como uma parte da sua vida real, normalmente passa por esse processo de dissociação entre o real e o virtual, para depois unir os dois, de modo a que um influencie necessariamente o outro. Na atualidade, as investigações acerca da identidade virtual são cada vez mais, conduzindo os próprios utilizadores do *Second Life* a uma reflexão acerca do papel que os seus avatares podem ter na construção e desenvolvimento da sua própria identidade¹¹⁰.

Cada um dos nossos corpos¹¹¹, individual, social ou político, está intrinsecamente relacionado com os outros, pois o que demonstramos que somos com o nosso corpo já é influenciado pela sociedade em que estamos e fomos educados, assim como pelas restrições que ela nos impõe¹¹². Também os avatares se assemelham, se identificam uns com os outros, influenciados pelo grupo em que se inserem, mas mantêm sempre

¹¹⁰ «O grande desafio é o de prestarmos atenção aos efeitos que o nosso desempenho vai produzindo em nós mesmos e nos outros. Se o fizermos certamente descobriremos muita coisa nova sobre nós próprios, podendo aumentar significativamente o nosso autoconhecimento, a construção da nossa identidade e a inerente capacidade de fazermos escolhas mais conscientes e bem sucedidas: “Quem sou no mais íntimo de mim mesmo? Como tendo a agir? Quais são os meus padrões mais habituais de comportamento? Que escolhas tenho tendência a fazer? A que dou maior valor? O que não quero? Que consequências podem ter as minhas ações e comportamentos? Quem quero realmente ser? Como prefiro agir? Que comportamentos escolho evitar? Que talentos e qualidades gosto de explorar?”» (PROENÇA, 2009b, s/p)

¹¹¹ «Le corps n'échappe pas à la condition qui fait de toute chose propre à l'homme l'effèt d'une construction sociale et culturelle, à l'intérieur de limites infiniment variables. Il n'existe pas une nature du corps, mais une condition de l'homme impliquant une condition corporelle changeante d'un lieu et d'un temps à l'autre.» (BRETON, 1995, p. 57)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

alguma individualidade, que nos permite distingui-los, nem que seja apenas através do nome. No entanto, continuam a sujeitar-se às normas do grupo ou do local onde se encontram, pois apesar da aparente liberdade, mesmo no metaverso continuam a ser animais sociais, mas virtuais, produtos inacabados da sociedade a que pertencem. Aqui cada um faz-se a si próprio, o que na vida real pode ser difícil de comprovar, devido aos condicionalismos que lhe são inerentes, que no *Second Life* não são tão evidentes, permitindo o desenvolvimento das competências pessoais, mesmo as que não se conseguem manifestar em presença física dos outros.

A nossa identidade manifesta-se no que fazemos, mas no *Second Life* assistimos ao processo da criação da identidade, que se desenrola ao mesmo tempo que construímos o avatar e que moldamos o nosso corpo digital de acordo com o que desejamos mostrar aos outros. Este corpo virtual é o que mais se distancia do nosso corpo real, porque a vida real nos condiciona de tal forma que muitas vezes não nos sentimos à vontade com o nosso próprio corpo. Se o podemos criar e transformar, então podemos ser perfeitos, por isso vemos normalmente à nossa volta avatares fisicamente dotados de qualidades por eles consideradas como essenciais, entre elas a juventude, a beleza, a elegância, a saúde, a altura, a musculação, que usam o corpo para mostrar quem são. Salvo raras exceções, mesmo quando a pessoa que criou o avatar pertence a uma faixa etária que nada tem a ver com a sua aparência, quase todos os avatares possuem essas características e as desenvolvem ao longo da sua vida no metaverso.

Como muitos se escondem por trás do seu avatar ou possuem mais do que um, podem fazer de conta que são mulheres, apesar de serem homens na vida real, ou apenas experimentar ser do sexo oposto, sem existir uma crítica social forte que os impeça de assumirem temporariamente o género que quiserem. O Kiko, por exemplo, criou um avatar feminino porque queria arranjar facilmente amigos no *Second Life*, o que era muito mais fácil se aparentasse ser uma mulher jovem e com roupas mínimas. Por outro lado, há também quem assuma um género diferente por brincadeira ou para experimentar no metaverso o que de outra forma não teria coragem de fazer, como ter dois avatares para experimentar ter um relacionamento sexual nesta plataforma virtual. Muitas mulheres utilizam um avatar masculino suplementar para, por exemplo, dançar com elas, não estando nunca sozinhas num contexto social.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça



Figura 7 - Merck com os seus dois filhos, da Merck

Figura 8 - A marcha poética das Galdérias e dos Trengos, em Portugal Center

No entanto, é fácil ter amigos no *Second Life*¹¹³, porque os avatares não se olham nos olhos, porque não existem as barreiras físicas nem as regras sociais a impedirem que conversem com desconhecidos, porque a maioria começa por comunicar por escrito e transmitir sem dificuldades o que pensa, o que sente, as suas emoções e até os seus segredos. Sendo a comunicação usualmente muito informal e não existindo regras sociais que imponham a cada um os limites para a sua sociabilidade, a rapidez com que se passa a fazer parte de um grupo ou a ser aceite por ele, a ter amigos, mais ou menos íntimos, põe em causa as personagens que representamos na vida real e as normas a que voluntariamente nos submetemos. Desde que se faz parte de um grupo ou se é aceite por

¹¹³ Cópia de um diálogo no diário de campo:

Rw: *Thank you for being my friend, Paula*

PaulaJ Galicia: ???

PaulaJ Galicia: *the pleasure is mine*

Rw: *Is there some question you have?*

Rw *smiles*

Rw: *I wondered why you wanted to be my friend?*

Rw *smiles*

Rw: *To answer your profile:*

Rw: *a. this is a Second Life*

Rw: *b. there are however a lot of similarities to RL*

Rw: *c. I made a real body but the women did not like it!*

Rw: *d. so a friend made a new skin, and it is taller*

PaulaJ Galicia: *good reasons to be your friend*

PaulaJ Galicia: ;)

Rw *smiles (...)*

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

ele, é natural que se frequente os mesmos locais, que se tenha os mesmos gostos musicais, que se participe nas mesmas atividades lúdicas e até educativas.

Se o grupo é constituído por demasiados membros, como acontece no caso de alguns grupos que existem formalmente, como o Portugal Group¹¹⁴, determinados membros tornam-se mais conhecidos pelas suas intervenções no grupo, pelas suas qualidades, atitudes, ou apenas por serem diferentes de todos os outros. Se algum dos popularmente conhecidos desaparece por uns dias do *Second Life*, há sempre quem o procure em todos os outros meios de comunicação virtual que utilizava ou que contacte com os seus amigos reais para ter a certeza que apenas se ausentou e que voltará à sua segunda vida no dia seguinte. Na realidade, muitas vezes basta o desaparecimento de um membro para que o grupo se modifique, para que se formem novos grupos ou para que desapareçam os antigos.

Quando entramos neste mundo virtual podemos desde logo adicionar os grupos nos quais estamos interessados em participar, assim como os amigos reais que entraram connosco para aqui ou que já estavam habituados a esta plataforma, pois nesse caso serão eles a ajudar-nos nos primeiros passos no mundo virtual. A mensagem pessoal é uma das formas que temos de falar com os outros, para além do *chat* geral, no caso de estarem presentes no mesmo local, mas se não estiverem, também lhes poderemos mandar teleporte ou aceitar o deles. No metaverso, tal como no *Facebook*, facilmente adicionamos grupos e amigos, sem que para isso tenhamos de provar a nossa identidade real e mesmo sem ainda possuímos uma identidade virtual óbvia.

Tal como para os adolescentes, que ainda estão à procura da sua identidade, a qualidade de membro de um grupo é considerada essencial, principalmente quando se é

¹¹⁴ No *blog* do Portugal Group, num post datado de Junho de 2007, pode ler-se:

«A comunidade portuguesa está de parabéns. No domingo último, o maior grupo “in-world” atingiu a impressionante meta dos 1000 membros portugueses. Estes grupos dentro do Second Life são uma espécie de MailList/Chat onde os membros podem falar entre si sem estarem em contacto visual dentro do mundo virtual. O grupo, criado pela ultraconhecida Violeta Yakan e o seu sócio Ronin Devinna (eu próprio) é o maior grupo dentro do Second Life dedicado exclusivamente aos portugueses. Com mais um owner, Nuno Chapman, o grupo tem crescido exponencialmente, sendo hoje, o maior meio de comunicação da comunidade portuguesa. Note-se que estes mil membros não significam que o número de portugueses no Second Life sejam mil, mas sim, os inscritos no grupo de comunicação “Portugal Group”. Os portugueses inscritos no SL, segundo dados oficiais, ultrapassam os 40.000.» (disponível em <http://www.slportugal.com/?p=112>) [19/03/13]

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

reconhecido pelos outros, pois quem está dentro tem acesso a todos os privilégios e quem não está, ou cede para poder entrar ou então é rejeitado pelos restantes membros. No *Second Life*, há uns anos atrás, podíamos pertencer formalmente a vinte e cinco grupos, mas esse número aumentou, pois na realidade essa pertença é apenas fictícia, escrita, a pertença real implica reconhecimento por parte dos outros membros, implica reciprocidade, implica aceitação e cedências de parte a parte. Os grupos de amigos podem funcionar como uma segunda família, em que as relações de parentesco se podem ir complicando à medida que aumentam as vivências no *Second Life*, mas ser mãe¹¹⁵ ou filha, irmã ou prima, avó ou neta, resulta também do assumir de determinada identidade, que provavelmente se distancia da real.

Algumas ilhas do metaverso denotam a identidade nacional dos seus usufrutuários, como acontecia e ainda acontece em muitas ilhas portuguesas, nomeadamente o Minho, o Porto e Portugal Center. As que já desapareceram, como Lisboa e as ilhas da Utopia Portugal, o Alentejo e Portucalis, a Costa de Aveiro e Gaia, para referir apenas as que frequentei, também apresentavam ambientes semelhantes aos da vida real, principalmente edifícios e locais de convívio, como os miradouros e as partes históricas de Lisboa, as particularidades do Café Majestic¹¹⁶, a praça principal de Évora, o Castelo de Almourol, a Igreja do São Gonçálio e a do Senhor da Pedra. Por outro lado, a identidade étnica não é muito óbvia no *Second Life*, pois cada um pode fazer de conta que é quem não é ou ter *alts* de outras raças e culturas. Apesar da maioria da comunidade portuguesa ser constituída por caucasianos, o mesmo já não acontece com os brasileiros nem com os que pertencem a comunidades de rastas ou de adeptos da música reggae, acontecendo o mesmo com as comunidades de índios.

¹¹⁵ Os apontamentos no diário de campo podem ser mais elucidativos:

Um dia a Maria perguntou-me se queria ser filha dela, achei estranho, mas respondi-lhe que já tinha mãe na vida real e que não queria substituí-la, entretanto perguntei a um amigo porque se tinha ela oferecido para tal papel e ele explicou-me que era usual constituírem-se famílias neste mundo virtual, o que funcionava como apoio emocional e como integração na comunidade para muitos utilizadores assíduos do SL. Esse mesmo amigo referiu que eu devia aceitar ser filha dela, pois ela era bastante rica no SL, mesmo achando piada à informação, não aceitei a proposta dele e tornei-me amiga da senhora que queria ser minha mãe no SL, ao ponto de já ter estado algumas vezes com ela na vida real, apesar da sua morada real ser na fronteira de França com a Alemanha.

¹¹⁶ No Café Livraria Nova Águia.



Figura 9 - Frapau, em Ozicawa City, da Guerreira

Figura 10 - Gotti nos Gatafunhos, na Alma land - Gaia Portugal

As barreiras socioculturais, etárias e de género, são esbatidas numa plataforma virtual em que todos podem ter acesso aos bens básicos para a sobrevivência, todos podem experimentar pertencer a outra cultura, ter outra família, outra idade ou outro sexo. Apesar do suposto afastamento relativamente aos outros¹¹⁷, não existindo a presença física numa situação de frente a frente, a desinibição aumenta e nada nos impede de falarmos com aqueles que à partida nunca falaríamos no mundo real. É claro que a maioria se mantém dentro de grupos aproximadamente da mesma faixa etária e com o mesmo suporte cultural, mas nem sempre isso acontece, pois há quem se aventure a conversar apenas com estrangeiros, a viajar por mundos desconhecidos e a ser atraído por práticas culturais que nada têm a ver com a sua cultura original.

Não é a idade que à partida marca a inserção em determinado grupo ou a capacidade de fazer amigos, pois aqui ela é considerada como secundária, sendo no entanto natural que essa inserção seja facilitada pela forma de falar, de estar e pelos gostos, e muitas vezes estes relacionam-se diretamente com determinada faixa etária ou com determinadas vivências, que no entanto poderão não ser fundamentais para o grupo

¹¹⁷ «Há uma ameaça considerável de perda do outro, de declínio da presença física em proveito de uma presença imaterial e fantástica.» (VIRILIO, 2000, p. 49)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

em que o avatar pretende conviver. Também aqui, no mundo virtual, cada um passa por uma série de etapas até se poder considerar como fazendo parte do grupo, e nem todos são aceites, chegando, em último caso, a serem mutados por quem não está para se incomodar com eles ou a serem banidos pelos donos do espaço em que se encontram.

As identidades fictícias que vamos criando no *Second Life* funcionam como uma moratória, no sentido em que lhe é dado por Erikson¹¹⁸, apesar da idade em que isso sucede não ser necessariamente a mesma que ele considera, a dos adolescentes e jovens adultos. Mesmo que a maioria dos utilizadores do *Second Life* não goste de revelar a sua identidade, nos últimos anos tem-se assistido a uma progressiva exposição da vida pessoal na *internet*, nomeadamente através de *Blogs* e do *Facebook*, que no caso de ser informado de falsas identidades elimina a conta das pessoas envolvidas, o que fez com que muitas contas de avatares fossem substituídas por contas de pessoas com um nome real. Sendo assim, o segundo passo para o conhecimento dos amigos virtuais na vida real tem sido principalmente o *Facebook*, pelo menos no caso da comunidade portuguesa, permitindo grande parte das vezes o acesso às fotografias das pessoas que estão por trás dos avatares.

Em períodos de maior assiduidade no metaverso, principalmente quando este funciona como substituto da vida real, o grau de imersão pode ser tão grande que a pessoa deixa de sentir as necessidades do seu próprio corpo físico, passando horas no metaverso sem comer nem beber ou mesmo sem dormir. Nestes casos, geralmente é o mundo virtual que passa para o real, levando o aficionado da virtualidade a interpretar este por aquele e a comportar-se como se comporta o seu avatar, assumindo a mesma maneira de andar e mesmo as poses que permite ao seu *alter-ego* fazer. Quando se esbate a delimitação entre o corpo físico e o virtual, assim como entre a identidade real e a virtual, também acontece passar a modificar-se o avatar de acordo com as mudanças que existem na vida real, como sucede quando aumenta a autoestima ou quando se anda cabisbaixo, quando se anda mais alegre ou sisudo, se corta o cabelo ou se tem de usar roupas mais formais, se engorda ou se tem lesões físicas.

¹¹⁸ Moratória «é um período de espera concedido a alguém que não está pronto para enfrentar uma obrigação ou é algo imposto a alguém a quem não deveria dar-se um prazo de tempo.» (ERIKSON, 1968, p. 157)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

É pela narrativa que fazemos da nossa vida que encontramos o fio condutor que nos permite falarmos da nossa identidade pessoal. Mas esta nunca se separa da identidade social e, no caso da identidade virtual criada no metaverso, esta só tem sentido em referência àquela, pois não precisamos de assumir determinada identidade se não existirem os outros, podemos simplesmente deixar correr, como aliás fazem alguns dos que entram no *Second Life* apenas para experimentar a presença num mundo virtual. A nossa identidade pessoal está também marcada por uma série de normas que interiorizamos e que nos fazem comportarmo-nos e vestirmo-nos de determinada forma, mas no mundo virtual não precisamos de seguir as mesmas normas, daí que a maioria das mulheres não se iniba de passear em trajes pouco convencionais, o que não acontece tanto com os homens¹¹⁹, principalmente os mais velhos, que continuam a preferir assumir a neutralidade na aparência do avatar do que propositadamente o exporem aos comentários dos outros.

Numa comunidade virtual, os membros conhecem-se uns aos outros e possuem determinadas expectativas relativamente ao comportamento dos seus pares, utilizam uma linguagem semelhante e dão o mesmo significado a determinadas expressões, que podem não ser usadas sequer fora dessa comunidade, ou seja, assumem a identidade do grupo a que pertencem, atribuindo a alguns dos seus membros o papel de não o deixarem desaparecer e de o motivarem. Apesar da maior parte do tempo não estarem *online*, porque também possuem uma vida real, estes membros usualmente só fazem parte desta comunidade ou grupo quando entram no *Second Life*, nas páginas do *Facebook* ou em *Blogs* criados por eles próprios. A vida real também pode funcionar como incentivo para a preservação do grupo ou comunidade, nomeadamente quando esses membros se passam a encontrar fora do mundo virtual. Assim, quase todos os frequentadores assíduos do metaverso se acabam por inserir num grupo, ou até já entraram neste ambiente virtual por causa dele.

Se bem que o visionamento do mundo virtual costuma ser feito individualmente, há situações em que isso não acontece e em que a sensação de fazer parte de um grupo aumenta, como em determinadas sessões públicas em que todos assistem em conjunto a

¹¹⁹ «La condition de l'homme et de la femme n'est pas inscrite dans leur état corporel, elle est socialement construite.» (BRETON, 1992, p. 83)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

uma apresentação, como sucede quando se participa presencialmente no SLACTIONS¹²⁰, ou mesmo quando há um *workshop* e todos necessitam de visualizar os seus ou outros avatares no metaverso. Esta interação entre real e virtual acaba por ter resultados positivos, pois para além da consciência da identidade grupal, permite também que cada um se aperceba das semelhanças ou diferenças entre os corpos reais e os avatares que os encarnam, assim como da relação entre a sua identidade real e a virtual. Mesmo que elas se distanciem, uma acaba sempre por influenciar a outra, como o demonstram uma série de autores e de estudos realizados nos últimos anos, ao provarem que o desempenho de cada um no metaverso pode ser determinante para a forma como se comporta e age com os outros na sua vida quotidiana¹²¹.

3.3 A VOZ COMO DIMENSÃO CORPORAL

O que antes era atribuído ao sujeito, na visão dualista cartesiana, agora é atribuído ao corpo, já muito antes do *Erro de Descartes*, desde que o corpo passou a ser o lugar da subjetividade e não apenas uma máquina subjugada à mente¹²², ultrapassando a conceção apenas biológica da identificação entre o ser humano e os restantes animais, assim como a perspetiva contrária, que defende que somos o resultado da cultura e da

¹²⁰ «SLACTIONS has the format of a hybrid online and physical conference.» (disponível em http://www.slactions.org/2012/?page_id=2) [19/03/13]

¹²¹ «Interessante notar que, segundo diversos autores (TURKLE, 1997; RIBEIRO, 2003, dentre outros), existe a possibilidade de que haja uma identificação mais profunda, em algumas circunstâncias e devido aos motivos mais diversos, entre a identidade social e o papel desempenhado nos ‘mundos virtuais’, o que poderia vir a promover alterações na estrutura de personalidade do indivíduo. Assim, alguns usuários poderiam vivenciar tão intensamente as identidades virtuais de modo que as perspetivas características poderiam ser gradativamente incorporadas à sua maneira habitual de ser no ‘mundo real’, ‘fora do círculo mágico’ (YEE, 2007). Em situações mais extremas, isso ocasionaria até mesmo uma percepção de equivalência entre as duas esferas relacionais (‘mundos virtuais’ regidos pela ‘lógica do jogo’ e ‘mundos reais’). Tal ocorrência, entretanto, não pode ser vista apenas como uma ocorrência casual, derivada de um simples deslocamento de um ambiente social para outro, mas sim como resultante de um complexo processo de sucessivas identificações provisórias, intercambiáveis, proporcionadas e ajustadas às diversas demandas e variáveis presentes na vivência das situações contextuais.» (RIBEIRO & FALCÃO, 2009, p. 92)

¹²² «Pode bem ter sido a ideia cartesiana de uma mente separada do corpo que esteve na origem, pelo meio do século XX, da metáfora da mente como programa de software. De facto, se a mente pode ser separada do corpo, talvez fosse possível compreendê-la sem recorrer à neurobiologia, sem qualquer necessidade de saber neuroanatomia, neurofisiologia e neuroquímica. É interessante e paradoxal que muitos investigadores em ciência cognitiva, que julgam serem capazes de investigar a mente sem qualquer recurso à neurobiologia, não se considerem dualistas.» (DAMÁSIO, 1995, p. 256)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

sociedade, o que nos superiorizaria a todos eles. A passagem do corpo real para o imaginário ou para o virtual, assim como a passagem da simulação para o real e vice-versa¹²³, obrigam a que o mesmo corpo, físico ou através das suas diferentes representações, se desloque de um espaço para outro, sem se limitar à aparência e identidade que possui apenas num dos mundos que frequenta.

A multiplicidade de identidades alerta para uma identidade fragmentada¹²⁴, que tanto se estende por domínios que excedem o individual, como alberga dentro de si uma possibilidade de sermos muito diferentes daquilo que somos. A nossa identidade não se confunde com a nossa subjetividade, pois termos a nossa perspetiva pessoal acerca de nós próprios, dos outros e do mundo que nos rodeia, não é o mesmo que termos consciência de um percurso que nos tornou diferentes de todos os outros, mas que mesmo assim nos assemelha a muitos deles. Essa perspetiva é dominada por dois polos, um emocional e o outro supostamente racional, mas dificilmente os conseguimos separar totalmente um do outro, pois a ciência assume-se como objetiva e racional, mas os sujeitos que subsistem por trás dos cientistas continuam no domínio da subjetividade.

Enquanto no *Facebook* apenas podemos comunicar por uma linguagem gráfica e escrita, apesar de podermos incluir no nosso mural textos e imagens, fotografias e vídeos, no *Second Life* podemos utilizar o corpo do avatar como transmissor de mensagens, quer pela forma como veste e se apresenta, quer pelas poses que tem e pelos gestos que faz. A utilização de sons e a introdução de objetos, as instalações interativas e a interação social em presença virtual ou em telepresença¹²⁵, assim como a possibilidade de a maioria das vezes as conversas serem síncronas, faz com que o

¹²³ «Thinking of the body as an information channel, a display device, or a communication device, we emerge with the metaphor of the body as a kind of simulator for the mind. But as in a simulator, the software and the hardware cannot be cleanly separated; they both contribute to the fidelity of the simulation.» (BIOCCA, 1997a, p. 13)

¹²⁴ «O “outro” que vimos refletido no espelho é já um nosso avatar e os jogos são apenas extensões deste outro” que o espelho nos ofereceu logo no primeiro ano de vida. O que está em causa e aparece refletido no espelho não é o todo coerente da nossa identidade mas a falta de coerência e unidade desta identidade.» (AA.VV., 2008, p. 153)

¹²⁵ «However, the unicity of place disappears when presence is used in reference to virtual environments. The OED defines telepresence as follows: “the impression of being at another location.” In other words, telepresence refers to the impression one has of being in a place which is different from the place in which the body is situated. The most striking difference we can note between OED’s definitions of presence and telepresence is a problematisation of place, how it is constructed, used, perceived and experienced by the subject of the relevant activity. As a result, I argue that place plays an important role in the sense of presence that is at issue within this research.» (VEERAPEN, 2011b, p. 2)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

metaverso se transforme num local mais atrativo do que as restantes redes sociais, apesar das dificuldades que cada um poderá encontrar para lhe aceder.

As redes sociais virtuais são espaços de comunicação e de aprendizagem, pois para além de proporcionarem um sentimento de pertença, também facilitam a inserção no metaverso e o desenvolvimento pessoal. Entendido como uma rede social, também no *Second Life* surgem mecanismos de apoio material e principalmente afetivo, que levam as pessoas a formar famílias, grupos e comunidades. Para além disso, sendo um lugar privilegiado para a interação com os outros, por não se estabelecerem hierarquias baseadas no estatuto social, no género, na idade, na raça ou mesmo na saúde, todos possuem à partida a mesma possibilidade de se integrarem e de serem ajudados pelos outros a inserirem-se na comunidade e a participarem nela. No entanto, os que possuem menos requisitos para lidar com a tecnologia estão à partida prejudicados na integração em comunidades virtuais¹²⁶, assim como os que possuem menos apetências nas áreas da comunicação escrita e oral.

A linguagem utilizada quando se comunica pela *Internet* é usualmente mais informal do que o normal, com uma série de palavras específicas da comunicação *online*, constituídas pelas iniciais de outras, como *Ty*, *OMG*, *LOL*, etc. Para além disso, as palavras podem ser acompanhadas de *smiles*, o que dispensa a descrição das emoções e pretende substituir a presença física. No caso do *Second Life*, para além da linguagem escrita ser a mais difundida, os utilizadores vão criando o hábito de escreverem corretamente, principalmente quando comunicam com pessoas de outra língua, pois é usual utilizarem um tradutor automático, que no entanto só funciona se não se usarem diminutivos, gíria, interjeições e gestos. Estes podem ser apenas físicos, levando o corpo do avatar a expressá-los, mas também escritos, sem ou com elaborados desenhos, e sonoros, repetindo o que está escrito ou apenas com sons adequados ao que se quer expressar, como tiros, miados, aplausos, gargalhadas ou choros.

¹²⁶ «(...) Estas comunidades forma-se independentemente da localização geográfica dos seus participantes e ao longo do tempo estes desenvolvem regras e regulamentos, mecanismos de funcionamento e hierarquias próprias, por vezes de uma forma um tanto bizarra: online as pessoas tendem a distinguir-se menos pela posição socioeconómica (quase sempre invisível) ou estatuto social e mais pelo que valem dentro da comunidade, seja pela quantidade de informação que nela injetam, seja pelas suas capacidades descritivas (o bom domínio da escrita e da língua são em regra recompensados).» (QUERIDO, 2005, pp. 16-17)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Mas o avatar pode também utilizar a voz, um instrumento indispensável para quem pretende comunicar para grandes grupos e para avatares distraídos com as conversas nas suas mensagens privadas. O uso do *streaming*, para que a voz seja mais nítida e possa ser bem ouvida por todos os avatares presentes, generalizou-se no caso dos concertos ao vivo, mas ele também pode ser utilizado apenas para passar música ou para fazer apresentações orais para uma plateia. Normalmente não se utiliza quando se pretende manter o diálogo com os presentes, pois existe um *delay* entre o momento em que a pessoa fala e aquele em que se ouve o som a sair do seu avatar, para além de que quem o utiliza não consegue ouvir o que os outros dizem, de modo que no caso de apresentações orais ou concertos ao vivo se costuma proibir o uso da voz pelo público.

No entanto, mesmo em presença de outros avatares, é possível utilizar a voz dentro de grupos restritos ou então por mensagem pessoal com outro avatar. Também para conversas privadas e em grupos mais pequenos, normalmente de amigos virtuais, se costuma utilizar a voz e até deixar o microfone ligado de modo a que os outros consigam ouvir o que se passa em casa de cada um, o que em parte já reflete a ausência de preocupações com a manutenção do anonimato. Geralmente, em sessões de poesia ou em tertúlias, cada um só liga a voz quando quer falar, de modo a não interferir com a audição dos outros, mas em conversas e encontros completamente informais é normal a utilização da voz por todos ao mesmo tempo, gerando-se mesmo discussões acerca de quem é a vez de falar e de quem deve desligar o *voice* para que acabem os ruídos externos, o que raramente acontece quando o diálogo se processa por escrito.

A imersão e a sensação de presença que podemos sentir no *Second Life* não resulta apenas das características desse ambiente virtual¹²⁷, mas também da nossa imaginação. Numa situação de presença física é o corpo que comunica com os outros, mas no mundo virtual tanto pode ser a escrita do avatar como a sua voz a ter especificamente essa função. A simulação da proximidade entre pessoas que conversam

¹²⁷ «Reacting against the inability to be-in-the-virtual-world, an avatar through a mix of psychic and physiological factors assumes the role of a quasi component of the phenomenal body in its role as phantom limb. It functions as the vehicle of being-in (virtual)place. However, the fabricatedness of the sensations, which do not originate in response to corresponding stimuli, reminds users of role of the avatar as a facilitator to the perceived affective response to the virtual place. This reminder can in turn have an adverse effect on the sense of presence.»
(VEERAPEN, 2011b, p. 9)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

é feita pela posição que os avatares ocupam quando se encontram a falar uns com os outros, mas se não ouvirmos a voz dos outros, é mais fácil sentirmos que estamos num mundo de fantasia, servindo essa justificação para grande parte dos que defendem a perspectiva imerscionista continuar a não utilizar a voz e a comunicar apenas por escrito.

Nos *RPG* não se utiliza a voz, mas mesmo que alguém a consiga utilizar, o que importa é o que está escrito e as personagens em interação têm de se adequar à história que cada uma vai contando, pois não existe jogo sem a descrição escrita do que fazemos, independentemente de existir imagem e som. A velocidade com que se consegue escrever no teclado e transmitir o que se pretende através do *chat* é considerada como um factor de atração para a conversação, no entanto muitas vezes acaba-se por dar erros ou por trocar as letras das palavras, ao querer escrever à mesma velocidade com que se fala. Mas o estilo com que se escreve ou fala, para além da velocidade, também é um dos fatores que provoca ou não o sucesso social de determinado avatar.

Ao contrário do que sucede nos *RPG*, noutras situações é imprescindível a utilização da voz, nomeadamente no teatro e nos concertos de música ao vivo, em que o espetáculo não se realiza sem o *streaming* estar a funcionar. No entanto, nas sessões de *Yoga do Riso* ou nas Noites de Poesia, em que mesmo que alguns precisem de utilizar a voz para que se possa realizar a sessão, a maioria continua a não a utilizar assiduamente, nem mesmo para se rir. Para além das justificações relativas à impossibilidade de a usar em determinado computador ou sem a existência de microfone, a desculpa mais corrente é a da impossibilidade de utilizá-la a partir de uma determinada hora. Também há quem diga que tem uma voz feia e que não gosta de se fazer ouvir, que tem uma profissão em que é obrigado a falar e que não o faz quando se quer apenas divertir, ou simplesmente que não gosta de falar numa plataforma virtual.

Assim, os que querem manter o anonimato, juntamente com os que não podem ou não gostam de falar no metaverso, geralmente não a utilizam, pelo menos em locais públicos ou fora do grupo restrito a que pertencem. Por outro lado, há quem prefira não utilizar a voz para não ser ouvido pelos seus parceiros na vida real ou mesmo quem desligue o *voice* dos outros pela mesma razão. Os que não encaram o *Second Life* como o local onde podemos fazer de conta que somos quem não somos, geralmente não se

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

importam de utilizar a voz, principalmente se estão completamente inseridos em determinado grupo ou se pertencem à camada mais idosa de utilizadores do metaverso, que não gosta tanto de escrever nem de ler à velocidade de uma conversa usual com múltiplos avatares.

A idade real também pode ser representada no *Second Life*, mesmo que não o seja geralmente pela forma do corpo, pode sê-lo no estilo de roupas adotadas pelo avatar¹²⁸ ou pela insistência constante na utilização da voz, quer por custar mais a escrever e a ler, quer por se considerar que é uma mais-valia para a comunicação entre as pessoas que estão por trás dos avatares. No entanto, é mais complicado disfarçar a idade e o género quando se utiliza a voz para comunicar com os outros, daí que muitos prefiram apenas comunicar por escrito, nomeadamente quando encarnam um avatar do sexo oposto ou quando fazem de conta que são muito mais novos do que o habitual. Quando alguém a quer utilizar, mas ela não se coaduna com o género do seu avatar, por exemplo, ou avisa antes o público por escrito ou muda de avatar, de forma a que o corpo virtual se ajuste à voz emitida.

A identidade sexual é ambígua no *Second Life*, pois nunca se sabe quem está do outro lado, a não ser que a pessoa o revele ou utilize o *voice*, apesar de na atualidade existir uma funcionalidade que modifica a voz e que a deturpa, de modo a dificilmente sermos reconhecidos pelos que nos ouvem, não se podendo saber exatamente se quem fala é homem ou mulher. Antes de se poder optar por essa deturpação, pela utilização da voz acabavam-se as dúvidas quanto ao género do interlocutor, à sua idade, à sua pronúncia e vocabulário, ao meio ambiente que o rodeava. No entanto, há também quem considere que, utilizando a voz, serão os mais autoconfiantes a dominar, tal como acontece na vida *offline*. Por isso é que alguns utilizam a voz como um troféu, por a sua

¹²⁸ «Depois de analisada a realidade dos utilizadores portugueses, podemos concluir que esses processos são possíveis de detetar, embora se manifestem de formas distintas entre a população ‘residente’ em *Second Life*®. A análise efetuada através dos grupos etários definidos, permitiu-nos concluir que existe uma forma diferente dos utilizadores portugueses projetarem a sua imagem via avatar de acordo com a idade real que afirmam possuir. A maioria dos portugueses tem idade igual ou superior a 35 anos, sendo que existe uma percentagem significativa de maiores de 50 anos, e associa quase integralmente o seu género real com o do seu avatar. Os mais velhos confirmam a tendência de um automelhoramento na aparência física do seu avatar típica nos mundos virtuais, e que indicia uma necessidade de validação e de aceitação no seio do grupo. Por sua vez, os mais jovens potenciam a autoverificação ao associarem com mais frequência o seu nome real ao dos seus avatares, revelando uma menor preocupação com questões de anonimato.” (FRIAS, 2010, p. 285)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

sonoridade se destacar das restantes, podendo ser usada para transmitir mensagens ao público, para liderar grupos, para leituras prolongadas, para a declamação de poesia, para fazer mais rapidamente amizades e para namoriscar.

Fora do metaverso, deduzimos o que a pessoa é pelo que consegue transmitir de si, pela voz e pela forma como se comporta, ou eventualmente também pelo tato, mas no mundo virtual o único contacto com o corpo físico dos outros é precisamente através da voz. Quando escutamos a voz sem darmos importância ao que a pessoa está a dizer, acabamos por reparar numa série de pormenores que de outra forma nos poderiam escapar, como o timbre, o ritmo a que a pessoa fala e até a articulação das palavras. No entanto, o seu uso constante modifica a experiência que poderíamos ter do *Second Life*, pois podemos passar a utilizá-lo com o mesmo objetivo com que usamos o *skype*, o telemóvel ou o telefone.

Muitas vezes surge uma sensação de desconexão entre aquilo que o avatar diz e a forma como ele escreve ou atua no *Second Life*, quando se escuta pela primeira vez a sua voz, depois de já o conhecer o suficiente para se poder imaginar a pessoa que é. As vozes podem denotar tristeza, alegria, cansaço, raiva, amor, sem que isso transpareça de outra forma através do avatar. E mesmo aqueles que se mostram muito educados através do diálogo escrito, poderão chocar através da forma como falam e daquilo que dizem, ou mesmo pela sua entoação, pronúncia, pelo tom da voz e pela sua sonoridade. Se esta for atraente e se eles souberem ser convincentes naquilo que dizem, normalmente têm um sucesso quase garantido a nível social e amoroso.

Acontece também identificarmos a voz e o que ela diz, com a própria pessoa que está por trás do avatar, sem sequer a conhecermos na vida real, mas quando enaltecemos essa voz, seja quais forem as razões que conduzam a isso, podemos vir a ficar desapontados quando finalmente conhecemos o corpo físico e palpável que a sustenta. Na realidade, é muito fácil iludir os interlocutores utilizando apenas a voz, pois podemos apercebermo-nos das emoções sentidas pela pessoa que fala, mas ela também pode esconder quase tudo o que quiser de si própria e dar propositadamente aos interlocutores uma imagem deturpada de si. No mundo virtual, muitas vezes acreditamos que os outros são quem nós pensamos que são, o que na realidade pode levar a mal entendidos, até mais do que na vida real, porque nesta vemos o corpo deles e

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

sabemos como atuam, no metaverso apenas vemos a imagem que projetam deles próprios e eventualmente ouvimos a sua voz.

Muitos novatos não sabem utilizar a voz e entre os que sabem, muitos não possuem ferramentas que lhes permitam obter o som desejável, para além de que nem sempre o *lag* permite a boa audição dos outros. A sua utilização implica normalmente a proximidade dos avatares a quem nos estamos a dirigir, mas se estivermos a conversar apenas com um deles ou com um grupo específico, nesse caso podemos utilizá-la em mensagens privadas, tal como fazemos com as mensagens escritas. Os novatos, facilmente discriminados, mas também ajudados pelos mais velhos, têm uma aparência pouco realista e usam roupas semelhantes a todos os outros que surgiram na mesma altura, não sabem usar o *AO* nem os gestos, nem sequer falar, o que já não acontece com muitos académicos que deixaram permanecer a mesma aparência com que entraram no metaverso, mas que utilizam a voz nas conferências e nas aulas dadas no *Second Life*.

Ao contrário de muitas plataformas virtuais com objetivos educativos, no *Second Life* é difícil aquele que ensina não ser simultaneamente um aprendiz, porque nesta plataforma não consegue apenas ser um professor, mas principalmente um animador e um moderador das conversas que se estabelecem por *chat*, inclusive entre aqueles que na vida real costumam ser mais tímidos ou introvertidos. Para além do *chat*, que é público, as conversas podem processar-se nos grupos, por *Im* pessoal ou para um grupo, mas também por voz. Normalmente, numa conferência, utiliza-se o *chat* e a voz, pois enquanto o apresentador fala, o público pode comentar e contribuir com dúvidas ou conhecimentos para o desenrolar da conversa.

Quando alguém utiliza a voz para comunicar com um grande grupo, numa palestra ou numa aula, por exemplo, considera-se que facilita a comunicação, pois permite que ao mesmo tempo se esteja a conversar por escrito no *chat* geral e com outros avatares, apesar desta opinião não ser unanime, pois nem sempre todos os presentes conseguem ouvi-la e no caso de se optar pela escrita exclusiva no *chat* geral, toda a conversa poderá ser gravada, para mais tarde ser revista¹²⁹. Para além disso, só utilizando o texto

¹²⁹ «O facto de poder haver alunos (e basta haver um) que ainda não acedem a essa funcionalidade é um dos aspectos que mais contribui para a nossa preferência pela comunicação escrita. Outro motivo igualmente forte, é o facto de toda a conversação escrita poder ficar gravada para consultas posteriores. Recorrendo à voz, os diálogos perdem-se. Também privilegiamos a comunicação escrita pela vantagem

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

podemos comunicar assincronamente, mas mesmo numa situação de diálogo presencial entre avatares, quem escreve bem e depressa torna-se rapidamente um bom comunicador no *Second Life*, a não ser que seja necessário utilizar o *voice*, porque neste caso os parâmetros de sociabilidade já se aproximam mais dos existentes na vida real.

O mais comum é utilizar-se a voz com um grupo de amigos ou de conhecidos com quem se está diariamente, do que com desconhecidos ou com pessoas pertencentes a outros grupos, nomeadamente com falantes de outras línguas. Em muitos locais, a impossibilidade do uso da voz deve-se à tentativa de manter a ambiência necessária para que os eventos tenham o efeito desejado, como no caso de espetáculos teatrais, musicais, de exposições e de ilhas em que domina a componente estética. Por outro lado, a proibição da sua utilização pode ter por objetivo evitar ofensas verbais, que são mais ao menos comuns em determinados ambientes e que são consideradas como sendo mais insultuosas quando são feitas por voz do que se forem escritas, mesmo que o sejam no *chat* geral.

Podemos concluir que a utilização da voz no *Second Life* é a única manifestação do corpo da pessoa que está por trás do avatar, de modo que pode funcionar como um foco de atração ou de repulsa, como uma forma de perder o anonimato ou de o manter, no caso de a distorcermos com as novas ferramentas que assim o permitem. Mas também é necessário referir que muitos dos utilizadores do *Second Life* provavelmente continuam a não utilizar a voz, porque se encontra em locais que não o permitem ou porque prefere escrever a dialogar. Entre os que a utilizam assiduamente, tanto há os que se opõem à sua não utilização como os que apenas a usam em ocasiões específicas, nomeadamente quando o seu uso é obrigatório para poderem cantar, fazer apresentações, colocar questões, conversar ou participar em sessões de poesia.

Resumindo o que já foi repetido por vários investigadores, a voz é a única forma física de conhecer o outro no *Second Life*, o que por um lado impede a sensação de anonimato¹³⁰, como se falássemos ao telefone com alguém, por isso é pela voz que se

de possibilitar várias pessoas comunicarem ao mesmo tempo. Essa situação em voz seria caótica e difícil de gerir por parte do formador.» - (ABADE & BETTENCOURT, 2008, pp. 13-14)

¹³⁰ «Por um lado, a difusão da voz do utilizador estabelece mais um vínculo inquebrável entre o sujeito real e o seu avatar, quebrando um anonimato por vezes desejado e indiciando informações de género e etárias nem sempre disponíveis.» (FRIAS, 2010, p. 53)

processa a atração no metaverso, que se convence os outros da imagem que pretendemos transmitir. Principalmente os mais velhos ou os que não estão habituados a escrever, utilizam a voz como substituto do corpo, escandalizam-se com quem não fala, pensam que é uma forma de se esconder a identidade. Por outro lado, no caso do sexo virtual, que pode ser sustentado apenas pela imagem e pelo *chat*, a voz já representa uma fase de maior intimidade, anterior à eventual passagem para a utilização da câmara e da imagem do próprio corpo como objeto de desejo.

3.4 CORPO E IDENTIDADE NO METAVERSO

Um avatar é uma representação da pessoa que o criou no mundo virtual, é uma imagem, que pode ser ou não ser aparentemente tridimensional, considerada ou não como uma extensão da pessoa, mas que serve para cada um mostrar aos outros o que quiser de si ou para interagir com eles. Originalmente, um avatar é uma divindade menor, um reflexo de Deus, que pode ser identificado no contexto virtual com a pessoa que está por trás do computador. A divindade encarna num corpo físico quando cria os seus avatares, considerados deuses menores, porque vivem no mundo material, estando entre os humanos e os deuses. A palavra vem do sânscrito e refere-se às encarnações de uma divindade, Shiva ou Vishnou, cujos avatares são, entre muitos outros, Hanuman, Krishna e Rama. Tal como na religião católica, em que Cristo é a encarnação de Deus, também o avatar assume um corpo físico para se assemelhar aos outros seres do mundo material e os poder ajudar a superar as dificuldades, o que aliás nem sempre acontece, visto que a salvação dos outros tem como requisito a crença em Deus.

O símbolo visual do *Second Life* assemelha-se à hamsá ou mão de Fátima, amuleto para afastar o mau-olhado, de origem judaica e depois adotado pelos islâmicos, constituído por uma mão com um olho na palma. Geralmente associamos o olho à visão e a mão ao tato ou à construção, de modo que mesmo sem o significado religioso, podemos imaginar que este logotipo significa que entramos num outro campo visual, neste caso numa segunda vida, mas que podemos moldá-la da forma que desejarmos. É interessante este símbolo ser constituído por duas partes do corpo humano, ou melhor, da carne, quando é precisamente esta que é anulada quando entramos para um mundo virtual. No entanto, é com as mãos que usualmente acedemos ao mundo virtual, através

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

do teclado do computador, e é com os olhos que o visionamos, possibilitando-nos perceber o mundo virtual.

Ora, no *Second Life*, encarnamos a pele do avatar, o seu corpo e identidade virtual, mas de certa forma processa-se o inverso do que acontece com as encarnações das divindades, pois perdemos o corpo físico para assumirmos um corpo desmaterializado, que só existe no ciberespaço¹³¹. As três posições geralmente assumidas relativamente à separação entre o nosso corpo físico e o virtual defendem que: o avatar tem uma existência própria, pois representa uma personagem que só tem vida no mundo virtual; o avatar é uma projeção de aspectos do nosso corpo e identidade, daí que possam existir muitos avatares da mesma pessoa, cada um identificado com múltiplos aspectos da sua autoimagem ou daquilo que desejava ser; o avatar é uma extensão do próprio corpo físico, tal como o telefone ou o telemóvel, o *skype* ou a *webcam*, sendo a sua principal função comunicar e socializar, para além de todas as outras, semelhantes às que assumimos na vida real.



Figura 11 - Janjii e PaulaJ no Workshop: A construção do avatar, da Sinara

¹³¹ «Los ingenieros ciberespaciales anticipan el momento en el que podrán olvidarse del cuerpo.» (PISCITELLI, 2002, p. 110)

Quando entramos pela primeira vez no *Second Life* temos de escolher um avatar para nos representar e atribuir-lhe um nome, que poderá vir a simbolizar a nossa identidade, apesar desta não ser estanque, mas muito menos o é a aparência do avatar, facilmente modificável. De cada vez que voltarmos a entrar, teremos de nos mascarar, ou seja, assumir a pele do nosso avatar no mundo virtual. Este avatar e todos aqueles que criarmos para além dele, são as nossas imagens virtuais, fundamentais para que cada um crie uma identificação com os seus avatares e possa interagir com os outros. Tal como na vida real, a aparência do avatar pode influenciar quer a autoestima quer a possibilidade de um relacionamento social gratificante.

Apesar da liberdade que cada utilizador do *Second Life* tem para modificar quase completamente a aparência do seu avatar, no entanto a maioria deles escolhe uma forma humana para ser representado no metaverso, mesmo que escondida por trás de características que pertencem a outras espécies, como acontece com os *Nekos* e a maioria dos *Furries*¹³², que vestem roupas, caminham e gesticulam de forma semelhante à dos humanos. Os que escolhem um avatar com forma humana, podem melhorá-lo e torná-lo cada vez mais realista, pois a variedade de peles, cabelos e roupas, é tão grande, que se pode encontrar de tudo mesmo sem gastar dinheiro com isso. Há quem encare esta modificação do avatar como uma brincadeira de crianças, ou então de mulheres, supostamente mais preocupadas com a aparência do que os seus congéneres.

Os motivos para escolher determinado avatar são, normalmente, a identificação com o corpo físico do seu criador, a identificação com um grupo ou com os ideais de beleza difundidos pela moda, a vontade de não passar despercebido¹³³ ou de ser aceite pelos restantes membros da comunidade. Se os avatares podem ser considerados como bonecos que podemos modificar conforme nos apetecer, visto que somos nós a

¹³² «La idea del zoomorfismo no es nueva en el discurso imaginario, y puede verse con frecuencia en el mundo del arte, especialmente en la imaginación plástica medieval; estética por la que existe, en términos generales, una predilección bastante extendida en *Second Life*. Sin embargo, además de tratarse de una tendencia y una reivindicación estética fantástica, las situaciones no son comparables. Cuando hablamos del metaverso, nos referimos a una conciencia que opta por una formalidad, apariencia que se proyecta en unas relaciones sociales, que en cierto modo exige una identificación.» (JUSTE, 2010, p. 157)

¹³³ «Sobre o reinado do olhar, a superfície torna-se o lugar da profundidade. Para se destacar do fundo da indiferença, convém pois tornar-se visível se se quer escapar ao anonimato.» (BRETON, 2004, p. 19)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

comandá-los e não possuem existência própria, parece natural que não possamos desligar-nos deles. Mesmo quando esse sentimento de ligação ao avatar não surja logo desde a nossa entrada no metaverso, posteriormente vai-se consolidando, até que nos seja difícil encarnarmos a pele de outro avatar que em nada se identifique connosco, a não ser que o façamos apenas ocasionalmente.

Depois de escolhermos o avatar e de o modificarmos da forma que conseguirmos ou desejarmos, começamos a acumular no inventário centenas de objetos, roupa, gestos, sons, texturas e anotações, que passado uns tempos dificilmente seremos capazes de especificar onde foram adquiridos. Parte deles são destinados à simulação da realidade do corpo virtual, desde os acessórios às vestimentas, das poses à gesticulação, dos sorrisos até ao mexer dos lábios quando estamos a conversar. Os comportamentos representadas no ecrã são tão humanos para os avatares que representam animais ou seres híbridos como para todos os outros, a não ser que estejamos a fazer de conta que não somos humanos ou que ainda sejamos demasiado novatos para assumir a aparência da nossa espécie.

Ter um corpo virtual implica ter um avatar que o represente e ter uma identidade, ou seja, faz parte da construção do meu eu virtual mostrar aos outros quem sou. O avatar é apenas a parte visual do meu eu virtual, por isso é que posso aparecer aos outros vestida e mascarada de Pipi das Meias Altas, não é isso que me torna diferente do que sou, nem faz com que eles me tratem de forma diferente, a não ser que ainda não me conheçam, porque na realidade o que importa é o meu eu virtual, é este que interage, cria, conversa com os outros. Tal como o ser humano, o avatar também pode ter uma personalidade, um caráter, defender determinados valores e possuir determinado tipo de competências e conhecimentos, mesmo que estes só sejam divulgados no mundo virtual.

A personalidade do avatar pode não ser a do seu utilizador ou criador, pois na construção de determinada identidade virtual está também implícita a criação de uma personalidade que vai caracterizar o seu comportamento¹³⁴. Nem sempre acontece isto, pois quem não diferencia a vida real da virtual, para além da impossibilidade de fazer

¹³⁴ «No ciberespaço podemos ter uma personalidade diferente da nossa verdadeira personalidade (...) À parte comportamentos extremos, em regra tendemos a manter uma identidade no ciberespaço relativamente próxima, senão muito próxima, da nossa identidade no mundo dos átomos. Isto porque é menos esquizofrénico e cansativo (...)» (QUERIDO, 2005, p. 20)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

com o corpo real o que faz o virtual, também não sente a necessidade de atribuir uma personalidade diferente da sua ao avatar que o representa. Mas o mais comum é essa personalidade fictícia representar aspectos da personalidade da pessoa que geralmente não se manifestam na vida real, apenas em privado, mas que aqui se passam a manifestar em frente a um público real, mascarado pela aparência dos avatares.

Sentados em frente ao computador, podemos estar nus, a jantar, a fumar ou a beber, apesar do nosso avatar estar numa aula ou num congresso, ou mesmo numa pista de dança de um clube elitista, que só permite que se entre em traje formal. Como facilmente mudamos a aparência do avatar e cada veterano do *Second Life* tem seguramente centenas de roupas para poder participar em todos os eventos da forma mais adequada, podemos-nos apresentar sempre de acordo com as circunstâncias, a não ser que pretendamos destoar. A preocupação com a aparência é mais apurada no metaverso do que na vida real, precisamente por cada um poder mostrar aos outros o que quiser, no entanto estes aparentemente não lhe dão a mesma importância que lhe atribuem na vida quotidiana, aceitando mesmo aqueles cuja aparência não se condiz com a da maioria, apesar desses costumarem ser facilmente alvo de críticas por parte dos outros.

A percepção que cada um tem de si é influenciada pela forma como vê o seu avatar interagir no ecrã do computador e pela sua aparência¹³⁵, mas a escolha desta também pode resultar da forma como a própria pessoa se percebe na vida real, como provavelmente acontece com os que escolhem avatares mais baixos ou mais feios do que o normal. O corpo do avatar pode identificar-se em certos aspectos com o corpo físico do seu utilizador, o que pode ser um indicativo de que ele se sente melhor se for representado pela imagem que pensa que tem na vida real ou de que receia a dissociação entre o seu corpo físico e o virtual. Mas isto não acontece com a maioria dos avatares, apesar da sua aparência poder influenciar a vida real da pessoa que a escolheu.

O efeito Proteu¹³⁶ é a forma como a aparência do meu avatar influencia o meu comportamento, assim como o dos outros para comigo. Mas as consequências não são

¹³⁵ «O ecrã é feito fetiche, desejamo-lo não apenas para o ver, mas também para sermos vistos nele.» (AA.VV., 2008, p. 152)

¹³⁶ «The Greek god Proteus is notable for being the origin of the adjective “protean” - the ability to take on many different selfrepresentations. And while extreme self-transformations are expensive (e.g.,

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

apenas no mundo virtual, passam para a vida real, como acontece quando o sucesso do avatar no *Second Life*, devido à sua popularidade, como criador de paisagens ou de eventos, à sua capacidade de comunicar ou seduzir, faz com que aumente a sua autoestima, o que se reflete no comportamento da pessoa na vida real. Assim, a utilização do metaverso pelos mais antissociais pode ser benéfica mesmo em termos de vida quotidiana, porque para além de terem uma vida social *online*, essa pode influenciar a sua autoimagem e levar à modificação das suas atitudes no dia-a-dia.



Figura 12 - O rosto de Diana, da Cher

As mudanças no avatar podem funcionar como incentivo para nos modificarmos também na vida real, como por exemplo, alguém que supõe ter outra orientação sexual ou que pretenda tornar-se do género oposto, poderá primeiro experimentar no corpo do avatar essa transformação. O mesmo acontece para quem quer deixar de fumar ou de beber compulsivamente, mas sucede também o inverso, fazemos no metaverso o que sabemos que não devemos ou podemos na nossa vida quotidiana, por exemplo, fumar e beber em excesso. É claro que a maioria das vezes se faz isso apenas em situações sociais ou para experimentar, não com o intuito consciente da vida virtual poder funcionar como uma compensação da real.

Os que possuem um só avatar e o tornam semelhante em algumas características às suas próprias na vida real, geralmente utilizam o *Second Life* com objetivos académicos, culturais ou sociais. São também estes a não fazerem questão de se manterem no anonimato, ao contrário dos que utilizam especificamente um avatar para poderem experimentar ou fazer o que nunca fariam na vida real, tal como ir a locais vocacionados para o relacionamento sexual ou de orientação sexual contrária à sua, ou

cosmetic surgery) or difficult to perform (e.g., gender reassignment surgery) in real life, nowhere is self-representation more flexible and simple to transform than in virtual environments where users can choose or customize their own avatars - digital representations of themselves.» (BAILENSEN & YEE, 2007, p. 3)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

mesmo para experimentarem ser de outro sexo. Seja como for, para aqueles que usam assiduamente o mesmo avatar, acaba por existir uma sensação de identificação com a imagem que os representa, mesmo com todas as possíveis mudanças que lhe possa ir fazendo. Esta sensação de identificação é muito mais forte quando nos inserimos num grupo ou comunidade e os outros nos passam a reconhecer também devido à nossa imagem.

Os avatares que pretendem ser réplicas do mundo real, quer em termos de forma do corpo, de vestimentas, de gestos e até da pronúncia ou entoação da voz, são no entanto mais facilmente reconhecidos pelos seus congéneres do que os restantes, que facilmente mudam de aparência e eventualmente até de nome ou identidade. Entre os que não pretendem copiar a realidade, mas sim dar aso à sua imaginação e à liberdade de serem totalmente diferentes daquilo que são na vida real, o benefício será chamarem a atenção de todos os outros por serem fora de comum. Quanto aos que possuem muitos avatares e que os utilizam com objetivos diferentes, tanto poderão divulgar a sua identidade principal e esconder os restantes, como não, dependendo da razão que os leva a encarnar a pele de uma diversidade de imagens, quase sempre com características especificamente humanas.

A multiplicidade de avatares no *Second Life* leva-nos para um mundo em que cada um pode ter o corpo que quiser, desde eunuco a coelho, de sereia a vampiro, de criança a *Neko*. Mas apesar do corpo virtual escolhido poder influenciar a identidade virtual, assim como a real, no entanto mantem-se sempre uma distanciação entre os dois mundos e as duas vidas, que muitos dos utilizadores do metaverso não pretendem anular. Os defensores da separação entre os dois mundos, costumam considerar que não é correto questioná-los sobre a sua vida real, pois partem do princípio que é necessário manter a distanciação entre a sua vida privada e a ficcionada. Nos *RPG*, por exemplo, o avatar aparece como ator da sua própria vida, de acordo com a raça que encarnar e a evolução gradual do seu poder no jogo, fazendo com que quem se dedica exclusivamente a esta atividade no metaverso não goste habitualmente de revelar nem a sua identidade nem a sua vida real.

Realmente podemos manter o anonimato no mundo virtual e o nosso avatar pode em nada se relacionar com o nosso corpo físico, sempre condicionado pelo que somos

na vida real, mas nesse caso as consequências do que fazemos ou dizemos no mundo virtual podem ser nulas na nossa vida quotidiana. Mas o que acontecerá se nos apaixonarmos, se quisermos utilizar o *voice* e alguém nos reconhecer, se nos descaímos e contarmos algo da nossa vida privada que pode levar os outros à descoberta de quem somos? Apesar das histórias de vida ficcionadas serem comuns no metaverso, no entanto as mentiras detetadas no discurso de determinado amigo virtual podem ser consideradas ofensivas pelos seus interlocutores. Apesar de neste mundo cada um poder ser quem quiser e fazer o que lhe apetece, desde que se integra num grupo ou comunidade, se pretende continuar a ser aceite acaba por ter de se adequar às expectativas dos outros.

Aqui é difícil delimitar a ficção do que o não é, mas o mesmo acaba por acontecer na vida real, pois não sabemos atrás de que máscaras se esconde cada um dos nossos interlocutores¹³⁷. Aliás, uma das formas de nos fantasiarmos é a roupa, tal como o uso de *piercings*, de tatuagens e de próteses, algumas delas definitivas, do que se pode concluir que por vezes as máscaras que escolhemos usar podem durar toda a nossa vida¹³⁸. O anonimato funciona como uma forma de esconderijo para o nosso eu real, que se oculta por trás do computador, do corpo do avatar e da sua identidade, entre muitas outras formas de se esconder. Ao fazermos de conta que somos quem não somos, como necessariamente acontece nos *RPG*, acabamos também por nos aperceber que as regras que seguimos na vida real muitas vezes se assemelham às dos jogos.

O *Second Life* pode também ser encarado como uma oportunidade para se fazer o que é impossível de realizar na vida quotidiana e neste caso pode funcionar como compensação, permitindo que a satisfação dos desejos se processe apenas no mundo virtual. Por isso mesmo, enquanto espaço de experimentação de identidades, o metaverso pode contribuir para que cada um descubra quem é e o que tem de mudar na

¹³⁷ «How cool is it for people to actually get a second life? For those who have been residents of the amazing world of Second Life, whether for a few hours, weeks, months or many years... we 'get it.' We understand what it means to don a persona, an identity – a mask – and become someone else, either to explore another aspect of ourselves or find our true self. Avatars are amazing inventions. Just like Halloween, Carnival or masquerades, we can be brave, open and imaginative without judgement or criticism.» (SCHOMAKER, 2012, p. 7)

¹³⁸ «O indivíduo tornou-se o produtor da sua própria identidade. Procura construir-se, fazer do seu corpo uma mais-valia, um porta-voz da imagem que entende dar de si mesmo.» (BRETON, 2004, p. 20)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

sua vida real para poder ser tão genuíno como eventualmente demonstra ser através do seu avatar. Mas se o *Second Life* for apenas uma extensão da vida real, como muitos defendem, então é porque o comportamento dos avatares se assemelha ao nosso, tal como a sua identidade e o seu corpo.

Na realidade, a sensação de identificação com o avatar aumenta quando se faz parte de um grupo, independentemente de ele ser de *RPG* ou não, pois há algo que nos torna semelhante aos outros membros e que nos afasta dos que se diferenciam de nós, mas que ao mesmo tempo deixa espaço para a identidade pessoal e para as variações físicas que podemos escolher para o nosso avatar. Ao criar o seu avatar, gradualmente cada um vai também criando a sua identidade, sendo esta que lhe permite ser reconhecido pelos outros, pelo menos no caso do *Second Life*, em que o corpo do avatar é facilmente modificado, mas em que as pessoas costumam manter o seu nome e uma certa estabilidade no seu comportamento, assim como na forma como escrevem e comunicam com os outros.

É claro que muitos utilizadores possuem avatares secundários, que utilizam para tarefas em que não pretendem ser reconhecidos, quer se trate de construções virtuais quer de experimentação de papéis pouco usuais no grupo em que se inserem. Mas todos eles, em determinada medida, representam algo da pessoa, pois não foram criados por acaso e acabam por ter a sua própria história, mesmo que não possuam um corpo físico. Este não existe nos avatares, apesar deles se poderem assemelhar à pessoa que os criou ou que os adotou como seus, o que às vezes apenas se nota em particularidades, como o tipo de roupa usada. Esta adoção do corpo e da identidade de um ou de vários avatares é inevitavelmente influenciada por aquilo que cada um de nós é na vida real.

Tal como o que somos na vida real pode transparecer para o *Second Life*, também aquilo em que transformamos o nosso avatar pode passar para a vida real, pois se somos bem-sucedidos no mundo virtual, isso poderá aumentar a nossa autoestima e levar à modificação do nosso comportamento quotidiano. Ora, se eu fosse apenas um avatar e não uma pessoa, os limites que impunha ao meu comportamento, mesmo no *Second Life*, seriam esbatidos, fazendo com que eu pudesse experimentar ser tudo aquilo que nunca fui. Mas um avatar não é apenas esta imagem aparentemente tridimensional que

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

aparece no mundo virtual, em vez disso pode ser uma fotografia ou um desenho, tal como muitos utilizadores do *Facebook* escolhem representar-se.

3.5 VIVER NÃO É APENAS UM JOGO

Quando do outro lado do computador se encontram outros jogadores a tarefa de os enfrentar pode ser aliciante, principalmente por não lhes conhecermos a face ou por apenas conhecermos deles o que nos querem mostrar¹³⁹. Muitas plataformas virtuais, entre as quais podemos salientar o *Second Life*, proporcionaram uma vertente lúdica, quer através de jogos comuns, como o bingo, ou de jogos de faz de conta, como o role-

¹³⁹ Cópia de um diálogo no Diário de Campo:

PM: eles levam isto como jogo

PaulaJ Galicia: pra ti n é?

PM: não é bem

PM: estamos a tratar com pessoas

PM: nao venho aqui para estragar tudo nem fazer o que me da na telha

PaulaJ Galicia: é um jogo, implica sofrimento, gostam de mais do k um ou desejam mais o k conhecem aki

PaulaJ Galicia: e apaixonam-se

PM: e eu tenho medo disso

PM: por isso.... tento apanhar alguém sempre de longe

PaulaJ Galicia: e Kerem a realidade

PM: achei maravilhoso

PM: :)

PaulaJ Galicia: tu não te apaixonas por elas?

PM: nem sei bem se é amor

PM: amor nao é

PM: mas é paixão

PaulaJ Galicia: mas o amor só vem depois d paixão

PM: aquela coisa de putos

PaulaJ Galicia: o amor?

PM: :)

PaulaJ Galicia: não é o desejo?

PM: se tiveres RL

PM: por aqui nao pode vir grande coisa

PM: acho

PM: nao existe contacto

PM: nao existe toque

PM: nao vez o olhar da pessoa

PM: embora que o voice

PM: :(

PM: já é um pecado grande

PM: não gosto do voice

PM: :)

PM: torna tudo muito diferente

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

playing, entre muitas outras hipóteses. Estes jogos podem ser jogados dentro da própria plataforma, mas não são eles que motivam a maioria dos utilizadores a usá-la. Neste caso a comunicação e a interatividade sobrepõem-se ao jogo e existem outros domínios lúdicos considerados mais apelativos pela referida maioria.

O *Second Life* não é um jogo¹⁴⁰, pode-se jogar nesta plataforma virtual ou pode-se até utilizá-la principalmente para isso, mas as funções de comunicação e interatividade são as que fazem a maioria dos seus utilizadores considerar esta plataforma como um meio eficaz de se inserir em grupos, obedecer a regras, a normas, a valores, ter experiências éticas semelhantes às da vida real e por vezes até mais marcantes, porque frequentemente os avatares se expõem mais do que as pessoas adultas numa situação de frente-a-frente. Arrepende-se de ter contado pormenores da vida pessoal a desconhecidos, duvidar da veracidade do que os outros dizem, discutir com eles até sentir necessidade de os *mutar*, são situações mais ou menos comuns nesta segunda vida, em que a exposição de cada um depende do que aí vai procurar¹⁴¹.

O mundo virtual a que podemos aceder através desta plataforma proporciona-nos experiências sensoriais a que não temos acesso quotidianamente, como acontece quando voamos, nos teleportam, ou quando passamos através das cores de esculturas virtuais. A arte virtual tem-se desenvolvido muito nos últimos anos¹⁴², quer como campo de

¹⁴⁰ «O *Second Life*, ou Segunda Vida em português, não é um jogo, mas sim um ambiente virtual baseado em três dimensões que reflete a própria estrutura da internet. É uma rede dentro da grande rede mundial de computadores, é um espaço onde as pessoas podem viver uma vida paralela totalmente nova e/ou, uma extensão de suas vidas em regime de imersão.» (STEGANHA, 2012, p. 5)

¹⁴¹ Numa entrevista promovida pela Universidade de Chicago, Borgmann faz a apologia do ciberespaço: «Technological information is so much more massive than natural and unlike cultural information takes on a life of its own so that we may be deceived or uncertain about whether a real person has addressed us from within cyberspace. It would take artificial intelligence and much more advanced virtual reality to give that uncertainty real oomph. Neither is feasible as far as I am concerned. But interestingly, people, when entering cyberspace, sometimes reduce themselves to the shallow, disjointed, and cliché-ridden persona that can be mimicked by information technology and so become co-conspirators of their confusions about who is who. If we keep our mooring in reality and conduct ourselves thoughtfully in cyberspace, we will not fall prey to deception.» (disponível em <http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/borghay1.html>) [19/03/13].

¹⁴² «We may find ourselves in a social milieu where the bulk of recreational time, if not indeed work hours, are spent in fantastical, frivolous, playful and fun activity; where economic demand and supply are shaped by parameters that are currently being forged in online synthetic virtual worlds. Returning full circle to the days of the pre-industrial revolution designers and artists may find themselves to not only be the conceivers but also the crafters and merchants of their own creative output; an output whose intrinsic

experimentação que antecede a consecução na vida real, quer como cópia dos objectos artísticos da vida real, mas principalmente como forma de tornarmos visíveis objectos imaginários que dificilmente poderíamos criar sem ser no mundo virtual. A possibilidade dos objectos virtuais se tornarem únicos e de neles dominar a vertente estética é aliciante, assim como o facto de qualquer um os poder criar¹⁴³, talvez por isso se continuem a propagar cada vez mais no *Second Life*.

A cultura visual da sociedade contemporânea ocidental permite-nos ter uma diversidade de experiências sensoriais apenas através do que captamos com o olhar. Objectos semelhantes aos *ready-made* dos dadaístas, paisagens retiradas de um quadro de Van Gogh, a casa tridimensional que imita a temática da relatividade num desenho de Escher, livros do tamanho de avatares, que podem ser penetrados e sentidos, tudo isso conduz à obtenção de experiências estéticas inigualáveis. Como num filme, em que a imersão dos espectadores pode ser total e em que eles próprios podem sentir o que as personagens sentem, no *Second Life* cada um é a sua ou as suas próprias personagens, cada um faz parte do filme que criou ou entra no filme criado pelos outros. Neste sentido, cada um é criador e espectador, artista e crítico de arte, actor e marionete.

O virtual deveria ser o domínio do possível, daquilo que poderíamos vir a ser ou ter, mas não do que somos ou temos, enquanto que o real seria o domínio do atual, do espaço-temporal, do palpável, do aqui e agora¹⁴⁴. Apesar dessa divisão clássica, cada vez se sente mais a dificuldade em distinguir o real do virtual, cada vez se considera mais ser possível considerar o virtual como um outro domínio da realidade, mas com tanto valor como a realidade atual. Para além disso, é difícil definir onde começa a realidade virtual, tal como é impossível considerarmos que essa realidade não é atual,

descriptors, function and usage may be vastly altered to those of the present day.» (AYITER, 2011, p. 13)

¹⁴³ «Os saberes e fazeres próprios ao *Second Life* sem dúvida tem particularidades, muitos deles realmente vinculados a vivência e convivência inworld. Mas seria um equívoco dizer que são apenas obtidos dentro do mundo. Para bem construir é preciso, é claro, construir muito, passando longas horas na companhia de outros avatares dentro do ambiente. Mas grande parte dos residentes que produzia conteúdo comercialmente já trazia consigo saberes e fazeres externos ao mundo virtual. A habilidade de manipular programas de edição gráfica, como Adobe Photoshop ou Gimp, para produzir ou retrabalhar texturas - algo feito externamente - já era pré-requisito do construtor profissional.» (LEITÃO, 2012b, p. 274)

¹⁴⁴ «Todo o problema da realidade virtual, é essencialmente de negar o *hic et nunc*, de negar o “aqui” em proveito do “agora”. Eu já o disse: aqui já não existe, é tudo agora!» (VIRILIO, 2000, p. 48)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

que não depende dos nossos atos, que nela não nos situamos também aqui e agora¹⁴⁵. Ou seja, se podemos considerar como real tudo o que experienciamos e não resulta apenas da nossa imaginação, então o virtual tem o mesmo grau de realidade que o mundo físico palpável que nos rodeia.

Podemos também falar de uma cultura virtual, ou de subculturas virtuais, que podem entrar em confronto com a cultura vigente no mundo real, atual, pois o mundo virtual permite aos seus utilizadores uma liberdade em termos de hábitos, costumes, vestimentas, que só é possível porque os avatares têm um estatuto diferente das pessoas que os criaram, por isso uma professora pode passear-se no *Second Life* em roupa interior e ter o cabelo de quando era adolescente, fazer diariamente *Tai Chi* no telhado de uma casa pendurada nas árvores e reunir-se à noite com um grupo de vampiros, que se diverte em atacar alunos dela. Apesar do exagero do exemplo, o mundo virtual continua a distanciar-se do real e a ser o campo do possível, da fantasia, da ficção criada pelos seus próprios atores.

Como a viagem de Alice para lá do espelho, o devaneio em que entramos quando nos sentimos do outro lado do ecrã pode-se tornar mais cativante do que as experiências que a vida real nos permite ter. Sermos crianças, elfos, *nekos*, vampiros, ou sermos simplesmente o que somos na vida real, vivermos na idade média, num futuro imaginado ou apenas no presente, tudo isso depende das nossas opções diárias, do que nos apetece ser no momento, da personagem que queremos representar, dos sonhos que desejamos realizar. É neste sentido que se pode encarar o *Second Life* como um jogo¹⁴⁶,

¹⁴⁵ Apontamentos no diário de campo, sobre o corpo e a identidade:

Para outros avatares, como a Guerreira, a vida no Second Life continua a vida real, mas ainda tentaram que assim não fosse, ao assumirem uma personagem específica e ao justificarem a sua estadia aqui com um determinado objetivo, mas acabaram por se deixar envolver pela virtualidade e desistiram de criar fronteiras entre um mundo e o outro. É evidente que os distinguem, mas não têm comportamentos aqui que não pudessem ter na RL, a não ser a mudança constante de aparência, de pele, de forma, de cabelo, de altura e de roupa.

¹⁴⁶ Apontamentos no diário de campo, sobre o corpo e a identidade:

Depois há também aqueles que consideram o Second Life como um jogo, tal como acontece com o Camp, que por não entender esta realidade como uma continuidade da real considera absurdo preocupar-se com a apresentação do avatar e ainda mais absurdo passarmos o tempo a fazer o que faríamos também na RL, como construir casas semelhantes, no chão, com a ria em frente, e encontrarmo-nos com os amigos para recitar poesia ou ir ao cinema. Se podemos ser quem quisermos e seguir a nossa imaginação, porque ficamos no mundo virtual tão condicionados pelo mundo real?

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

mas nesse caso teríamos de encarar a nossa vida real da mesma forma, pois não aprendemos sem experienciar e as nossas experiências ao longo da vida, mas principalmente na infância e adolescência, passaram necessariamente por fazermos de conta que somos isto ou aquilo, que afinal nos vai ajudar a saber quem somos.

Como já vimos, essa perspectiva é redutível, porque viver não é apenas um jogo, pois nem sempre existem jogadores em competição, não há missões a cumprir, não se ganha o jogo nem ele acaba quando atingimos os objetivos. Tal como na vida real, podemos querer ser cada vez mais populares ou mais ricos, mas não mudamos de nível quando nos vamos tornando naquilo que desejamos, para além de que essas mudanças não costumam ser abruptas, como o podem ser num jogo virtual. O *Second Life* distingue-se dos jogos virtuais para multiutilizadores porque geralmente nestes não são os jogadores que constroem o mundo que os rodeia, esse mundo já existe e agora trata-se apenas de obedecer às regras do jogo para vencer. Mesmo não sendo um jogo, o metaverso é um sucedâneo dos jogos virtuais, por isso há quem o nomeie ainda como um jogo *online* massivo para multiutilizadores, mas se o considerarmos como tal, também temos de interpretar a nossa vida *offline* da mesma forma.

Se pode ser um local para brincar também o podem ser alguns espaços em que nos deslocamos na vida real, mas nunca todos, pois há locais educacionais e culturais, há espaços vocacionados para o trabalho, para o estudo, para as compras, para o divertimento, para o namoro, assim como para os jogos virtuais. No entanto, enquanto espaço de experimentação de papéis, identidades e corpos, pode-se encará-lo como um jogo, uma brincadeira que nos permitimos a nós próprios e que excede o que poderíamos fazer na vida real. É o que acontece ocasionalmente ou quando separamos os dois mundos, de um lado o real e do outro o virtual, o que nos permite termos vidas paralelas, mesmo que numa delas optemos por assumir que estamos a fazer de conta que somos quem somos. Filosoficamente, poderíamos mesmos questionarmo-nos se não será mais real a vida em que nos divertimos apenas e brincamos com aquilo que gostaríamos de ser do que a nossa própria vida real.

Na Alegoria da Caverna, as cópias das ideias estão no mundo sensível, mas no *Second Life* passa-se o oposto, pois as cópias pretendem ser melhores do que as ideias que lhes deram origem, ou seja, o mundo sensível transforma-se em arquétipo do

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

inteligível¹⁴⁷. Reinterpretando a teoria aristotélica e a de Pierre Levy, o real é o que acontece neste momento, tanto naquele em que estou no *Second Life* como naquele em que estou na vida real, mas o atual anula o possível, a potência, tudo aquilo em que eu me posso vir a tornar e que ainda não sou, ou seja, eu não posso ser eu e ao mesmo tempo encarnar a personagem de mais dez pessoas, a não ser que o faça no mundo virtual, em que afinal posso realizar as minhas potencialidades.



Figura 13 - Exposição de fotografia do Jazz, na Costa de Aveiro

Mesmo que existisse uma separação óbvia entre o real e o virtual¹⁴⁸, aquele está impregnado deste e vice-versa, pois a proliferação de imagens e de símbolos alusivos a desejos supostamente coletivos, que muitas das vezes só podem ser realizados num mundo virtual, marcam a forma como nos vemos a nós próprios e aquilo em que gostaríamos de nos tornar. Também no *Matrix* existe um mundo escondido por trás do aparentemente real, controlado por robôs, mas que em nada se assemelha a um mundo

¹⁴⁷ « Geometría, lógica y platonismo: el concepto de tipo domina en el metaverso. *Second Life* reduce la realidad a sus datos virtuales: lo táctil es una metáfora (ejemplificado en la imagen visual de la textura), y la única relación tangible se reduce al teclado y al ratón. El metaverso es la culminación de la abstracción del mundo, y su materia son datos expresados en imágenes.» (JUSTE, 2010, p. 165)

¹⁴⁸ Entrevistada por Frederico Casalegno, Sherry Turkle critica a separação radical entre real e virtual: «Acho que se comete um erro grave ao falar-se em vida real e em vida virtual, como se uma fosse real e a outra não. Na medida em que as pessoas passam tempo em lugares virtuais, acontece uma pressão, uma espécie de expressão do desejo humano de tornar mais permeáveis as fronteiras do real e do virtual. Em outros termos, creio que enquanto os especialistas continuam a falar do real e do virtual, as pessoas constroem uma vida na qual as fronteiras são cada vez mais permeáveis. Assim, não gosto de falar do real e do virtual, mas antes do virtual e do resto da vida. Não V-R, Vida Real, mas R-V, Resto da Vida, pois se as pessoas gastam tanto tempo e energia emocional no virtual porque falar do material como se fosse o único real?» (disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3057/2335>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

perfeito, até pelo contrário, pois nele os corpos degradam-se e as pessoas pensam autonomamente, como se não fizessem parte do rebanho. Assim, o mundo ilusório criado pelos robôs para os seres humanos poderia identificar-se com o do *Second Life*, em que supostamente não existiria sofrimento, devido precisamente à inexistência do corpo enquanto carne.

Tal como Gilles Lipovetsky defende, os indivíduos narcísicos em que nos tornamos tentam escapar à monotonia quotidiana pelo consumismo e pela preocupação em mostrar aos outros o que possuem, mas também não sabem lidar bem com o que torna a vida quotidiana imperfeita, como o sofrimento, as doenças e a morte (LIPOVETSKY, 2006). O advento do mundo perfeito é-nos anunciado pelo mundo virtual tecnológico, numa tradição inicialmente religiosa, mas depois também política e indubitavelmente cultural. O *Second Life* propicia-nos a vivência nesse mundo perfeito, um local onde podemos gostar da nossa vida, dos nossos amigos e do nosso corpo (TURKLE, 2011). É claro que este suposto mundo perfeito não existe independentemente do mundo real e por isso mesmo é menos perfeito¹⁴⁹, há pessoas reais por trás dos avatares, assim como há ideologias dominantes a comandarem o comportamento destas pessoas, representadas através dos avatares.

Mas quando decidimos experienciar no nosso avatar aquilo que gostaríamos de ser e não conseguimos na vida real, realmente o metaverso pode assumir o papel de uma ferramenta para nos modificarmos em direção à nossa realização, transformando-se numa espécie de mundo alternativo, em que sabemos que nos poderemos esconder a qualquer momento, principalmente quando a nossa vida quotidiana não se adequa aos nossos desejos. O que não podemos mesmo fazer na vida real é mudar tão rápido a nossa aparência, *teleportarmo-nos*, observarmo-nos de fora a qualquer momento, assim como observar os outros de outra perspectiva sem ser a do nosso avatar, conversar por escrito no *chat* público e ao mesmo tempo falar para esse mesmo público, conversar por

¹⁴⁹ «Embora tenhamos comumente um retrato do *Second Life* enquanto um mundo idealizado, mesmo que transversalmente espelhado em ideais originários de outras esferas do “mundo real”, é preciso considerar que as experiências e vivências nesse mundo virtual são múltiplas e variadas. Talvez num primeiro contato com esse universo a busca da perfeição sintética seja mais facilmente visível. Um olhar mais aprofundado, no entanto, revela minúcias que estão na contramão dessa suposta perfeição idealizada.» (LEITÃO, 2012, p. 4)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

mensagem pessoal simultaneamente com diversos avatares que se encontram em locais diferentes daquele em que estamos.

No *Second Life* existem continentes, formados por Estados e Regiões, a que se chamam *sims*, mas há também centenas de ilhas consideradas independentes, em que os seus utilizadores podem criar tudo, inclusive a paisagem e o formato. O mundo virtual diferencia-se do simples uso da *Internet* por permitir a imersão num mundo tridimensional, a experiência de atividades a que dificilmente poderemos ter acesso na vida real, a vivência de simulações com uma forte componente lúdica, mas principalmente a comunicação com pessoas de qualquer parte do mundo. No mundo virtual do *Second Life*, dependendo da velocidade da nossa ligação à *Internet* e das características do nosso computador, podemos sentir completamente imersos, como acontece quando assistimos a um filme ou lemos um livro que nos transportem completamente para outro mundo. Essa sensação de imersão é realmente semelhante à que podemos ter quando estamos num jogo virtual para multiutilizadores, aqui a diferença é que somos nós a construir o mundo que nos rodeia.

4. PERCURSO METODOLÓGICO

Neste capítulo, esclarece-se a integração deste projeto no campo da Antropologia Visual, assim como as variantes da metodologia etnográfica, para depois se passar a seguir as fases da recolha documental, começando pela seleção de documentos digitais, pelos inquéritos e entrevistas, depois exemplificando com histórias de vida e a inserção na comunidade a estudar, que antecedeu o trabalho de campo propriamente dito. Antecipada por uma prévia recolha bibliográfica, a escolha da metodologia resultou de uma ponderação acerca do papel do investigador enquanto intérprete de uma comunidade em que se tem de inserir para compreender as interações que lá se estabelecem. A questão que agora vai aqui ser abordada é a da passagem de uma metodologia clássica para uma etnografia virtual, readaptada a um novo terreno, implicando a observação participante em ambientes *online*.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

A metodologia são as estratégias adotadas para realizar a investigação, que não se confinam à utilização de um método de tipo qualitativo, mas que recorrem a uma série de técnicas para que seja plausível a aplicação desse método à pesquisa que se pretende realizar. O trabalho de campo, que tem como objetivo a integração no grupo a estudar e a compreensão das suas práticas culturais, é a metodologia mais usada pelos antropólogos, que a conciliam com a técnica da observação participante, pois não se limitam a observar, ouvir, anotar, gravar, fotografar ou filmar, passam gradualmente a fazer parte do grupo, mas nunca perdendo o objetivo de traduzir as suas experiências, diretas ou indiretas, para que possam ser interpretadas o mais objetivamente possível.

Dada a natureza do projecto de investigação proposto, a metodologia adoptada foi predominantemente qualitativa, daí que a análise de dados e as consequentes conclusões sejam apenas ilustrativas das respostas dadas por uma pequena comunidade virtual às questões colocadas, não sendo nunca utilizados com a pretensão de que a metodologia pudesse ser quantitativa ou os dados generalizados. O método utilizado será a descrição etnográfica, realizada em trabalho de campo, que se considera o mais adequado à observação participante, principalmente no caso de uma pesquisa como esta. Quanto às técnicas e estratégias a utilizar, elas dependeram em grande parte do desenvolvimento da pesquisa etnográfica, dos indivíduos dispostos a participarem e dos informantes privilegiados.

A metodologia seguida baseou-se na documentação, na consulta e interpretação da bibliografia acerca das temáticas abordadas, na recolha e tratamento de dados obtidos através da observação participante, com vista à produção de respostas para as suposições de que se partiu. Apesar da problemática realçada ser de natureza filosófica, fundamentada em perspectivas teóricas, tentou-se que estas fossem apoiadas num estudo empírico que pudesse comprová-las ou refutá-las. Utilizaram-se técnicas de documentação indireta, nomeadamente a pesquisa documental e bibliográfica, assim como técnicas de documentação direta intensiva, como a observação participante e as entrevistas a muitos dos intervenientes nesta pesquisa ou no seu desenvolvimento.

Para desenhar este projeto antropológico de investigação consultaram-se uma série de fontes na *Internet*, nomeadamente em *sites* relacionados com as ciências sociais, como a antropologia, a etnografia e a sociologia. E foi principalmente a *Internet*

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

que permitiu consultar as bibliotecas e as livrarias *online* para contactar com as obras acerca do tema em questão, assim como recolher textos disponíveis em alguns *sites* de instituições académicas e culturais, em jornais eletrónicos, livros digitalizados, enciclopédias e dicionários *online*. Mas toda essa recolha não invalidou a necessidade de recorrer às bibliotecas e livrarias, a bibliotecas públicas e universitárias, o que permitiu desenvolver a pesquisa já iniciada.

Depois da pesquisa bibliográfica e de um inquérito através da *Internet*, a alunos do ensino secundário, através da plataforma na altura disponibilizada pelo *Ria.edu*, alargou-se o campo de pesquisa para o *Second Life*, para detetar as ilhas portuguesas que assumiam uma função marcadamente académica, mas simultaneamente cultural e lúdica, cujos habitantes pudessem servir de exemplos ilustrativos da forma como criamos uma identidade quando estamos *online*. Paralelamente, foram gravadas algumas das conversas mantidas, de acordo com um guião de questões previamente elaborado (entrevista semi estruturada), inicialmente com os mentores das ilhas assumidamente portuguesas e depois com os frequentadores dos eventos nas *Imagens da Cultura* e das *Noites de Poesia no SL*, duas atividades com alguma dinâmica no metaverso.



Figura 14 - Anemolif Petrovic nas Imagens da Cultura, no Minho

Figura 15 - Uma das *Noites de Poesia no SL*, no Minho, da Anemolif

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Assim, para além da pesquisa bibliográfica, a recolha de dados acerca do tema escolhido começou por ser realizada através de conversas (entrevistas semi estruturada) e entrevistas, na plataforma virtual do *Second Life*, em que os dialogantes estavam minimamente identificados. Neste caso, como só respondia quem quisesse e não existia qualquer pressão para que as respostas fossem conduzidas de determinada forma, a opção metodológica foi por entrevistas não estruturadas e informais. Isto significa que, mesmo tendo elaborado uma lista de questões a que gostaria de respondessem, deixei sempre uma margem para o diálogo, para as observações e mesmo para confidências que não pudessem ser relatadas publicamente.

Como este projeto se situa no domínio de uma pesquisa etnográfica intercultural, um dos objetivos inicial foi detetar a sobreposição de diferentes subculturas ou grupos culturais, pois os próprios utilizadores do *Second Life* são oriundos de uma cultura que pode entrar em confronto com os novos valores transmitidos através da utilização do metaverso. Aliás, a importância que se dá ao aspeto físico, nomeadamente durante a adolescência e pelos jovens adultos, entra claramente em confronto com a exaltação de um corpo virtual que anula o corpo real. Assim, depois da análise de dados, tentou-se comparar a suposta anulação do corpo real no mundo virtual com a sua exaltação por parte de outros grupos subculturais, como o dos que se dedicam à *body art*¹⁵⁰ e à dança, entre outros.

Na fase de análise dos dados foi também utilizada a *Internet* para discutir com outros investigadores as conclusões a que se chegou. Sendo um novo espaço de comunicação intercultural, esta ferramenta permite a comunicação a longas distâncias e o acesso a informação que de outro modo poderia ser difícil de obter, mas também possibilita a criação de espaços de debate que validem ou refutem hipóteses e conclusões obtidas através da pesquisa etnográfica. E como a investigação nesta área é

¹⁵⁰ «Para Stelarc, cuja obra pode ser compreendida dentro da Bio-Art (que pretende primeiramente ampliar as funções biológicas do ser humano), o corpo não é «apenas» um medium de expressão plástica, mas sobretudo um amplo meio de experimentação. Partindo da arquitetura biológica do corpo, e acrescentando-lhe tecnologia, é possível aumentar-lhe as capacidades operacionais. O corpo do sujeito é então tratado como um elemento em constante evolução, nunca conformado com as suas limitações. Pode ser estabelecida uma linha sinuosa entre a *Body art* e a Bio-Art, uma vez que ambas partilham, de forma sistemática e recorrente, a expressão máxima no corpo próprio (seu ou dos outros). Contrariando, no entanto, o elogio que a *Body art* faz ao corpo, Stelarc afirma a sua obsolescência – precisamente porque as limitações corporais são efetivamente condicionantes.» (PINTO, 2011, s/p)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

profícua, a troca de dúvidas, problemas, conclusões, costuma ser bem aceite por aqueles que se interessam sobre temáticas semelhantes. A suposição da dicotomia ontológica e metafísica é mais filosófica do que científica, por isso é uma tarefa quase inglória provar a sua existência com dados estatísticos ou com o trabalho de campo.

Aliás, o próprio meio científico põe em causa o método argumentativo utilizado pela Filosofia para provar a validade dos raciocínios que utiliza para defender determinada tese. No entanto, talvez o principal contributo para responder às questões iniciais, nomeadamente à sugestão do tema a estudar, tenha vindo da área das artes visuais¹⁵¹ e não das científicas. Refiro-me aqui à contribuição para esta reflexão das exposições que se sucederam numa das ilhas do *Second Life*, *Delicatessen*, que me fizeram questionar a hipótese inicial do corpo físico estar ausente do metaverso e da construção do corpo virtual não influenciar o que sentimos ou o que somos no mundo real.

Os instrumentos para realizar este projeto foram, para além, do computador e consequentemente da *Internet*, dos documentos e livros simplesmente folheados ou integralmente lidos, os próprios indivíduos neles implicados. A escolha de um determinado grupo de pessoas, como intervenientes na observação participante, deveu-se à necessidade de delimitar o objeto de estudo e ao contacto prévio com a população a observar. Assim, esta pesquisa abrangeu, para além de alunos do décimo ao décimo segundo ano, pessoas que já conhecia do mundo real e que pude contactar com elas numa plataforma virtual, mas também pessoas que conheci no *Second Life* e que, no caso de algumas delas, só mais tarde vim a conhecer no mundo real. No entanto, a maioria dos participantes que me responderam aos inquéritos e entrevistas são simples

¹⁵¹ No segundo parágrafo da informação acerca do projeto, *Meta_Body*, pode ler-se: «Neste novo projeto, Meilo Minotaur e CapCat Ragu convidam-nos, mais uma vez, a repensar os nossos corpos através dos nossos avatares, disponibilizando vários tipos de peles, corpos, partes de corpo, roupas, etc. Todos os artigos são completamente modificáveis, partilháveis e copiáveis, desafiando a audiência a tornar-se criadora e a partilhar connosco o seu trabalho derivado, na exposição *All My Independent Women*. Enquanto os avatares se encontram disponíveis no Sim do *Second Life*, *Delicatessen* (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Porto/126/113/703>), as imagens e machinimas dos trabalhos derivados vão estar expostos em VBKOE, Viena, deixando-nos entrever o novo fluxo criativo, para além dos conceitos de autor e de obra, que está a acontecer online.» (disponível em: http://www.koinup.com/group/meta_body/) [19/03/13]

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

desconhecidos, no sentido tradicional do termo, pois só contactei com eles *online*, apesar de muito deles pertencerem ao meu grupo de amigos¹⁵², mas virtual.

Assim, o procedimento metodológico incluiu, para além da pesquisa bibliográfica, quase toda *online*, o estudo etnográfico da comunidade portuguesa residente ou com um papel ativo em algumas ilhas portuguesas, das quais atualmente só existe o Minho e Portugal Center. Não incluí neste estudo os locais institucionais, nomeadamente os das Universidades e da Presidência da República¹⁵³, nem os locais que vivem apenas do

¹⁵² Cópia de uma mensagem (enviada por *notecard*) no Diário de Campo:

Esta mensagem é uma homenagem ao amigo virtual.

Ao contrário do que muitas pessoas pensam, a amizade virtual não é fria, impessoal e desprovida de sentimento. Não, bem pelo contrário, a amizade virtual é singela, surpreendente e sincera.

O amigo virtual é aquele que mesmo nunca nos tendo visto pessoalmente, nos admira e respeita pela nossa essência. Não importa se somos brancos, negros, altos, baixos, gordos, magros...

Não importa se temos carro novo, se a nossa casa é rica ou se não temos nada. A distância também não é um problema, pois a amizade virtual é também universal.

É aquela pessoa que nos manda recadinhos carinhosos todos os dias, um bom dia, uma boa noite...

Muitas vezes apenas nos encaminha, vez ou outra, os e-mails que recebeu dos outros amigos, mas nunca nos esquece. E como isso faz bem!

E quantas vezes alguém que se utiliza desta amizade para dar respostas às nossas orações. Sabe aquele problema que não sabemos como resolver, daí oramos muito e pedimos a ajuda a alguém que esta disposto a ouvir-nos.

De repente, alguém nos encaminha uma mensagem bonita que nos diz exatamente o que estávamos precisando naquele momento?! Não é coincidência.

E é por esse e por muitos outros motivos que quero hoje, através desta mensagem, deixar a você "AMIGO", um abraço muito carinhoso e dizer MUITO OBRIGADO . Você é muito importante...

Abraços!! Obrigado por vos ter conhecido, tenham uma excelente semana! KA

¹⁵³ Apontamentos no Diário de Campo - uma descrição da ilha da Presidência (posteriormente publicada no Jornal Gafanhoto):

A que ficou mais conhecida foi aquela em que o atual presidente da república fez o seu discurso à população A Alma, uma ilha construída para a Presidência da Republica Portuguesa, que alberga, entre outros, espaços para exposições, para concertos, para convívios, para contemplação de artefactos históricos, como a caravela, o castelo, o pelourinho, foi idealizada por um grupo de pessoas comprometidas em divulgar factos culturais no Second Life e em participar em campanhas de solidariedade. Entre os seus construtores encontram-se Genius Bikcin e Medeia Magne, dois nomes um pouco estranhos para portugueses, mas como estamos a falar de avatares, quase todos os nomes são possíveis, ou pelo menos podemos sempre escolher um primeiro nome à nossa medida! Estamos no Second Life, uma plataforma virtual em que cada utilizador escolhe a sua aparência, apresentando-se aos outros da forma que deseja, por mais estranha que essa forma possa ser. A maioria dos avatares assemelham-se a pessoas e muitos deles são construtores desse mundo imaginário, em que ser construtor é ser mágico e criar um mundo que se pretende que seja mais perfeito do que o real. É neste mundo que foi criado o Espaço da Presidência da Republica, inaugurado a 9 de Junho, em simultâneo com as comemorações do dia de Portugal, em Santarém. Desde a Mensagem do Presidente da República dirigida às Comunidades Portuguesas até ao concerto de Rodrigo Leão, logo no primeiro dia de abertura, todos os eventos trouxeram ao Second Life um público acabadinho de chegar, para além dos restantes sem abrigo e dos próprios residentes. Depois de passarmos pelo espaço com fotografias da história recente de Portugal e com as imagens dos vários presidentes, fazemos um descanso no espaço das caravelas, subimos ao farol, descemos à gruta submersa, e passamos à Exposição "Portugal XII –

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

comércio, das práticas sexuais, dos jogos ou do divertimento. Nesta seleção dos espaços de pesquisa tive em conta os objetivos da maioria dos membros que convivem nestas ilhas, assim como o número de participantes com que poderia contar e a facilidade em comunicar com eles, apesar da distância física a que nos encontramos. Assim, as ilhas em que me dediquei à observação e à recolha de dados foram: Gaia, Costa de Aveiro, Portucalis, Minho e Portugal Center, apesar de ocasionalmente ter convivido com pessoas que se costumavam encontrar noutras ilhas, como Lisboa ou Porto.

Para além do diário de campo e dos testemunhos dos informantes, utilizei no início do projeto de investigação inquéritos *online* e entrevistas a residentes do *Second Life*, normalmente aos que tinham determinada função específica, como serem donos de uma ilha e mentores de determinado grupo ou comunidade. Os informantes foram escolhidos ao longo do percurso, ou por estarem mais próximos de mim na fase inicial, por contactar com eles todos os dias, como foi o caso do Genius e do Jazz, da Guerreira e da Sophia, ou por apresentarem perspetivas diferentes da minha acerca da utilização do *Second Life* e da sua influência no mundo real, como no caso do Frapau e da Lena. Nenhum deles pertence ao meio académico ou entrou para o *Second Life* com o objetivo de fazer investigação, o que os une é a utilização desta plataforma como continuação da sua vida real ou como forma de escape a essa mesma vida.

É claro que, a partir do momento que utilizei o *Facebook* para divulgar as sessões nas *Imagens da Cultura*, pude utilizar muitas das conversas escritas, na página dos eventos ou na página do grupo, para ilustrar a perspetiva das diversas pessoas acerca da temática que me interessava aprofundar. Também as mensagens pessoais, no *Facebook* e no *Second Life*, foram uma mais-valia para o trabalho de investigação, nomeadamente quando se tratavam de respostas a questões pontuais colocadas por mim aos diversos participantes. Para além disso, entrevistei na vida real um jovem adolescente que tinha participado ativamente em comunidades do *Second Life*, à revelia dos pais e fazendo-se

XXI: Identidade". Muitos dos visitantes não são sequer portugueses, vinham de outras paragens e continuam a vir, para visitar uma ilha completamente original, em que se pode ainda ouvir a voz de Luís Gaspar, a declamar poemas de autores portugueses. Esta ilha veio substituir a antiga ilha Alma Portuguesa, que albergava os Estúdios Raposa, local de encontro dos ouvintes de Luís Gaspar. Voltamos agora para a esfera armilar, onde iniciamos os percursos que nos levaram aos vários locais da ilha. Se a quiserem visitar aproveitem para o fazer o mais rapidamente possível, pois nunca se sabe por quanto tempo Portugal continuará a ter alma...

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

passar por um adulto, homem e mulher, pois tinha dois avatares disponíveis para utilizar, de acordo com os objetivos pretendidos. Também pedi a alguns dos participantes no grupo das *Imagens da Cultura* para me escreverem o seu testemunho acerca da sua vida no *Second Life*. Todos estes contributos foram imprescindíveis para o decorrer da pesquisa etnográfica e para a sua concretização.

Pretendi, neste projeto, depois da pesquisa bibliográfica, realizada principalmente *online*, utilizar diferentes técnicas de recolha de dados, assim como estudar ao mesmo tempo diversos assuntos, através do olhar de uma série de informantes, entrevistados, conhecidos e amigos. A validade da recolha de dados poderia ser colocada em questão se existisse o desconhecimento de quem está por trás do avatar, mas só em raros casos é que isso aconteceu, pois a maioria dos membros inquiridos da comunidade portuguesa não faz questão nem de esconder a sua identidade pessoal nem de separar completamente a vida virtual da real. Como as pessoas geralmente se expõem mais no metaverso do que na presença frente a frente, nomeadamente entre amigos, esta é uma das formas por excelência para conhecer aqueles que nos rodeiam, provavelmente melhor do que os conheceríamos na vida real.

O problema epistemológico que subsiste neste tipo de pesquisa e que continua a preocupar os investigadores no campo do mundo virtual é o da validade e veracidade das respostas dadas por avatares às questões que lhes são colocadas, quando eles próprios resultam da imaginação e da criatividade dos seus autores, pois a vida ficcionada que construíram no metaverso pode nem sequer ter correspondência na sua vida real. Ou seja, como é que se pode realizar uma pesquisa num mundo virtual, com avatares que podem estar a inventar a sua própria vida e acerca dos quais aparentemente não se pode deduzir que identidades escondem ou expressam? Mesmo que a recolha de dados se processe diariamente, como é que se poderá interpretá-los, que valor será lícito atribuir-lhes?

4.1 ANTROPOLOGIA VISUAL E ETNOGRAFIA VIRTUAL

A Antropologia Cultural, sendo entendida como o estudo das diferentes culturas, começou por se preocupar, enquanto ciência, em estudar o Outro, os seus comportamentos, os seus sistemas simbólicos e as suas crenças. O contacto com esse Outro estabeleceu-se principalmente a partir da época dos intitulados Descobrimentos, o que se pode comprovar nos relatos de viagens, na descrição do ambiente natural e social dos povos colonizados, dos seus hábitos e crenças. A *Carta do Descobrimento do Brasil*¹⁵⁴, de Pero Vaz de Caminha, por exemplo, demonstra essa preocupação descritiva no contacto com a alteridade. Os antropólogos continuam a proceder da mesma forma, encontrando meios que lhes permitam a descrição minuciosa de determinada cultura ou subcultura.

No século XIX procede-se a uma sistematização dos conhecimentos adquiridos acerca de outros povos, considerando-se estes como inferiores na escala da evolução humana, de acordo com o paradigma do evolucionismo social. O paradigma oposto, defendido pelo behaviorismo e pela escola sociológica francesa, defende que somos um produto do meio em que vivemos, como consideravam John B. Watson e Émile Durkheim, defensor da perspetiva de que os seres humanos possuem uma vida social baseada na troca e na reciprocidade. No início do século XX, se a nível da Sociologia surge a tentativa de estudar o facto social total (biológico, psicológico e social), a nível da Antropologia surge a monografia, como modelo da etnografia clássica, dando-se destaque ao trabalho de campo e à conseqüente observação participante, como se comprova, por exemplo, nas obras de Malinowski¹⁵⁵.

¹⁵⁴ «A feição deles é serem pardos, um tanto avermelhados, de bons rostos e bons narizes, bem feitos. Andam nus, sem cobertura alguma. Nem fazem mais caso de encobrir ou deixa de encobrir suas vergonhas do que de mostrar a cara. Acerca disso são de grande inocência. Ambos traziam o beijo de baixo furado e metido nele um osso verdadeiro, de comprimento de uma mão travessa, e da grossura de um fuso de algodão, agudo na ponta como um furador. Metem-nos pela parte de dentro do beijo; e a parte que lhes fica entre o beijo e os dentes é feita a modo de roque de xadrez. E trazem-no ali encaixado de sorte que não os magoa, nem lhes põe estorvo no falar, nem no comer e beber.» (CAMINHA, 1963, p. 2)

¹⁵⁵ «Levantei-me com enxaqueca: Caí numa concentração eutanásica no navio. Perda do subjetivismo e privação da vontade (sangue fugindo do cérebro?), viver apenas pelos cinco sentidos e o corpo (através das impressões) causa uma fusão direta com o ambiente.» (Malinowski, 1997, p. 69)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

O culturalismo norte-americano, por seu lado, passou a utilizar o método comparativo e a procurar leis que definissem o desenvolvimento das culturas. São desta época os trabalhos etnográficos de Margaret Mead e Ruth Benedict, mas o estruturalismo de Lévi-Strauss, que distingue a natureza da cultura e tenta encontrar as regras estruturantes da cultura presentes no psiquismo humano, continua a considerar apenas as outras culturas como objeto de estudo. Clifford Geertz, representante da Antropologia Interpretativa, considera-a, supondo como «Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu (...) portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado» (GEERTZ, 1978, p. 15).

É já aqui aberto o caminho para o modelo hermenêutico, que conjuga várias das perspectivas anteriores, considerando que um estudo científico tem de interpretar a leitura que os indígenas fazem da sua própria cultura. Nos finais do século XX, começa-se a questionar a autoridade etnográfica do antropólogo e a sua capacidade de se pôr de fora para analisar o seu objeto de estudo, considerando-se a cultura como um processo polissêmico e a etnografia como situada entre sistemas poderosos de sentido (CLIFFORD, 1986, p. 2), como defende James Clifford. Na verdade, à medida que o Outro se tornou mais próximo ou que a cultura a que pertencia o antropólogo passou também a ser questionada, foi-se perdendo o distanciamento face às outras culturas, criticando-se cada vez mais o etnocentrismo em detrimento da defesa do relativismo.

Atualmente, podemos considerar que a Antropologia estuda o ser humano enquanto ser cultural, mas inserido num contexto social, estuda a diversidade de culturas e as diferenças culturais, assim como as formas que nos possibilitam lidar com indivíduos de outra cultura. A Antropologia Visual, que surgiu já há dois séculos, com o objetivo de documentar e preservar as práticas culturais, foi-se gradualmente transformando «em formas narrativas, visuais, sonoras, audiovisuais e, mais recentemente, digitais?» (RIBEIRO, 2005, p. 1), pois enquanto antes a preocupação com a documentação visual era apenas um auxiliar na pesquisa etnográfica, na atualidade a Antropologia Visual é um ramo da Antropologia, que deixou de ser apenas um registo inócuo das diferentes práticas culturais, mas que cada vez mais tem desbravado novos domínios, inclusive o das sonoridades, o da cultura visual e o da cultura virtual.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Um dos objetivos da Antropologia Visual é compreender o que o grupo a estudar pretende comunicar, neste domínio pretende-se que as práticas culturais sejam também objeto de estudo, mas enquanto imagens, que podem ser captadas no *Second Life* como se fossem fotografias, a que se chama *snapshots*, ou por *machinima*, uma espécie de filme realizado apenas em mundos virtuais. Utilizei as duas ferramentas na coleta de dados e na ilustração dos fatos, mas como o mundo virtual é considerado usualmente, fora do metaverso, como um produto do imaginário humano, as comparações com a realidade são sempre redundantes. No entanto, devido à facilidade com que podemos capturar as imagens que temos de tudo o que nos rodeia, passou a ser comum utilizarem-se registos visuais a nível das investigações etnográficas.

Supondo que possa existir a especialização em Antropologia Visual do Corpo¹⁵⁶ e da Identidade, provavelmente seria nesse domínio específico que se poderia inserir este projeto, no entanto o estudo dessas temáticas no mundo virtual acaba por conduzir à utilização de conceitos oriundos da Etnografia Digital ou Virtual, que só surgiu nas últimas décadas, facilitando o trabalho do antropólogo, que não necessita de se deslocar ao local a estudar nem para a recolha de dados nem para o trabalho de campo, pois este está sempre acessível *online*. O objetivo é o estudo das práticas socioculturais e da interação entre os interlocutores, que também se manifesta através da experimentação de diferentes personagens, identidades e corpos. A etnografia virtual implica a inserção no terreno, que pode ou não obedecer a um processo de socialização, assim como a identificação do problema a ser analisado, a recolha e análise de dados, finalizando-se o trabalho de investigação pelo confronto com as perspetivas dos entrevistados e dos informantes.

O uso da Etnografia tem por objetivo fundamental a descrição de determinada cultura ou faceta cultural, num grupo específico ou numa comunidade. Aqui o papel do investigador é crucial, pois por mais que se insira na comunidade a estudar, tem sempre

¹⁵⁶ «A Antropologia Visual do Corpo é uma metodologia multidisciplinar (antropologia social, antropologia visual e antropologia do corpo, comunicação visual, história das Artes, entre outras disciplinas) que pretende inventariar as lógicas sociais e culturais que se encontram na corporalidade e na gestualidade humanas, pois o corpo é o eixo da relação com o mundo, o espaço e o tempo nos quais a existência do ator social se singulariza.» (MALYSSE, 2002, p. 68)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

de assumir uma perspectiva crítica, que lhe permita pôr-se de fora do seu próprio objeto de estudo. Nem sempre isto é possível, pois quando se passa a viver com e como os membros da comunidades, a ter os mesmos comportamentos e a sentir como eles, criando amizades e tendo confidências que excedem as que seriam lícitas a um investigador, é muito difícil observar o que se está a analisar e a descrever como se não fizéssemos parte do que vivenciamos.

Por outro lado, só fazendo parte é que poderemos atribuir um sentido semelhante ao que nos rodeia e entender as perspectivas dos outros membros, que não seriam válidas noutra grupo ou comunidade qualquer. Ora, apesar de tradicionalmente o objeto de estudo se situar no mundo real, na atualidade poderá ter sentido deslocá-lo, quando necessário, para o mundo virtual, em que também se criam comunidades e se formam grupos, que encenam determinadas práticas culturais e que obedecem a regras muitas das vezes semelhantes às da vida quotidiana. Poder-se-ia chamar Etnografia Visual à tentativa de viver no *Second Life* para observar a forma como as pessoas criam as suas identidades e os seus corpos virtuais nesta plataforma virtual, mas se a Etnografia implicar a presença física do investigador e não se incluir nessa conceção a presença física do avatar, então não seria correto considerar este estudo como etnográfico.

Talvez, como consideram alguns estudiosos, seja mais correto inserir este estudo no domínio alargado da Antropologia Virtual ou então de Netnografia¹⁵⁷, pois para ser etnográfico exigiria pelo menos que o investigador viesse a conhecer no mundo real as pessoas que estão por trás dos avatares cujo comportamento observou apenas no mundo virtual, o que neste caso só aconteceu relativamente a um pequeno grupo de pessoas e por amizade ou em encontros de profissionais que estudam o mundo virtual, não propositadamente por ditames do próprio projeto de investigação. Aliás, parti do princípio que esse conhecimento poderia ser prejudicial ao desenvolvimento da pesquisa etnográfica, nomeadamente nos casos em que o mundo virtual funcionou como local ideal para a divulgação de aspetos íntimos das suas vivências, que de outra forma não teriam sido transmitidos.

¹⁵⁷ «A etnografia virtual ou netnografia é um processo que se desenvolve a partir da ação do pesquisador, de suas escolhas dentro do contexto pesquisado e, por isso, não tem uma estrutura rígida, pois depende do que vem do campo de pesquisa. Deste modo, parte de uma visão dialética da cultura, na qual esta se movimenta entre as estruturas sociais e as práticas sociais.» (GUTIERREZ, 2011, p. 4)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

A Netnografia pode ser entendida como uma adaptação da etnografia ao estudo *online* do mundo virtual, semelhante à Etnografia Virtual, mas enquanto a Etnografia se processa no mundo real, esta estuda principalmente a comunicação verbal escrita, assim como as imagens que a sustentam. Tem a vantagem do investigador não se ter de deslocar para aceder ao seu campo de pesquisa, mas tal como acontece na etnografia tradicional, ele tem de se inserir na comunidade que pretende estudar, a partir daí poderá começar a fazer a recolha de dados, para posteriormente os analisar, preocupando-se sempre em não divulgar aspectos íntimos dos informantes ou entrevistados sem a sua autorização e em validar as suas conclusões com eles.

A Netnografia é realizada num contexto natural¹⁵⁸, que neste caso é virtual, por isso completamente imersiva, visto que o próprio investigador acaba por encarnar de alguma forma a pele do seu avatar, apesar da sua função ser fundamentalmente descrever o que o rodeia. Pode também ser usada juntamente com outras metodologias, assim como ser motivadora para o uso de uma diversidade de técnicas. A escolha da Netnografia implica uma interpretação das relações sociais e das práticas culturais que lhes estão subjacentes, quer de acordo com a perspetiva do investigador quer de acordo com a dos informantes e entrevistados. No entanto, esta metodologia não defende que se tenha de utilizar a observação participante para atingir a fiabilidade dos resultados, pois poderíamos nos limitar à figura do simples observador, que recolhe tudo o que pode captar para posterior interpretação.

No caso do observador não se identificar inicialmente, estaremos a pôr em causa o nosso comportamento como investigadores, pois não temos o direito de observar e recolher dados, se as pessoas não sabem o que fazemos ali nem a razão de estarmos a documentar as atitudes dos seus avatares. Normalmente, no *Second Life*, quando isso acontece, existir alguém sempre presente e que nunca se pronuncia, os restantes membros começam-se a sentir ameaçados pela observação do desconhecido, que regista os diálogos que mantêm e tira *snapshots*, sem no entanto ter transmitido o objetivo porque o faz ou sem participar das interações comuns entre todos os membros. Mesmo

¹⁵⁸ «One of the major advantages of netnography is the fact that, like the ethnography is so close related to, it is a naturalistic technique.» (KOZINETTS, 2010, p. 56)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

que isto aconteça sem os indivíduos observados estarem informados, os dados coletados só poderão ser divulgados depois da aceitação por parte deles.

As críticas mais comuns a esta metodologia prendem-se com o excesso de informação obtido, não sabendo o investigador por onde começar ou o que valerá a pena verdadeiramente analisar. Quando se trata da observação de interações, mesmo quando os participantes utilizam a voz, continua a não se saber como agem as pessoas por trás dos avatares, os gestos que fazem ou como reagem fisicamente ao que se passa no ecrã. Por outro lado, a dificuldade em confirmar a veracidade dos dados também leva ao afastamento dos mais tradicionalistas, pois muitos avatares pretenderem manter o seu anonimato e não querem nem sequer divulgar ao investigador quem na realidade são. Esta recusa em se exporem publicamente, pode ser um dos factores que conduz às críticas à referida metodologia.

Assim, para além da Etnografia virtual, foi também realizada uma Autoetnografia, pois o nível de imersão no *Second Life* e o envolvimento em determinados eventos, possibilitaram que me fosse transformando numa das informantes da minha própria pesquisa etnográfica. Em termos práticos, isso significa que, sempre que as respostas pretendidas levantaram dúvidas, tive de eu própria vivenciar o que cada um poderia sentir em determinada situação descrita, mas sem assumir conscientemente um objetivo crítico. Se utilizei a minha própria história de vida, tendo sempre em conta que a observação participante tem de respeitar os seus próprios limites, fui necessariamente obrigada a fazer uma autoanálise do meu percurso. Apesar do contacto com outros investigadores do metaverso, não foi realizada uma Autoetnografia colaborativa¹⁵⁹, mesmo sendo esse um dos objetivos para continuar a pesquisar acerca das temáticas abordadas neste projeto.

No caso do trabalho de campo no *Second Life*, seria complicado utilizar a Fotoetnografia para documentar os dados recolhidos, no entanto ocasionalmente utilizei imagens como fonte principal de documentação sobre determinado local ou evento.

¹⁵⁹ «Autoethnographic conversations refer to collaborative autoethnographies in which researchers engage in conversation (face to face or e-mail) on an agreed-upon topic with the purpose of gaining a deeper understanding of the topic through a self-other analysis.» (AA.VV., 2013, p. 46)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Quando isso acontece, os *snapshots* deixam de ser apenas uma forma de documentar o que se está teoricamente a tentar demonstrar para passar a ser ela o centro da análise de dados, nomeadamente quando se trata de uma imagem que capta a forma de comunicar e o comportamento dos avatares. Através das imagens podemos detetar o que não foi anotado ou recordar o que não anotamos, voltando a reviver determinado acontecimento sem termos de o repetir, por isso é que os *snapshots* e os *machinimas* podem funcionar como documentos de apoio à escrita ou mesmo como documento principal na descrição de determinado evento.

A vídeo Etnografia Virtual (STRANGELOVE) seria o meio mais adequado para a realização do trabalho de campo no *Second Life*, no entanto o fraco domínio da tecnologia virtual fez-me optar por recolher imagens paradas, *snapshots*, em vez de gravar o movimento e a voz dos meus interlocutores. A minha pesquisa a nível das imagens centrou-se principalmente no campo da arte virtual, mas também na recolha documental da captação das imagens dos avatares que participaram em toda a pesquisa, que aliás documentam uma série de eventos nas ilhas que frequentei. O visionamento de vídeos sobre os projetos de aproximação do corpo real ao virtual, nomeadamente o de Isabel Valverde, assim como dos *machinimas* de Amadeu Gazov, de Amitaf Citron e de Janjii Rugani, sobre eventos culturais, serviram para tentar descrever aquilo a que podemos assistir no mundo virtual quando nos encontramos no mesmo local com outros avatares e com um objetivo usualmente comum.

A possibilidade de em alguns desses *machinimas* poder observar o meu avatar e até a minha voz, foi a origem da minha reflexão acerca da aproximação entre mim e a imagem que criei para me representar¹⁶⁰, assim como da dissociação entre o meu corpo físico e o virtual, pois fez-me tomar consciência de que sinto sempre o que o meu avatar faz, no entanto muitas vezes sou incapaz de na vida real reagir como ele. Um exemplo disso é o *Second Life* permitir-nos dançar de todas as formas que quisermos, sozinhos

¹⁶⁰ «O avatar funciona como um "eu" e um "outro, símbolo e index. Como "eu" o comportamento deste está associado à interface (teclado, rato, joystick) e relaciona-se com o movimento literal do jogador mas também com os triunfos e quedas em termos figurativos que resultam das ações deste. Como "outro" porque o comportamento do avatar é um agenciamento sobrenatural delegado pelo "eu, do qual é embaixador e representante. Os avatares diferenciam-se do "eu" humano pelo sua capacidade de viver, morrer e viver outra vez, num renascer simbólico.» (AA.VV., 2008, p. 152)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

ou acompanhados, com uma diversidade de escolhas e adaptando-nos a qualquer estilo musical, o que para a maioria das pessoas seria impossível de realizar na vida real. Aliás, numa das conversas que tive, com os muitos avatares com quem contactei no metaverso, um deles contou-me que quando o grupo a que pertencia no mundo virtual se encontrava na vida real, os participantes tentavam imitar os seus próprios avatares a dançarem e a movimentarem-se.

As formas de registo tradicional da Antropologia eram o diário de campo e as fotografias, mais tarde surgem os filmes etnográficos e os audiovisuais, depois começa-se a utilizar o computador para compilar e tratar a informação, e na atualidade já se utiliza o próprio computador, com ligação à *Internet*, como instrumento necessário para o estudo de comunidades virtuais. No caso do *Second Life*, pode-se aceder a esta plataforma por telemóvel, por exemplo, mas a visibilidade fica bastante limitada, assim como a possibilidade de interação. Por isso, exige-se que o investigador possua um computador com uma placa gráfica que sustente a instalação do metaverso e permite a mínima qualidade no visionamento do ambiente virtual.

Para além do diário de campo, da seleção de documentos digitais, das histórias de vida e da análise do percurso pessoal no metaverso, foram gravadas algumas das conversas informais e das tertúlias acerca dos temas aqui abordados, mas também se realizaram inquéritos e entrevistas (estruturadas e semi estruturadas). No caso destes últimos, tentou-se seguir as regras que lhes são inerentes, entre elas: fazer cada entrevista com apenas uma temática, sem provocar divagações que não tenham como objetivo desenvolvê-la; confrontar os inquiridos apenas com duas questões fundamentais, sendo as restantes o desenvolvimento dessas; não colocar afirmações nas próprias questões e utilizar o porquê para levar o interlocutor a responder a razão pela qual respondeu de determinada forma; utilizar questões abertas e que permitam aos inquiridos levantar novos problemas e dar soluções diferentes aos já existentes.

Não foram utilizados neste projeto de investigação os mapas cognitivos, que no entanto poderiam facilitar quer a delimitação do problema que a visão do conjunto das temáticas que teriam de ser abordadas. Os esboços realizados inicialmente foram-se modificando e optou-se por deixar para o final a construção de um esquema que facilitasse essa visão de conjunto. Esta perspetiva esquemática, de todo o percurso e das

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

questões abordadas, permitiu uma maior consciencialização da complexidade dos assuntos aqui delineados e da necessidade de continuar esta pesquisa etnográfica no mundo virtual, aprofundando gradualmente cada uma das temáticas. Esta possibilidade de aprofundamento resultou também do contacto com outros investigadores¹⁶¹ e das diversas perspetivas delineadas acerca do mesmo objeto de estudo.

No *Facebook* existem também uma série de grupos de discussão que permitem o contacto com outros investigadores, que poderão ou não validar o percurso de cada um, mas que também o podem ajudar a descobrir novas respostas para as questões inicialmente delineadas. Em vários grupos ou páginas sobre o *Second Life*, mundos virtuais e educação *online*, podemos ter acesso a uma quantidade enorme de informação, transmitida através de documentação existente *online*, de diálogos e de discussões. Deixamos aqui a referência a alguns deles, que utilizamos amiúde para procurar informação ou para esclarecer determinadas perspetivas: *Coied, e-Learning Gurus, Portugal Second Life Community, SLACTIONS - Life, imagination, and work using metaverse platforms* e *Virtual Worlds – Best Practices in Education*, entre muitos outros.

4.2 SELEÇÃO DE DOCUMENTOS DIGITAIS

No *Second Life*, a recolha de dados pode estabelecer-se em três domínios fundamentais: na informação já existente, que se encontra por todo o lado sobre a forma de anotações dadas pelos próprios objectos ou avatares; nos relatos do diário de campo, quase todos sobre experiências partilhadas com outros avatares ou sobre a forma como interagem no metaverso; nas informações veiculadas pelos interlocutores, através de conversas informais, temáticas (entrevistas semi estruturada) ou não, e de todas as técnicas utilizadas para a recolha da perspectiva dos interlocutores acerca dos diversos assuntos aqui tratados. Mas não basta a observação e recolha indiferente dos dados

¹⁶¹ Adelina Silva, Andrea Silva, Casimiro Pinto, Catarina Carneiro de Sousa, Débora Leitão, Isa Seppi, Isabel Valverde, Paulo Frias, entre muitos outros, mas também com todos os interessados na investigação acerca do mundo virtual e que me incentivaram a continuar a pesquisa acerca da diversidade de temáticas aqui tratadas, nomeadamente e referindo apenas o nome dos avatares: a Aenemolif, o Beto, a Carmina, o Frapau, o Karlos, a Lena, o Serpico e a Sofia.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

obtidos, pois esta também depende em larga medida da participação na comunidade virtual em questão.

A recolha de dados foi feita durante os últimos três ou quatro anos, em que participei mais ao menos assiduamente nos eventos realizados por uma parte da comunidade portuguesa do *Second Life*, nomeadamente a que frequenta as ilhas de Portugal Center e que nos anos anteriores frequentava também outras ilhas, como Portucalis, as ilhas da Utopia Portugal, a Costa de Aveiro e Gaia. No início, quando ainda não conhecia praticamente nenhum português, acabei por ir parar a Lisboa, que na atualidade já não existe, mas que na época era muito frequentada por aqueles que se queriam divertir, em festas, nos jogos de sedução ou em jogos tipo *slot machines*, ou seja, pela maioria da comunidade portuguesa que preferia comunicar na sua própria língua, mesmo dentro do metaverso.

Depois comecei a conhecer outros locais de portugueses e a optar por pertencer a outros grupos, para além do de Portugal, criado pela PML¹⁶², cujas ilhas acabaram por desaparecer no último ano, tal como muitas outras. As entrevistas foram inicialmente realizadas por *chat*, a pessoas consideradas como os mentores das várias ilhas em que me movimentava, tal como o Alma, a Violeta, o Alvario, o Joaoluis5858, a Bankinha.papp, entre outros, mas também o Badtrip Pain e o Rocky Musashi, que mais tarde me baniram das suas ilhas¹⁶³, respetivamente Tiny Lab e as ilhas da Utopia Portugal. Nessas entrevistas o objetivo principal era contarem-me a história de vida no *Second Life* e os objetivos que tinham ao investirem da forma que o faziam nesta plataforma virtual.

Só a partir daí me comecei a debruçar sobre a problemática da identidade e do corpo, supondo que o nosso corpo real estaria ausente no mundo virtual. Para isso,

¹⁶² *Portugal Main Land*, grupo que também criou a *PML-Second Business* e o *Portugal Group*, o único que continua a funcionar, apesar dos seus mentores iniciais já não frequentarem o *Second Life*.

¹⁶³ Apontamentos no diário de campo:

A discórdia e as discussões no metaverso podem ter como consequência ser banido de determinado local ou ilha, assim como ser mutado, o que faz com que quem mudou determinado avatar o veja como cinzento e não possa ler o que ele escreve, para além de desaparecer automaticamente da sua lista de amigos. Fui banida três vezes, uma por o meu avatar ser demasiado pequeno e a ilha onde me encontrava não permitir crianças, outra pelo Badtrip Pain, devido a uma discussão sobre as supostas atitudes de um amigo meu, e a última pelo Rocky Musashi, apesar de nunca termos entrado em confronto.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

observei como é que os avatares que me rodeavam foram construindo a sua identidade e modificando o seu corpo, assim como as normas a que obedeciam para interagirem e para criarem uma imagem social cativante. Os registos acerca dessas temáticas no diário de campo podem ser elucidativos para compreender como é que cada um constrói o seu corpo e identidade virtuais, por isso me limitei a transcrevê-los em algumas das notas de rodapé, para que seja possível entender como se passa do mundo real para o virtual e vice-versa.

A recolha de dados, para além do diário de campo e da transcrição de práticas culturais, dos inquéritos e entrevistas, dos snapshots e dos machinimas, incluí também a recolha de conversas informais e a sua interpretação, discutida posteriormente com os intervenientes. Por outro lado, a pesquisa de documentos digitais, inicialmente apenas no *Second Life*, posteriormente alargou-se ao correio eletrónico, ao *Facebook* e aos *Blogs*, apoiada por uma extensa bibliografia *online*, que foi permitindo que as leituras posteriores às iniciais acompanhassem o evoluir do projeto. Como este se processou nos últimos três ou quatro anos, os dados recolhidos nem sequer serão todos analisados ou divulgados, tendo-se dado preferência aos que se consideram pertinentes para a explanação da temática escolhida para analisar.

A utilização do *Facebook* para o grupo das *Imagens da Cultura* e para o das Noites de Poesia, assim como a participação em outros grupos criados entretanto, possibilitou o acesso e a divulgação de uma série de documentos digitais, que não serão aqui transcritos ou colados, mas que podem ser consultados nos devidos grupos ou páginas: VII Seminário *Imagens da Cultura / Cultura das Imagens, For Us, Imagens da Cultura, Noites de Poesia no SL, Os Amigos da Ilha e Portugal Second Life Community*. Os documentos digitais resultam da recolha de notas, pessoais ou académicas, não necessariamente com o objetivo de virem a ser interpretadas e utilizadas nas conclusões do trabalho de investigação. Assim, estes documentos não foram analisados com o objetivo de poder tirar alguma conclusão da sua utilização, mas servem de exemplos para quase tudo o que é referido no desenrolar deste projeto, como acontece com as fotografias e os *machinimas*, com as pinturas e esculturas, com os poemas e as canções especificamente sobre o *Second Life*, etc.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

No entanto, é importante salvaguardar a privacidade de todos os que não desejam ver a sua vida exposta numa dissertação, sendo para isso necessário manter confidências feitas sem o objetivo de serem publicadas e não divulgar histórias de vida sem o acordo dos entrevistados ou informantes. Tal como na vida real, se aqui fizermos inquéritos e entrevistas, ou observações em que pretendamos mencionar quem fez o quê e como o fez, teremos de pedir às pessoas em questão que nos facultem a autorização para o fazermos. Por isso, antes de descrevermos e interpretarmos o que observamos, de refletirmos sobre as conclusões a que chegamos através dos inquéritos e das entrevistas e, teremos de ter a garantia de que as pessoas, cujos avatares observamos e que nos responderam ao que propusemos, nos dão autorização para nos referirmos a elas e para mencionarmos o seu nome real ou virtual. Em alguns casos, poderemos mesmo conhecer as pessoas em questão na vida real, o que pode não ser considerado como uma mais-valia para o estudo realizado em ambiente virtual, inibindo os pedidos de ajuda.

Devemos ainda ter em conta que todo o processo devia ter sido acompanhado pela escrita, desde o desenho do projeto até às suas conclusões, mas como deixamos a parte mais árdua para o final a tarefa pareceu-nos praticamente impossível de realizar. Assim, mesmo no *Second Life*, deveremos ir colocando tudo o que observamos em *notecards* e devemos criar pastas para cada uma das técnicas utilizadas, inquéritos, entrevistas, histórias de vida, fotografias, etc. Tal como na vida real, aqui também podemos utilizar documentos visuais, nomeadamente os *snapshots* e os *machinimas*, filmados no ambiente do metaverso. Deve-se acrescentar que a escrita deste projeto quase se limitou à utilização de referências documentais retirados do *Second Life*, mas que por vezes se omitiu o nome dos avatares, principalmente quando se tratava de diálogos em tempo real ou de mensagens pessoais. As pessoas que as escreveram permitiram a sua utilização precisamente para este efeito, tal como as que aparecem nas imagens selecionadas ao longo destas divagações.

São também documentos retirados do *Second Life* todas as imagens capturadas, pois quer os *snapshots* quer os *machinimas* utilizados para explicitar determinada perspetiva podem ser consideradas como fontes fundamentais no domínio da Antropologia Visual. Escolhi duas apresentações de *snapshots* realizadas por Anemolif Petrovic para documentar o último dia de Portugalis e as sessões das *Noites de Poesia*

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

no *SL* até ao final de 2011, pois em ambos se pode subentender a carga emocional com que cada um participa da sua comunidade e como saudosisticamente se despede dos locais onde o seu avatar interagiu durante anos. Portucalis era uma das poucas ilhas portuguesas com objetivos assumidamente educativos e culturais, onde assiduamente se podia assistir a aulas, a exposições, a concertos musicais, ou então participar em tertúlias, em festas, que muitas das vezes acabavam com fogo de artifício, e nas longas noites de música, dança e conversas entre amigos¹⁶⁴.

Também revi uma série de *machinimas* ao longo desta recolha documental, pois são facilmente realizados por qualquer indivíduo já acostumado à utilização do *Second Life*. Entre eles escolhi uma longa lista, quer de autores de renome, que dão realce ao aspecto estético mesmo quando se limitam a filmar para divulgar uma ilha do *Second Life*, quer de *machinimas* realizados com o objetivo de documentar determinado evento, como acontece no caso de espetáculos de música ao vivo, de exposições, de manifestações, de sessões das *Noites de Poesia no SL* ou das *Conversas às Quartas nas Imagens da Cultura*. Estes *machinimas* permitem-nos não apenas apercebermo-nos do ambiente social do *Second Life*, mas também do constante relacionamento entre o mundo real e o virtual, quer em termos arquitetónicos quer na aparência dos avatares, assim como naquilo que eles dizem ou escrevem, nos cartazes que utilizam para se manifestarem ou na forma como se comportam uns com os outros.

Para além da revisão de todas as imagens recolhidas, reli muitas das conversas nos grupos do *Facebook*, *Imagens da Cultura* e *Noites de Poesia no SL*, que me permitiram discutir perspetivas com os seus autores e elucidar os factos que sentia que me faltavam para compreender a dimensão social do *Second Life*. Entre as conversas a que assisti e em que participei nos grupos do *Facebook*, e nos eventos por eles criados, nomeadamente o das *Imagens da Cultura* e o das *Noites de Poesia no SL*, escolhi transcrever três parágrafos, o primeiro sobre a identificação entre o avatar e a pessoa, o segundo sobre o efeito Proteu e o terceiro sobre a liberdade que podemos sentir no

¹⁶⁴ Para tudo isso contribui especialmente a reitora da ilha, assim como a anfitriã, nomeadamente a Cleo Bekkers e a Marga Ferrer, que acolhiam todos os viajantes com uma atenção fora de comum e que ajudavam cada um a inserir-se na comunidade residente.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

metaverso para experimentarmos ser quem quisermos. Estes diálogos são, respetivamente, entre mim (1), a Lena (2) e a Guerreira (3):

- «Tal como o camaleão, Proteu transforma-se e esconde-se das pessoas. Costuma-se dizer que o hábito faz o monge, o que pode significar que a aparência que temos e os adereços que usamos modificam o que somos, independentemente destes inicialmente terem muito ou pouco a ver com o que na realidade somos. Mudando a aparência, Proteu não é reconhecido, modificando o seu próprio comportamento e discurso, as suas condutas e atitudes. Mas até que ponto é que estas modificações não irão influenciar o seu comportamento real? Ou seja, se eu fosse mais nova, mais alta, mais elegante e mais bela, teria o mesmo comportamento que tenho? E se me imaginar com todas essas características, continuarei a agir da mesma forma?» (1)

- «Não há identificação, eu não sou a boneca e não me confundo com ela. No entanto a boneca é uma construção minha, algo a enquadrar na estética visual do SL. Como tive oportunidade de dizer, fazer parte da beleza do meio é um objetivo, ou pelo menos não a degradar. Por respeito pelos olhos dos outros. Sem alfinetes!» (2)

- «O "agir" pode bem ser ditado por normas já existentes muito antes de nascermos. Sabe a ideia da 'desconstrução'? Ela pode vir num rasgo de rebeldia e no caso aqui, pode começar pela aparência física... Vivemos uma realidade cheia de preconceitos, tabus e pecados e mesmo assim temos guerra, fome e abandono. Muitos humanos são forjados à "força" em padrões bem específicos. Experimentar uma vida, propriamente dita, por livre e espontânea vontade é uma tentativa de sair de uma prisão limitada e depois... Sempre pode mudar a aparência de novo, o idioma, a conduta etc... esconder-se dos que conhecemos pode ser uma tentativa de não ter interferência em nossa nova "transformação". Sem interferência de conhecidos, o sujeito está livre para fazer suas próprias escolhas.» (3)

E a Guerreira ainda acrescenta, acerca da influência do comportamento virtual no real e sobre o que podemos experimentar nesta plataforma virtual, mas que não o fazemos na vida real: «o *Second Life* altera nosso comportamento real. E isso varia mesmo de individuo para individuo. Muitos escondem ou são "discretos" nestas mudanças. Porém para se posicionar na plataforma você precisa perder o senso

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

arraigado de crítica moral ou social. A compreensão daquilo que nos cerca varia justamente por conta do pré-conceito que cada um carrega daquilo que pouco ou nada conhece. Uma vez que o *Second Life* não é realidade podemos tirar proveito da elasticidade dos comportamentos ali estabelecidos.»

Também numa das conversas através das mensagens pessoais do *Facebook*, algumas pessoas expressaram-se sobre a possibilidade da ausência do corpo no mundo virtual, nomeadamente o Eros, que afirma: «eu estou presente no SL, virtualmente o meu corpo está lá (o *Lag* pode comprová-lo).» Mas para lhe responderem e apresentarem a sua perspectiva, as suas interlocutoras desenvolveram ainda mais a problemática já latente, a de que o corpo não é apenas carne, são emoções, sentimentos¹⁶⁵, pensamentos, por isso, mesmo que o corpo real não esteja presente no mundo virtual, é com ele que vivenciamos tudo o que nos acontece no metaverso. Para o ilustrar, transcreve-se o resto da conversa, com as respostas da Guerreira (1), da Lilithy (2) e da Sophialan (3):



Figura 16 - Guerreira Xue numa das *Noites de Poesia no SL*, no Minho

- «Um corpo não é só carne...carregamos ele com consciência com sentimentos, com imaginação e aliamos também a imagem o paladar e cheiros... a descoberta de que podemos ir além do real no virtual é outra alternativa que o avatar tem. Saber que pode

¹⁶⁵ «Assim, em presença do computador, os pensamentos das pessoas viram-se igualmente para os seus sentimentos. Como dizem as crianças, o que nos distingue das máquinas é o amor e a afeição, são as necessidades espirituais e sensuais, a excitação ligada ao heroísmo e a ternura e intimidade da vida familiar (...)» (TURKLE, 1989, p. 256)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

ser criança de novo pode bem ser usado para tratar traumas de infância pela psicologia. Ter bebe, aprender a voar em equipamentos, idiomas ...o real e o virtual nos arrastam para a vida d e qualquer forma... Mesmo quando não existia o sl...sempre penso, imagino e vivo antes o imaginário... se sou louca faz favor não me contem...Lollll.» (1)

- «Eu já chorei, já ri, já me aborreci no sl, já lembrei de situações do sl que na rl me fizeram dar aquele sorriso de canto de boa. Essas foram reações de meu corpo físico, então de certa forma, meu corpo acaba sendo uma extensão de meu avatar.» (2)

- «.... você sabe que tenho inúmeras histórias para contar do sl.... várias datas me marcaram..... vários sentimentos e emoções me assolaram.... conheci pessoas maravilhosas que hoje não fazem mais parte da minha vida que sinto muita falta delas. Concordo com o Eros e Lilithy.... O *Lag* prova que temos um avatar hahahah ele sempre trava quando menos queremos hahahahaha, e como a Lilithy porque se eu sorrio e sinto as emoções vindas das relações que tenho no SL é porque meu corpo está presente nessa relação mesmo que virtualmente hahahahaha.» (3)

Finalmente, compilei os vários artigos de opinião e informativos que tinha escrito para revistas ou jornais, virtuais e reais, dos quais selecionei um acerca de um casamento virtual, da Lara e do Óscar, que exemplifica o tipo de convivência que temos com os interlocutores no *Second Life*. Estes avatares correspondem a duas pessoas reais, que se conheceram no metaverso e posteriormente se vieram a encontrar *offline*, que transpuseram para o seu quotidiano a sua inicial paixão virtual. Como já conhecia uma delas antes da pesquisa etnográfica e de ela ter entrado para o *Second Life*, tendo eu para isso contribuído, acabei por ser convidada para madrinha do casamento virtual, o qual é descrito nos próximos parágrafos:

«Dia 5 de Setembro. No *Second Life* os dias são iguais aos da RL, demoram o mesmo tempo a passar, por isso a Lara e o Óscar passaram o dia a terminar os preparativos para o casamento, apesar destes serem muito menos exigentes do que os necessários na RL. Não foram de certeza os únicos a casarem-se num domingo, num ambiente virtual, rodeados de amigos e outros convidados. Às nove da noite de Portugal, ou uma PM na hora do SL, os referidos convidados começaram a aparecer na

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Terra Egypta. O ambiente é o do Egípto Antigo, com esfinges, pinturas nas paredes, esculturas, e gatos a passearem-se pelos jardins imaginários

A nível estético, este lugar pode ser considerado como um dos locais mais belos para a realização de casamentos. Tem espaços amplos, com paredes cobertas de pinturas e com esculturas alusivas ao antigo Egípto. No local correspondente à igreja, que tem um espaço destinado à entrada e obriga os avatares a passarem por um corredor antes de chegarem ao salão principal, existe um altar onde se encontra já Dalis, que vai dando indicações aos presentes e espera ansiosamente o casal de noivos, preparada para iniciar a cerimónia que consumará a união do referido casal.

Em frente ao altar, de um lado e do outro, encontram-se as duas testemunhas do casal, e os convidados estão sentados nas cadeiras que existem de ambos os lados. As vestimentas dos convidados representam o ambiente do Antigo Egípto, de acordo com o desejo dos noivos, que pagaram muitas delas. Todos agarram um estandarte que segura um coração vermelho, em honra do amor de Lara e Óscar. Este ritual parece ser habitual nos casamentos tradicionais da Alemanha, pois nenhum dos convidados o estranhou.

O par só chega ao local passado mais ou menos 15 minutos da hora prevista. Dalis explica aos presentes porque é que Lara escolheu este local para se casar e depois conta resumidamente a história do amor do casal, que começou com um convite para uma dança e que evoluiu da amizade para o amor. Quando finalmente se tornam marido e esposa, Lara e Óscar beijam-se, durante aproximadamente dez minutos, depois tiram uma foto com os amigos mais chegados e com as testemunhas. De seguida encaminham os convidados para o salão, onde ficarão a dançar noite dentro.

A música ritmada e cantada em alemão leva os avatares a aceitarem descontraidamente a animação para dançar. Para além de falarem uns com os outros em mensagens privadas, é no *chat* geral que os convidados comunicam com o grupo e se divertem. As conversas são em alemão ou em inglês, e os quatro portugueses presentes falam com os restantes convivas numa dessas línguas. Começam a despedir-se os que têm demasiados compromissos no *Second Life* ou que trabalham cedo na RL, no dia seguinte. Aos poucos, o salão vai ficando vazio e o par de noivos acaba por se retirar para os seus aposentos, pois está em lua-de-mel.»

4.3 INQUÉRITOS E ENTREVISTAS

Num inquérito realizado *online* em 2007¹⁶⁶, a alunos do ensino secundário, que antecipadamente foram entrevistados acerca do mesmo assunto, pode-se concluir que o tipo de linguagem que utilizavam para comunicar através da *Internet* era semelhante à falada, que conseguiam comunicar mais facilmente por este meio com pessoas de todas as idades do que o fariam na vida real, assim como conversar com pessoas completamente diferentes de si próprios, e tudo isso independentemente do sexo, apesar de falarem de temas diferentes de acordo com o género do seu interlocutor. Pertencer ao sexo feminino ou masculino parecia também influenciar a motivação que os levava a recorrer à *Internet* para se divertirem ou comunicarem.

A maioria destes jovens sentia-se mais à vontade utilizando este tipo de comunicação, afirmando não ter necessidade de construir personagens fictícias e mostrando-se tal como é, mas no caso de as criarem o objetivo era apenas o divertimento. Aliás, o mesmo acontecia com a utilização da *Internet* em geral, que no entanto não era usada apenas com um objetivo lúdico, mas também académico. Mesmo quando estavam *online*, consideravam que nem o seu corpo nem a sua identidade desapareciam, que eram sempre eles a estar ali, independentemente da situação. Assim, para estes jovens, a *Internet* facilitaria a comunicação entre as pessoas e não desenvolveria a faceta criativa, que se manifestaria na criação de personagens fictícias, nomeadamente de *avatars*.

Com o passar dos anos este inquérito deixou de fazer sentido, pois a *Internet* passou realmente a fazer parte da nossa vida quotidiana, contando-se pelos dedos os alunos, numa sala de aula, que não possuem computador ou que não o podem ligar à *Internet*. Aliás, esse é dos mais usuais castigos levado a cabo pelos pais, proibir aos filhos que utilizem o computador ou o telemóvel por se terem comportado incorretamente. Pelas conversas mantidas ocasionalmente com adolescentes da mesma faixa etária, podemos considerar que a *Internet* está gradualmente a ocupar o tempo que

¹⁶⁶ O referido inquérito foi realizado na plataforma disponibilizada pelo *Ria.Edu*, a aproximadamente 50 alunos do Ensino Secundário, já não estando disponível a sua visualização.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

antes era dedicado à televisão, tornando-se um objeto essencial para comunicar, quer pelo computador quer pelo telemóvel.

Não se voltou a utilizar este inquérito no *Second Life*, aliás porque não teria sentido questionar as pessoas se criam ou não personagens fictícias, quando elas estão inseridas num domínio em que essa criação é extremamente facilitada. Aqui, os mais antigos frequentadores consideram que é mais fácil utilizar este meio para comunicar com desconhecidos, com pessoas de outros níveis etários e de outras culturas, aliás porque usam o tradutor para poderem entender outras línguas. Por outro lado, ao contrário do que acontece nos *chats* e nas mensagens em tempo real, no *Second Life* os *avatars* utilizam outros meios, como os gestos e a voz, para comunicar com os seus interlocutores.

Só ocasionalmente é que as entrevistas foram feitas em voz ou em presença física, pois a maioria processaram-se no *Second Life* e no *Facebook*, mas por escrito, de modo a não deturpar o sentido das respostas e a ser mais fácil manter o diálogo na comunicação assíncrona. Esta pode ter a desvantagem do entrevistado facilmente entrar em contradição, principalmente quando se vão colocando constantemente novas questões ou quando ele não responde de uma só vez às já existentes. Inicialmente, os inquéritos foram realizados no *Second Life*, a cerca de cinquenta pessoas, entre elas os que considerei como informantes, a quem foi pedido para responderem a um pequeno questionário acerca das seguintes temáticas:

-*Second Life*: 1- Quem és tu no sl? 2- Tens vários avatares, ou apenas um? Porque tens mais do que um avatar? Com qual te identificas mais? 3- Porque modificamos o nosso corpo e aparência no *Second Life*? Porque nos preocupamos tanto com ela? 4- Já experimentaste ser de outro sexo no *Second Life*? Podes contar essa experiência? 5- Quais as tuas atividades no *Second Life*? O que fazes no dia-a-dia?

-*Second Life* e vida real: 1- Identificas-te com o teu avatar ou avatares no *Second Life*? 2- No *Second Life* assumes a identidade que tens na vida real? 3- No *Second Life* tens o mesmo sexo que na vida real? Sentes-te do mesmo sexo? 4- Será que o nosso corpo e aparência no *Second Life* afeta o que desejamos mostrar aos outros na vida real?

5- A nossa identidade na vida real pode modificar-se por influência do que somos no *Second Life*?

-Sexo: 1- Porque é que as pessoas procuram no *Second Life* a paixão, o amor, ou simplesmente o sexo virtual? 2- O que é para ti o sexo virtual? 3- Já o praticaste no *Second Life*? E fora do *Second Life*? Como? 4- Achas que o sexo virtual pode substituir o real? 5- O sexo virtual poderá levar ao desejo de o praticar na vida real?

-Imaginário e Realidade: 1- O que fazes no *Second Life* identifica-se com o que fazes na vida real? 2- Como é que as vivências no *Second Life* interferem na nossa vida real? 3- No *Second Life* dás mais importância ao teu imaginário do que na vida real? 4- Será correto considerar o *Second Life* como um vício¹⁶⁷, como uma droga? 5- Há quem considere que o *Second Life* é apenas um jogo. Concordas?

As respostas a estas questões vão aparecendo ao longo de todo este trabalho, pois foram elas a base para o seu desenvolvimento, no entanto decidiu-se não identificar os seus autores, pois alguns já não estão presentes no metaverso e não é possível contactá-los, enquanto muitos deles preferiram manter o anonimato, apesar de uma grande parte dos entrevistados ter afirmado não se importar de ser identificado. Por isso deixaremos por agora a sua análise, que será realizada no próximo capítulo e está subjacente a quase todos os temas desenvolvidos, para passarmos à descrição de entrevistas mais personalizadas, a um pequeno grupo de participantes, o que por um lado restringe o campo de perspetivas a analisar, mas por outro permite que se mantenha um diálogo produtivo à medida que as respostas vão sendo dadas e que surgem novas questões.

Mais tarde e apenas com o objetivo de entrevistar aqueles que se sentiam mais à vontade para escrever sobre a sua segunda vida, as entrevistas foram dirigidas apenas aos informantes e àqueles com quem contato mais assiduamente, obedecendo também a uma série de questões: 1- Como é que entraste para o *Second Life*? 2- Poderias resumir a tua história de vida no *Second Life*? 3- Neste momento, pertences assiduamente a algum grupo ou comunidade, ou frequentas preferencialmente determinado local ou eventos? 4- O teu avatar principal é aquele que eu conheço? 5- Quantos avatares tens para além

¹⁶⁷ «Em cada dependência trabalha o motivo de que o sujeito perdeu a soberania sobre o que sacia.» (SLOTERDIJK, 2008, p. 89)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

desse? Costumas usá-los frequentemente? 6- Há alguma ligação entre os diferentes avatares e tu próprio? 7- Criaste uma identidade no *Second Life*, tal como criaste o teu ou os teus avatares? 8- A identidade que criaste relaciona-se com o corpo que escolheste para o teu avatar? 9- Porque escolheste esse ou esses corpos e não outros quaisquer? 10 Concordas com aqueles que defendem que o teu corpo real está ausente do mundo virtual?

Nesta última entrevista, realizada através do *Facebook* e no *Second Life*, por escrito, fiz uma pequena introdução ao tema e coloquei uma série de questões, deixando aos entrevistados a possibilidade de não responderem, de me questionarem também ou de colocarem outro todo o tipo de observações, para poderem esclarecer mesmo os aspectos acerca dos quais não foram questionados. Responderam mais de 15 pessoas a este questionário, apenas as que quiserem e sem serem pressionadas para isso, mas apesar de ser um grupo restrito o que me respondeu a todas as questões, terei forçosamente de transcrever algumas das respostas para se poder compreender o que motiva as pessoas a utilizarem o *Second Life* e qual a interpretação delas acerca da dissociação entre o corpo físico e o virtual.

À pergunta como é que entraste para o *Second Life*, obtive diferentes respostas, desde o acaso e a indicação por parte de uma amiga ou amigo, até à curiosidade suscitada por artigos em jornais ou revistas e por divulgação na televisão, mas também por necessidades académicas ou profissionais. O *Coied*, em 2011, ou outros eventos anteriores, como uma conferência do Paulo Frias, por exemplo, assim como as aulas *online* em ambientes virtuais, foram para alguns o início desta deambulação pelo metaverso. Vou destacar algumas das respostas, por me parecerem típicas da comunidade de língua portuguesa em que me inseri, nomeadamente a da Anemolif (1), do Arménio (2), da Guerreira (3), da Lena (4) e da Wan (5):

- «Entreí em SL num contexto académico pois uma das UCs, Comunicação Educacional, do Mestrado de Comunicação Educacional e Multimédia da UAb, envolvia a organização e apresentação de um trabalho num congresso virtual a decorrer no SL.» (1)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

- «Entrei para o SL por intermédio de familiares, irmã e cunhado, porque este é informático e anda sempre a tentar descobrir coisas novas e disse-me que havia um jogo muito giro, que tinha descoberto, que podíamos ser o que quiséssemos nesse jogo, podíamos cometer as maiores loucuras, atrocidades, disfarçarmo-nos e podíamos dar asas à nossa imaginação de uma forma que, embora virtual, parece quase real. Esse talvez seja o grande fascínio do SL, é que ao mesmo tempo que nos disfarçamos e voamos noutra mundo, libertamos as nossas loucuras e imaginação, temos a sensação de k são reais, e temos o feedback doutras pessoas, que também assistem e participam nas nossas loucuras. Na vida real isso nem sempre é possível, pois existe uma barreira, k muitos n kerem transpor, continuam a sustentá-la e a ter medo de a ultrapassar.» (2)

- «Eu trabalhava com investimentos financeiros e foi através do Banco Bradesco, este tinha eventos culturais dentro da plataforma virtual. Me lembro que demorei muito a entrar e quando entrei não cheguei nem a ir neste dito evento pois nem me sabia movimentar lá. Podia ter saído sem maiores consequências pois achei *chato* não poder ter participado da apresentação e a próxima apresentação do banco seria só seria dali a quinze dias se bem me lembro, então eu fiquei e fui treinando e aprendendo a arrumar a bonequinha.» (3)

- «Descobri o SL numa conferência internacional *online* sobre ambientes virtuais de aprendizagem. Alguém apresentou um relatório sobre o uso. Fiquei curiosa, mas a primeira tentativa foi muito frustrante e acabei por guardar a ideia para quando tivesse maior disponibilidade. Mais de meio ano após, numa situação de doença, acabei por encontrar forma de aprender a usar e... cá estou eu!» (4)

- «Entrei no SI em 2007 após ter lido numa revista sobre o tema e decidi tentar. Em resumo como não tinha ninguém conhecido no SI vaguei por lá e fui aprendendo tudo sozinha. Criei um avatar masculino por achar que seria interessante ser aquilo que não sou na RL Recentemente mudei para um avatar feminino e continuo a descobrir o mundo virtual nas suas múltiplas facetas.» (5)

Apesar desta última questão incitar já a que os entrevistados respondam apelando à história da sua vida no metaverso e à autorreflexão sobre o seu percurso, os resumos sobre as histórias de vida deixarei para a próxima temática, assim como a interpretação

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

dos resultados, que está incluída quer no próximo capítulo quer na conclusão. Mas realço desde já que o objetivo que cada um encontra para aceder ao metaverso acaba por marcar o seu percurso na vida virtual, pois aquilo que procura e as pessoas com que se relaciona devem-se essencialmente aos seus interesses ou gostos. Assim, passando à pergunta acerca da pertença a determinado grupo ou comunidade, assim como à frequência preferencial de determinado local ou evento, a maioria respondeu algo semelhante à resposta da Bia (1), ainda que mais incompleto, à qual acrescentei as respostas da Guerreira (2) e do Reviriato (3), que já aqui recordam o seu percurso pessoal:

- «Estou integrada na Comunidade de Portugal Center 5, frequentando preferencialmente esta ilha e Portugal Center também. Sou assídua nos grupos “Noites de Poesia do SL”, “Imagens da Cultura / Cultura de Imagens”, “For Us” e, quando tenho oportunidade, no “Virtual Words Education Roundtable”.» (1)

- «Sim, posso dizer que faço parte de grupos culturais agora, depois de tantos anos no *Second Life*. Temos o grupo da poesia, nos reunimos com frequência, amigos antigos criaram comunidades onde fomos espontaneamente nos aproximando, e tenho meu sócio ReViriato, fotógrafo a quem admiro muito o trabalho. Participo eventualmente de grupos de discussão, ainda acho que muitos pensam que *Second Life* é vida real e não é. Percebo também que querem impor leis morais numa plataforma que é usada por adultos e que não fere o direito de ninguém. No *Second Life* você pode falar com qualquer um o que não acontece na realidade, no *Second Life* ninguém te pega a força o que não acontece na realidade, no *Second Life* se não quiser falar com alguém é só muta-lo.» (2)

- «No início (Verão 2007) apaixonei-me pela ARCI e tudo que ela representava para mim, um desafio de 25 SIM's, todos de raiz e carisma portuguesa que abracei cegamente, fascinado pelas potencialidades do SL, na ajuda possível a pessoas com qualquer e ou alguma deficiência. Neste momento e desde há um ano a esta parte estou "empenhado" a fazer um curso que me esgota neurónios quase todos...: (, mesmo assim jamais vou esquecer meu berço, onde nasci de fato...PORTUCALIS e tudo o que isso representa/significa para mim (((***))), tanto que na mesma rota, encostei rumo na embarcação para o Minho, um projeto de um casal, bons e grandes amigos, é lá que me

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

sinto em casa, entre pessoas que me conhecem...me são "familiares", de quem gosto e sinto que me gostam também...ponto* (((***)» (3)

Os entrevistados possuem entre um e quatro avatares, a não ser a Golfinha, que tem à volta de cinquenta, mas que só os costuma utilizar quando absolutamente necessário. Esta necessidade também foi referida por outros entrevistados, independentemente da diversidade de avatares implicar o assumir de diferentes identidades e da importância que lhe atribuem ou não, podendo esta dever-se a questões académicas, lúdicas, passionais, profissionais e sociais. Passando então para as respostas acerca do número de avatares e da sua utilização frequente, é necessário novamente transcrever a diversidade de perspetivas para se poder compreender a utilização que cada um faz dos seus vários avatares, nomeadamente a do Eros (1), da Guerreira (2), da Lena (3), da Saga (4) e da Wan (5):

- «Tenho mais uns 3 ou 4. Só uso um deles para programar. Estou a pensar em talvez puxar um para “dentro” novamente, como filho do Drow, para enriquecer o RP.» (1)

- «Tenho outros avatares sim, a Guerreira era muito popular e não tinha sossego para escrever, fotografar ou aprender então criei logo a Hilda e em seguida criei Highlander. A Hilda usava com bastante frequência, o Highlander é que era mais difícil pois ele era muito assediado pelas donas, o que o tornou inviável. Lolll.» (2)

- «Tenho mais um que uso como recurso, caso não consiga usar o habitual. Aliás fiquei com esse (suplente) numa situação engraçada, “oferecido” por uma amiga que desistiu do SL, numa época em que “matei” o meu primeiro avatar. Ultimamente, curiosamente, tenho usado, porque ando com dificuldades em “carregar” completamente o inventário e o avatar principal.» (3)

- «Tenho a Praga Schmooz quase tão antiga como a Saga que criei quando queria andar sossegada a explorar o SL e sem ter que falar com ninguém. Tem também figura humana mas com cara de poucos amigos, eheh! Tenho ainda mais dois avatares criados para uma única ocasião: um baile de máscaras em que quis que ninguém soubesse quem eu era e uma rena Rodolfo para uma festa de Natal;-)» (4)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

- «Mais 4 que eram utilizados quando trabalhei no SL como promotora em publicidade. Atualmente não os uso são só de trabalho.» (5)

Muitas vezes também acontece as contas serem desativadas, quer por denúncias quer por os seus detentores fazerem cópias ilegais de produtos virtuais, ou então porque a própria pessoa assim o deseja, de modo a cortar com o passado ou apenas com alguém em particular, criando por isso mesmo outro avatar. Mas se a desativação da conta não suceder devido a esta última razão e se dever, por exemplo, ao esquecimento da *password* ou a outra das razões acima indicadas, é mais ao menos comum criar-se um novo avatar em que se mantém um nome próprio igual ou semelhante, mas modificando-se o sobrenome. Também à pergunta sobre a ligação de cada um com os seus diferentes avatares se obtiveram respostas curiosas, nomeadamente a do Arménio (1), da Bia (2), da Guerreira (3), da Lena (4) e da Saga (5):

- «De início não houve, escolhi um avatar normal, não sabia nada, nem como arranjar a barba nem comprar roupa. No entanto nunca senti que era o avatar a fazer seja o que fosse, era eu próprio que estava ali, nunca me libertei totalmente da realidade, pois nem sequer sei se isso não me levaria à loucura, libertar-me de mim próprio e passar a representar apenas um personagem. O Avatar não tem sentimentos, é um boneco, criado por mim, mas sou eu que o comando. Mais tarde quem criou essa relação entre o real e o avatar foi essa tal pessoa, que criou um avatar gordinho e com barba.» (1)

- «Há uma ligação entre o meu avatar e eu mesma, na medida em que a minha personalidade, interesses e valores continuam a gerir a maior parte das minhas ações no SL.» (2)

- «Claro que há, todos são eu em diferentes escalas. A Hilda era negra e triste e era eu... O Highlander era comum e solitário e era eu.. Ambos iam para as cadeiras da sorte juntar dinheiro para a Guerreira tirar suas fotos e por vezes eles mesmo tiravam as fotos para ela, eles mesmo escreviam para Guerreira.» (3)

- «Não sei bem responder. A tentação seria dizer que eu, a Lena real, sou a ligação entre eles. Mas não há qualquer “vinculação”, no sentido da representatividade física que eu consciencialize. De tal forma que eu mudo imenso o físico do avatar. Da palidez das fadas, à morena africana, da loura escandinava à ruiva, já passei por tudo e voltei lá,

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

pois o aspeto do avatar, para mim, não tem que ter grande coisa a ver com a corporização, com a pessoa física que eu sou. Tomo um pouco como referência as regras de comunicação do espaço, tentando enquadrar-me na estética dominante, para não agredir e se possível contribuir para o prazer visual que me parece ser o SL.» (4)

- «Se a pergunta é em termos do nome do avatar, a resposta é sim e desde os meus primeiros dias de SL. Se é em termos de aparência do avatar, então a resposta é não. Quando tenho aparência humana uso sempre a mesma shape e skin desde o início, mudo apenas o cabelo e o vestuário. Mas também mudo muitas vezes de aparência completa para animal embora sempre com o mesmo nome.» (5)

Essa mudança de aparência nem sempre implica uma mudança de identidade, aliás nem todas as pessoas consideram que modificam a sua identidade ao serem representadas por um avatar, mas muitas admitem que a identidade do avatar é derivada da delas, só não se identificam totalmente porque no metaverso podem mostrar aos outros partes de si que não se atreveriam a mostrar na vida real. Por outro lado, para muitas, trata-se de encarnar personagens e agir de acordo com elas, daí que o metaverso possa ser encarado como um palco ou como um jogo, em que se faz de conta que se é seja o que for que se queira ser. Como as opiniões se dividem quanto à criação de uma identidade no *Second Life* e à sua relação com o corpo do avatar, transcreveremos também aqui as respostas da Anemolif (1), do Arménio (2), do Frapau (3), da Guerreira (4), do Reviriato (5) e da Saga (6):

- «Não sei se posso falar em criar uma identidade mas acredito ter uma forma de estar, ser e de me relacionar em SL que me caracteriza, me distingue e me torna singular. O meu avatar foi evoluindo à medida que as minhas competências em manusear as ferramentas disponíveis no SL se foram desenvolvendo. Também nesse processo mudei muito o aspeto do avatar até encontrar uma representação física com a qual me identifico embora não seja semelhante de alguma forma ao meu aspeto físico real. Desde que encontrei essa representação que muito raramente lhe introduzo qualquer modificação está já de tal forma "entranhada" em mim que sinto que não sou eu se a modificar.» (1)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

- «É a tal história da dicotomia entre realidade e virtualidade, no fundo a identidade que eu criei par ao meu avatar era algo que fazia parte da minha identidade, mas que eu não mostrava no dia-a-dia, é uma identidade derivada da minha, um ramo da árvore principal, que sou eu.» (2)

- «Penso que sim. A primeira identidade que criei foi um nativo americano. A segunda foi um corvo. Estas são as mais marcantes. Em princípio cada av destina-se a um fim ou atividade e está ligado também a fases da minha personalidade no sl.» (3)

- «Esta pergunta é interessante...minha identidade relaciona-se mais com meu intelecto. A beleza estética de meu avatar é comum e normal dentro da plataforma já que todos por lá são lindos de morrer. Lolll» (4)

- «Quando criei meu avatar, tentei colocar o gajo, o mais parecido possível, fisicamente comigo, bem..hehehhee..talvez um pouco mais bem-parecido, naturalmente...(-_ô). Acrescento que no SL me sinto bem mais "EU", com a minha verdadeira identidade, sem mascaras nem especiais cuidados, sinto que não tenho nada a perder ao me revelar exatamente como sou, RL falando. Com o acréscimo de poder que no SL te dá, o "poder" de poderes criar tudo que mais gostas, á tua volta, um poderoso motor de criatividade em várias áreas do pensamento comunicativo, enfim, resumindo, uso o SL não para criar uma qualquer dupla personalidade, que acho "berço" para uma menos boa esquizofrenia, mas uma vida dupla, com tudo o que isso acarreta em qualquer das vidas...:-) » (5)

- «Identidade propriamente dita não mas tento agir de acordo com a personagem que encarno quando por exemplo me visto de cavaleiro medieval vou buscar todo o meu lado selvagem;-)» (6)

A escolha de determinado avatar é feita antes de se aceder ao *Second Life*, no entanto quase todos os residentes modificam a aparência do avatar conforme vão compreendendo a forma como o podem fazer, quer editando a aparência quer comprando novas peles, formas, cabelos e roupas. Quase todos os residentes escolhem modificar a aparência dos avatares de acordo com padrões de beleza pré-estabelecidos, mas existem sempre exceções, nomeadamente os que criam os seus avatares com o objetivo de transmitir determinada mensagem aos que com eles contactam, os que

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

tentam que essa aparência seja semelhante à da pessoa que o avatar encarna e os que não se importam com essa aparência. Assim, as justificações para a escolha do corpo do avatar também foram interessantes, por isso transcrevo aqui as respostas da Bia (1), do Frapau (2), do Freddyx (3), da Lena (4), da Mei (5), da Saga (6) e da Wan (7):

- «Embora possa não me identificar fisicamente com o meu avatar, sinto-me bem na sua pele, ou seja, o meu avatar corresponde, talvez, à imagem que interiorizo de mim mesma, aquilo que me sinto ser, ao corpo físico onde me sentiria confortável...» (1)

- «Os corpos correspondem às identidades e a diferentes estados de alma.» (2)

- «Nenhuma razão em especial, o de Neko foi porque estava na moda e eu já ganhava dinheiro para lhe comprar roupas e outros acessórios. Comecei como mendigo, tornei-me DJ, depois virei Neko, e assim me mantive.» (3)

- «A minha escolha tem a ver com a aceitação de que tudo o que se vê no SL é responsabilidade nossa. Se um dos meus maiores prazeres vem da beleza do espaço, então eu quero colaborar na conservação e se possível aumento do prazer “visual”. O meu avatar, dentro da liberdade de escolha que me é dada, é a minha primeira atitude positiva para com os outros. Onde quer que esteja, tento sempre que se enquadre na linha do equilíbrio “adjacente”.» (4)

- «Procurei muito. Escolhi um que se encaixava na minha personalidade e que me lembrava de mim mesma enquanto jovem.» (5)

- «Porque têm a ver com uma das funções do SL para mim. Poder ser e agir de acordo com o que me apetece e que a vida real e a sociedade não permitem.» (6)

- «Talvez por mera questão estética ---se não somos perfeitos na RL porque não ser no virtual?!» (7)

Finalmente, na resposta à última questão, sobre a ausência do corpo real no mundo virtual, a maioria considera que o corpo não está na realidade ausente do mundo virtual, pois apesar do corpo enquanto carne não poder ser transportado para o metaverso, continua presente através da voz, das emoções, do que se sente e do que se pensa. Há quem considere também que a parte de nós que se transporta para o *Second*

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Life é apenas a mental¹⁶⁸, o que pressupõe a existência de uma dicotomia entre corpo e mente, sendo o virtual o lugar por excelência em que essa dicotomia é mais óbvia, pois o nosso corpo nunca se desprende da realidade. Assim, para ilustrar a discordância acerca da ausência do corpo real no mundo virtual, transcrevemos as respostas da Anemolif (1), da Bia (2), do Eros (3), do Frapau (4), do Freddyx (5), da Guerreira (6), da Lena (7), da Saga (8) e da Wan (9):

- «Não, não concordo em absoluto. Eu sou eu independentemente da forma com que me apresento. A ausência de um corpo físico não me parece porque uma das "vantagens" do SL é a possibilidade de termos uma representação física *online*. Representação essa que podemos "moldar" à medida dos nossos desejos e de acordo com os objetivos ou motivações que queremos imprimir à nossa identidade virtual. Não lhe chamaria criação de uma ou várias identidades, mas sim o termos a possibilidade de explorar, vivenciar e desenvolver todas as facetas da nossa identidade e até descobrir algumas que de algum modo estariam como que adormecidas. Pelo que disse anteriormente acho que essa representação física que é o avatar acaba sempre por "carregar" a nossa marca e por isso nos faz sentir identificados com ele.» (1)

- «Não, visto que, de alguma forma, o meu corpo físico é que me permite estar presente virtualmente: estão lá os meus olhos, as minhas mãos, a minha voz (por vezes) e as minhas emoções, que têm também uma dimensão física.» (2)

- «Não. O meu corpo sente e resente-se com o que se passa no virtual, em meu entender e mesmo que seja invisível nesse mundo, ele existe!» (3)

- «O corpo real está ausente mas o espírito está presente e, nesse sentido, acaba por se transcender o corpo real formando-se uma ligação nova corpo virtual-espírito real.» (4)

¹⁶⁸ «As the character now becomes more elaborate and "real" within our minds, we may start to think, perhaps without being fully aware of it, that the typed-text conversation is all taking place within our heads, as if it's a dialogue between us and this character in our imagination - even as if we are authors typing out a play or a novel. Actually, even when it doesn't involve online relationships, many people carry on these kinds of conversations in their imagination throughout the day. People fantasize about flirting, arguing with a boss, or very honestly confronting a friend about what they feel. In their imagination, where it's safe, people feel free to say and do all sorts of things that they wouldn't in reality. At that moment, reality IS one's imagination. Online text communication can become the psychological tapestry in which a person's mind weaves these fantasy role plays, usually unconsciously and with considerable disinhibition. All of cyberspace is a stage and we are merely players.» (SULER, 2001, s/p)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

- «Não, e então se usarmos a voz, menos virtual fica o avatar (isto do meu ponto de vista).» (5)

- «Concordo e não. Lembro-me que por muito tempo só me importava com aquilo que as pessoas diziam não com sua aparência. Entendia que o corpo que estava ali não era o real e só os pensamentos do outro estava descrito eram reais porém, vi que as pessoas se casam no *Second Life*, elas fazem sexo, elas se apaixonam e isso requer consciência com corpo, pense um pouco, se você ama você sorri e isso requer corpo, se você briga com alguém você fica com raiva, você chora. Se você faz sexo com seu parceiro, você precisa do corpo.» (6)

- «Não me parece que o meu corpo real esteja ausente. Aquilo que eu sou é o todo corpo e mente. Um e outro mutuamente se influenciam. Por isso me parece que sendo descontraidamente EU, não posso excluir nada de mim!» (7)

- «Não concordo e também não concordo no caso contrário, o meu corpo virtual ausente do mundo real. Quantas vezes me aconteceu levantar de manhã e pensar quem dera agora ser a Saga Tuqiri sem obrigações, fazer o que lhe dá na real gana, ir por aí como no SL.» (8)

- «Não totalmente. O meu corpo real óbvio que não esta dentro do computador mas em sentidos - emoções e até paixões está lá.» (9)

As instalações interativas na vida real, mas sobre o *Second Life*, demonstram esse vai vem entre os dois mundos, em que podemos observar de fora o comportamento das nossas encarnações virtuais ou em que podemos entrar para nos tornarmos apenas avatares¹⁶⁹. Se mesmo no mundo real, muitas das vezes o corpo se apresenta mascarado, automatizado, quase como que desligado da identidade real que lhe subjaz, o visionamento dos avatares em movimento conduz à reflexão acerca da forma como abandonamos o nosso corpo às exigências do trabalho ou da sociedade de consumo. Foram estas reflexões sobre o corpo que conduziram ao questionamento acerca do lugar do corpo na arte virtual, por isso foi realizada uma última conversa com questões

¹⁶⁹ Um dos exemplos de *performances* que atestam a necessidade de tomarmos consciência de que continuamos a ter uma vida real é o de Paul Sermon, mais conhecido pelo evento *Liberate Your Avatar* (disponível em <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/liberate/>) [19/03/13].

dirigidas a entrevistados escolhidos, por de alguma forma intervirem na produção de objetos artísticos ou usufruírem assiduamente da participação em eventos artísticos no metaverso.

Foi precisamente a mais de meia dúzia de membros da comunidade portuguesa, incluindo nela alguns brasileiros que costumam frequentar o Minho ou Portugal Center, que dirigi as questões acerca da arte virtual, da sua demarcação face à real, visto que continua a haver quem considere que a arte virtual só existe apenas como cópia do real e a que não copia as obras de arte é deliberadamente falsificada ou muito fácil de produzir. No entanto, não é esta a opinião da maioria, pois pude constatar, acerca dos critérios que demarcam a fronteira entre arte real e virtual, que eles só existem para quem dá primazia às formas de arte tradicionais, os outros consideram que existe uma continuidade, podendo a arte virtual transcender a real devido às suas potencialidades específicas. É isto que poderemos deduzir das respostas dadas pela Anemolif (1), pelo Karllos (2) e pela Camie (3):

- «Como leiga que sou em termos artísticos direi que para mim não há diferença entre arte virtual e arte real. As manifestações artísticas existem qualquer que seja o meio ou a forma que o artista encontra para expressar a sua sensibilidade ou criatividade.» (1)

- «A arte no mundo virtual pode assumir diversas formas, desde a reprodução de modelos de arte do mundo real, como pintura, ou pode refletir sobre as condições específicas deste ambiente e explorá-las. Entre elas destacaria a imersão, a questão da identidade e do corpo, a escala, podemos criar coisas que vão muito além da escala comum na vida real, interatividade, a exploração de novas formas de narrativa, seja através de machinimas ou de trabalhos de artistas como Bryn Oh.» (2)

- «Não demarco ‘arte virtual’. Para mim, toda a arte é real, porque resulta do trabalho e da intencionalidade do artista... e virtual, porque a sua validação deriva da perceção e das emoções do observador. Tenho resistido muito à utilização da expressão ‘arte virtual’, especialmente quando ela é usada como contraponto a ‘arte real’. Enquanto alguém com formação em história, sociologia e psicologia da arte, habituei-me a caracterizar Arte como algo que é simultaneamente intencional, artificial, inútil

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

(no sentido da inexistência de uma função específica, ao contrário do que acontece, por exemplo, com uma chaleira), e indutor de emoções. Neste contexto, a utilização de tela, pedra, aço, ou de um computador, parece-me geralmente irrelevante para a definição de arte. Para mim, a arte é toda real, porque resulta do trabalho e da intencionalidade do artista... e virtual, porque a sua validação deriva em grande parte do olhar e das emoções do observador.

No entanto, já tive alguns debates com membros da comunidade de artistas visuais (e não virtuais :D) no Second Life, defensores acérrimos da distinção entre ‘real artists’ e ‘virtual artists’. Para eles, ‘arte real’ é aquela que pode ser apreciada sem a mediação de um computador e, por oposição, ‘arte virtual’ designa todos os trabalhos que necessitam dessa mediação. Descobri igualmente existir uma hierarquia nesta comunidade, com os ‘artistas reais’ a assumirem um certo tipo de ‘superioridade intelectual’ face aos que apenas trabalham em ambientes virtuais. Também registei notas de submissão no discurso de alguns ‘artistas virtuais’ quando se referem, por exemplo, a membros da comunidade que trabalham e expõem na ‘Real Life’. Pessoalmente, o que mais me desagrada é a oposição entre real e virtual quando aplicada ao processo artístico. Talvez seja boa ideia começar a procurar expressões sinónimas de arte offline e arte online... Talvez arte material e arte imaterial seja mais adequado.» (3)

Assim, os tipos de representações do corpo que surgem no mundo virtual são semelhantes às do mundo real, referindo-se essas representações tanto ao corpo real como ao do avatar. Pela observação do corpo podemos deduzir a identidade que lhe subjaz, o que provavelmente é mais vincado a nível da arte do que na vida quotidiana, em que os apetrechos significativos podem ser elaborados conscientemente de forma a transmitir determinada mensagem aos observadores. Estes, no mundo virtual, interagem amiúde com as representações elaboradas pelos artistas e até podem encarnar a pele de corpos criados essencialmente com funções estéticas. Mas como as opiniões acerca deste assunto divergem, transcrevemos novamente as diferentes perspetivas acerca do assunto, nomeadamente a da Deli (1), da Guerreira (2) e do Karllos (3):

- «Surgem as representações do corpo que vão trazer benefícios a quem as constrói. Ou seja, cada um representa o corpo de forma a dominar uma acção e seus

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

propósitos. É saber qual o propósito de cada uma das "artes" e perceber o que leva a essa representação.» (1)

- «Refere-se a ambos, pois a evolução entre real e virtual caminha para uma quebra de barreiras entre o corpo e a máquina, e no ato de criar, a segunda se torna o prolongamento da primeira. Sempre as representações vão surgir primeiro no corpo real, mesmo que seja em pensamento, e a seguir no avatar, e mesmo que sejam fictícias, acabarão por adquirir realidade.» (2)

- «A questão do corpo me parece ser uma das mais interessantes que se abrem para quem explora mundos virtuais. Precisamos realmente de um corpo em um mundo virtual? Às vezes me parece que poderíamos caminhar para uma desmaterialização total do corpo, o que poderia ser um caminho para aqueles que acreditam que em breve poderemos fazer um upload do cérebro para um mundo virtual ou sistema de armazenamento de dados. Numa abordagem menos radical, o mundo virtual é um grande espaço de experimentação em relação ao corpo, dada a facilidade com que podemos alterar um avatar e testar as mais variadas possibilidades para o corpo. Vale lembrar que o inventor e pesquisador Raymond Kurzweil em seu livro *Singularity Is Near* já explora a ideia de num futuro próximo, através de implantes no cérebro, criarmos imagens/avatars de como queremos ser vistos no mundo real. Aliado aos avanços da realidade aumentada, onde podemos projetar objetos ou corpos em outros ambientes, o Second Life passar a ser um laboratório do que podemos experimentar em breve no mundo real.» (3)

Assim, também o corpo do avatar pode ser considerado uma obra de arte, tal como acontece com os avatares criados por Meilo Minotaur e Capcat Ragu ou Claudia222 Jewell, no entanto, na maioria dos casos, não é isso que acontece, pois os avatares são imitações do que na vida real se considera como corpos perfeitos, ou seja, obedecem a um padrão de beleza estilizado, apesar de quase todos possuírem toques particulares, de acordo com os gostos individuais ou com as características pessoais de cada um. Se também o corpo real pode ser usado como obra de arte, no metaverso essa utilização do corpo pode assumir contornos ainda mais abrangentes, sendo muitas vezes utilizado como forma de apelo à reflexão. É sobre a continuidade entre mundo real e

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

virtual que se expressaram quase todas as respostas, entre as quais escolhi as da Anemolif (1) e do Karllos (2):

- «Sendo o avatar uma representação tridimensional de uma entidade/identidade, poderá haver quem encontre aí forma de se expressar artisticamente, tal como as pinturas nos corpos reais.» (1)

- «Sim, se alguns artistas já usavam o corpo como obra no mundo real, como Stelarc, essas possibilidades se ampliam no Second Life. A *performance* “Becoming Dragon” da artista RL transsexual Micha Cárdenas no Second Life, onde ela comenta a transformação de seu corpo masculino RL em feminino, faz uma ponte entre os dois mundos.» (2)

Podemos também expressar valores estéticos através do corpo do avatar, tal como o fazemos quotidianamente na vida real com todos os adornos com que decoramos o nosso próprio corpo e mesmo que estes não se adequem estritamente às opiniões vigentes sobre a beleza, pois de acordo com os entrevistados acerca deste assunto, como é referido na resposta da Anemolif, «todas as modificações estéticas e morfológicas introduzidas nos avatares correspondem certamente a uma determinada perspectiva estética que o indivíduo tem do mundo ou do seu próprio corpo, aliás, só isso explica em parte a diversidade de avatares presentes, por exemplo em SL, todos resultantes de 4 ou 5 "formas" base que se encontram disponíveis nesta aplicação.»

Acerca da possibilidade da representação do corpo no mundo virtual nos levar a questionar a nossa identidade, pude concluir que a maioria dos entrevistados pensa que não, pois considera que um adulto não questiona a sua identidade, pois tem consciência dela e não a modifica. No entanto há quem pense o contrário, pois a percepção que temos do nosso corpo virtual influencia a forma como percebemos o corpo real, para além de que a proliferação de avatares que cada um pode ter implica também a consciencialização acerca da multiplicidade de identidades. Assim, transcrevemos as respostas da Camie (1), da Guerreira (2) e do Karllos (3):

- «Presumo que estejas a falar da representação do ‘nosso corpo’ e não do corpo em geral, certo? Se assim for, a pesquisa que fiz no âmbito da elaboração do trabalho sobre o Efeito Proteu em Mundos Virtuais leva-me a responder-te o seguinte: mais do

que apenas questionar a nossa identidade, a representação do nosso avatar (o nosso corpo imaterial, se quiseres) em ambientes tridimensionais leva-nos a alterar a percepção do nosso corpo offline (ou material, se preferires).»

- «O mundo virtual põe-nos em xeque, em primeiro lugar connosco mesmo, coloca-nos entre aquilo que fomos até ali e aquilo que nos propomos a ser daqui para frente.»

- «Creio que o mundo virtual pode nos levar a questionar a existência de uma identidade única e indivisível e o SL nos permite experimentar aspectos de nossa identidade represados ou adormecidos.»

4.4 HISTÓRIAS DA SEGUNDA VIDA

Num mundo virtual em que cada um pode criar a sua vida, é normal que as histórias se multipliquem, pois a interação com outras vidas pode também dar origem a novas histórias¹⁷⁰. É nesse mundo que estas histórias se encontram, histórias de diversas pessoas sobre diferentes assuntos, histórias que não têm fim, porque cada vez surgem mais pessoas, vindas de todos os lados, a todas as horas, pessoas que falam, que se teleportam, que voam, que dançam, que fazem espectáculos para as outras, que tornam reais os seus sonhos. E estas pessoas movimentam-se em cenários criados por outras pessoas, também elas com as suas histórias e a realizarem os seus sonhos, a criarem um mundo quase perfeito¹⁷¹.

Uma das responsáveis por uma das ilhas portuguesas, das que agora já não existem, contou-me que entrou no *Second Life* para jogar *online*, no início não sabia que

¹⁷⁰ «Mesmo que os encontros entre RL e SL sejam transversais e contínuos podemos dizer que, nesses quase dez anos de existência, foram elaboradas uma cultura e tradição próprias pelos residentes do Second Life. Relatos e imagens do passado, histórias e lendas sobre residentes "que já se foram" e narrativas sobre disputas entre residentes e a Linden Labs circulam pelo mundo virtual. Atuando em conjunto com prims e avatares, essas narrativas dão forma e sentido ao metaverso.» (LEITÃO, 2012b, p. 267)

¹⁷¹ «Embora tenhamos comumente um retrato do Second Life enquanto um mundo idealizado, mesmo que transversalmente espelhado em ideais originários de outras esferas do “mundo real”, é preciso considerar que as experiências e vivências nesse mundo virtual são múltiplas e variadas. Talvez num primeiro contato com esse universo a busca da perfeição sintética seja mais facilmente visível. Um olhar mais aprofundado, no entanto, revela minúcias que estão na contramão dessa suposta perfeição idealizada» (LEITÃO, 2012a, p. 3)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

existia mais alguma coisa para além do local onde entrou, mas um dia começou a voar e foi ter a um *sim* que nada tinha a ver com o anterior. Começou a andar no meio das árvores e entretanto ouviu alguém a dar-lhe as boas vindas, assustou-se, pois foi a primeira vez que viu um avatar também com vida. A partir daí, começou a experimentar tudo o que podia, passou dos jogos para experiências sexuais, mas entretanto começou a trabalhar, a ganhar, a conhecer gente, por isso alugou uma casa, depois comprou o terreno que a rodeava e passou a dedicar-se à comunidade em que se inseria. Depois passou a vir cá todas as noites, por prazer, por divertimento, mas principalmente por dedicação. Não eram apenas as amizades que a chamavam, mas sim o sentimento de que tinha de vir, de que havia sempre mais alguma coisa para fazer e para dar.

Há quem não distinga sequer a vida real da virtual. A Silvanaf, por exemplo, que escrevia para um revista do *Second Life* e agora participa ativamente na Ilha da Ajuda, enviando também dicas diárias para atualizar o «Guia de Viagens»¹⁷², consegue manter uma série de atividades que só alguém que se dedique inteiramente ao metaverso poderá conciliar. Sempre vestida como se fosse para uma festa de gala, pelo menos quando não está com um dos seus avatares alternativos (boneca, *kid* ou *tinie*), ajuda qualquer avatar feminino a vestir-se, indica-lhe onde fazer compras e até como ganhar dinheiro ou se divertir. Apesar de não gostar de revelar a sua identidade real, não cria aqui a sua vida fictícia, continua a ser ela própria, a pessoa real que está do outro lado de lá, sentada ao computador. E como ela, muitas outras mulheres desenvolvem as suas potencialidades no mundo virtual, talvez por isso se tornem mais exigentes¹⁷³ do que os homens em termos de relacionamentos amorosos.

Outras encarnam uma personagem enquanto estão a jogar, no reino de *Gor*, na *Infernal City*, ou outros jogos semelhantes, mas quando o jogo pára e voltam a ser quem eram, comunicam com os outros avatares de pessoa real para pessoa real, apesar de continuarem num mundo supostamente irreal. E há outros que trazem mesmo para aqui

¹⁷² Um dos grupos existentes no *Second Life*, que nasceu a partir da obra de Edgard B. Damiani (2007, Novatec).

¹⁷³ «A mulher 2.0 não se consegue contentar com um mundo imperfeito. Foi educada e habituada a trabalhar e a agir com base na perfeição, com acesso a todo o tipo de tecnologias que não erram, a não ser por influência dos humanos, esses estúpidos seres. A frieza de uma mulher 2.0 pode traduzir-se na solidão, ou então em nunca se contentar com nada nem ninguém.» (GOMES, 2008, p. 27)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

a sua vida real, como era o caso do anfitrião do Estúdio Raposa, o locutor e declamador Luís Gaspar, assim como o continuam a fazer o Jazz e o Revirato, a Wan e a Zoree, que mantem exposições das suas obras, respetivamente de fotografia e de pintura, no mundo virtual. Não são os únicos, porque se andarmos a deambular por aí deparamo-nos com exposições de pintura e fotografia, com festivais de musica e com concertos ao vivo, muitos deles realizados por pessoas que fazem o mesmo na vida real. Para estes, esta segunda vida é um prolongamento da primeira, continuam a ser eles, a trabalhar no que fazem fora do computador, na chamada vida real.

Mas para muitos outros nada disto acontece, é aqui que criam os seus desejos, que materializam os seus sonhos, que se satisfazem e esquecem as amarguras da vida. A dançar, a cantar, a namoriscar, a fazer amor, vão experimentando até onde é que podem ir num mundo que se dilui quando desligam o computador. E há também quem pretenda apenas divertir-se, fazer amigos, mostrar as suas ideias ou simplesmente criticar a sociedade. Muitos dos mais assíduos no *Second Life* podem realmente estar viciados no mundo virtual ou ter tempo a mais desocupado, como acontece com os desempregados ou com os que estão demasiado sozinhos e procuram aqui desenvolver a sociabilidade que não conseguem na vida real. Alguns deles começam a levar esta segunda vida demasiado a sério, como se fosse real, e já não conseguem desligar-se dela, querem ficar aqui, estar sempre *online*, desejam não voltar para o mundo real - não os critico, pois este mundo é mesmo quase perfeito.

É claro que aqui não existem as mesmas condicionantes a limitarem o nosso comportamento na vida real e por isso é normal que os avatares se comportem muitas das vezes como crianças ou adolescentes, pois nada os impede de terem o aspecto de um adulto e de continuarem a brincar uns com os outros como o fariam entre um grupo de amigos. Mas nem sempre isso sucede, como o prova a história do Kiko, um jovem adolescente que entrou para o *Second Life* por saber que eu utilizava esta plataforma virtual e que acabou por encará-lo como um jogo, até ao ponto de se sentir melhor a brincar no mundo virtual do que no real. O primeiro avatar que tinha não se coadunava com o conceito comum de beleza, de modo que, segundo ele, não atraia muitos amigos, mas para além de ter uma série de ofertas para se vestir melhor, foi aperfeiçoando a construção do avatar até parecer um príncipe das histórias de encantar e, apesar de se ter

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

inserido em grupos em que também existiam crianças, mesmo assim pensou que seria mais fácil arranjar amigos se fizesse de conta que era uma mulher.

Foi o que decidiu fazer, de modo que conseguiu ter muitos mais amigos, de ambos os sexos, do que tinha antes, até pensar que seria bom arranjar um namorado, pois a perspectiva que ele tinha, do que ele pensava ser um jogo, era que seria necessário ter uma vida normal para poder ser reconhecido. Começou a perseguir um dos amigos que tinha feito, na vida real vinte anos mais velho do que ele, até ele ser avisado que estava a lidar com uma criança, o que de nada adiantou, pois não se acreditou que o avatar feminino que lhe tinha dado o *mail* do *Messenger* e lhe tinha mostrado a fotografia de uma das irmãs, fazendo-se passar por uma rapariga de 18 anos, fosse na realidade uma criança de dez anos apenas. Mesmo depois de ter sido proibido definitivamente de aceder ao *Second Life* e de considerar que só os que não possuem uma vida real é que necessitam de viver uma segunda vida, continua a considerar que o que mais o atraiu no metaverso foi a possibilidade de arranjar rapidamente amigos e de fazer o que lhe apetecia sem pensar nas consequências que isso poderia ter no seu dia-a-dia.

Esta perspectiva de um jovem adolescente poderá não ser a mais comum, mas provavelmente é a mais sincera, pois centenas de pessoas procuram o mesmo, amizade e reconhecimento por parte das outras, mesmo que para isso tenham de modificar a sua aparência física, ou seja, o seu corpo¹⁷⁴. No entanto, nem todos apresentam as mesmas motivações para participarem do mundo virtual, pois a diversidade de procura e de oferta permite realmente a cada um escolher o seu caminho. Numa das perguntas da última entrevista, os resumos acerca da história de vida no *Second Life* foram elucidativos acerca da forma como cada um encara o *Second Life*. Vou transcrever, respetivamente, as respostas da Anemolif (1), do Arménio (2), da Bia (3), da Guerreira (4), do Jazz (5), da Lena (6), da Mei (7) e da Saga (8):

- «A minha história de vida em SL é um pouco a minha história de vida em qq espaço/tempo. Adoro aprender e socializar e este é mais um espaço onde se desenrola a minha aprendizagem e onde enriqueço a rede de pessoas com quem socializo. Tem sido

¹⁷⁴ «O corpo é o campo de batalha de uma identidade pessoal em plena turbulência. O traço cutâneo funciona como um colocar à distância a angústia e a dor de viver que apanha o jovem na encruzilhada dos caminhos quando ele não sabe que direção seguir.» (BRETON, 2004, p. 178)

também uma experiência de autodescoberta, pois permitiu-me explorar facetas da minha personalidade nomeadamente em termos de criatividade as quais ainda não tinham encontrado expressão.

Assim o tempo que estou "inworld" aproveito para frequentar tertúlias de amigos, congressos/conferências, aulas, normalmente relacionadas com aspetos educativos, deambular pelos numerosos Sims onde aprecio a qualidade e a beleza dos seus criadores e recolho imagens que tento que retratem as emoções que sinto na altura. Também é comum estar em SL apenas para me sentir "acompanhada" durante as noites em que estou a trabalhar, nessas alturas escolho normalmente um local com música do meu agrado e essa escolha recai muitas vezes no espaço onde "nasci" para SL, a E_learning3 Academy que para mim é como a minha segunda casa.» (1)

• «Eu diria k o SL foi uma anestesia, senti-me anestesiado durante uns tempos, mas foi também um bom analgésico, e digamos que foi aquilo que me ajudou, de certa forma, a ultrapassar uma depressão, porque em vez de estar sozinho, ali encontrei não só pessoas, mas todo um universo de sonhos e ilusões, fantasia também, que de certa forma me fez bem à alma e me fez superar o meu estado, que seria mais difícil de conseguir se não estivesse no SL. É bom encontrar sempre alguém do outro lado que nos responde e que temos em comum estarmos a habitar o mesmo universo, inseridos no mesmo espaço virtual naquele momento, que nos faz muitas vezes esquecer completamente a realidade. Essa foi a parte negativa que encontrei no SL, fazer-me esquecer que tinha de fazer coisas reais, que me roubavam tempo do sl, como ir com o cão à rua, arrumar a casa, trabalhar. Isto é um resumo do que senti enquanto lá estive, mas o que fiz no SL foi pura diversão, sacanagem, extravasar alguma loucura que poderia estar de certa forma já latente em mim e que ali tive oportunidade de a por à prova, meter-me com toda a gente da forma que me apetecia, esperar as respostas do outro lado e lutar com argumentação, primeiro por escrito e mais tarde utilizando a voz. Uma coisa que sempre senti enquanto estive no sl foi uma vontade muito forte e muito intensa de conhecer as pessoas com quem estava a falar, mesmo as mais loucas, apetecia-me conhecê-las, sempre senti a vontade de romper a barreira entre a virtualidade e a realidade, que sempre me fascinou, ou seja, tudo o que eu disse àquela pessoa como é que vai ser quando ela me conhecer? No fundo isto tem a ver um pouco

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

com o conhecimento de mim próprio, dos meus limites, do que sou ou não capaz de fazer, até onde consigo ir, até que ponto posso entrar em determinados campos, que ao dizer o que sinto posso parecer um louco, mas que aqui tenho coragem de o fazer. Então tive a coragem de experimentar tudo, desde as puras diversões, até frequentar locais de acontecimentos culturais, tive a oportunidade de entrar no campo da música, que é o que eu gosto mais de fazer na vida, dando a conhecer minimamente o que faço no dia-a-dia às outras pessoas. E sobretudo aconteceu uma coisa que eu não esperava que acontecesse, que através do SL viesse a conhecer a pessoa mais importante da minha vida, pois afinal sempre achei e critiquei, porque achava ridículo, as pessoas apaixonarem-se no mundo virtual, e afinal acabei por cair nessa situação. Antes disso, entrei num campo perigoso, em ter prazer em manipular a mente das pessoas que estavam do outro lado, levando-as a determinados comportamentos, tais como obrigá-las a exporem-se e a mostrarem perante uma câmara todos os seus desejos escondidos, os seus fetiches mais bizarros e as suas vontades mais recônditas.» (2)

«Entre para o SL no decurso de webinars dinamizados durante a COIED 2011 (Conferência *Online* de Informática Educacional). Durante a referida conferência, conheci Portucalis, ilha onde voltei posteriormente, por curiosidade, e onde reencontrei a Betina Astride), com quem me tinha cruzado na COIED. Fomos muito bem acolhidas pelos habitantes da ilha, pelo que nos tornámos assíduas (e irmãs virtuais), participando em algumas aulas promovidas pela Academia Portucalis, entre outros eventos, até que nos foi proporcionado tornarmo-nos residentes. Quando Portucalis deixou de existir, fomos recebidas em Portugal Center 5, a convite dos donos da ilha. Ao longo deste percurso, tentei manter-me dentro de um círculo de pessoas com interesses similares: participei em diversas conferências educacionais e outras, num grupo de amantes de poesia, fiz teatro, assisti a exposições de fotografia e de pintura, a espectáculos musicais, dialoguei, celebrei aniversários, fiz amigos...» (3)

«Minha trajetória foi marcada por várias influências do próprio *Second Life*. Quando percebi a quantidade de informação sobre comportamento pessoal fiquei maravilhada. Eu tinha entrado num espaço sem restrições morais alguma, e os avatares andavam livremente nus, e que tinham vampiros, prostitutas (profissionais do sexo mesmo), sadomasoquistas e tudo parecia ser permitido entre duas pessoas ou grupo

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

desde que ambos concordassem. Você pode ser qualquer coisa, bicho ou monstro ou criança, ou velho etc. Comecei a escrever sobre este novo mundo...Lembro-me que não achava a abordagem certa pois era um mundo novo e não queria marginaliza-lo e nem supervaloriza-lo, era um novo "olhar" somente. E minha visão foi mudando e mudava de novo a abordagem... Não me lembro de ter mudado de ideia tantas vezes na vida, de certa forma eu também estava aprendendo e aprendendo sozinha o que me deixava mais feliz tudo que eu via tinha uma peculiaridade diferenciada por ser só minha visão.» (4)

«vida??? o raio do boneco na vive e nem sequer respira hehehehe Ele só vive a minha vida e só uma LOL! Mas ok uso o WEB3D para divulgar o meu trabalho e conseguir falar, trocar opiniões, ter feedback no momento do mundo inteiro através de voz, tradutores bons para falar com os japoneses por exemplo, etc Isto tudo não tenho na minha página web2D ou mesmo numa exposição RL que estou cingido as pessoas da zona que me visitam a exposição. E o que gosto mais na web3D a comunicação» (5)

«Não há propriamente uma história de vida no SL, pois só há UMA vida: a minha. Digamos que poderia falar de “evolução” em SL, uma vez que a utilização implica competências próprias. A partir de certo nível de familiaridade, ainda pensando em usar o SL como suporte de EAD, resolvi aprender a construir. Hoje ambiciono aprender LSL e começar a brincar com as poderosas “scripts”. No entanto a intenção que me trouxe desvaneceu-se de algum modo, ou pelo menos deixou de ser o motivo principal. Hoje o SL é para mim um espaço lúdico, de relaxamento, de diversão, de comunicação e claro, também de aprendizagem pessoal e profissional.» (6)

«Em 5 anos muita coisa se passou. Descobri que gostava de construir objetos, de tirar fotografias e de construir amizades. Apesar do avatar que criei fui sempre eu, a pessoa real e transportei a minha vivência para o SL. Libertei-me no SL, em muitos aspetos, e isso refletiu-se na vida real. Ao longo do tempo aprendi a distanciar-me do meu avatar, sem, porém, me separar dele.» (7)

«Penso que a minha história de vida do não seja muito diferente da maioria das pessoas. Entrei no SL numa fase da minha vida em que andava contra tudo e contra todos. Não me apetecia dar com as pessoas nem sair de casa e o SL era o local ideal. Dava-me com as pessoas enquanto me apetecia e quando não queria mais bastava desligar. Com o tempo comecei a realizar que afinal do outro lado havia outras pessoa

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

como eu. E posso afirmar que foi muito graças ao SL que voltei a gostar das pessoas e a acreditar nelas.

No SL já ri muito, já me emocionei, já chorei, fiz amigos e muitos deles para a vida, inimigos e conhecidos. Em relação à minha vida inworld, já tive diferentes casas em vários locais, vários grupos, etc. Já fui viciada, tipo entrar todas as noites mesmo quando não havia nada para fazer. Acho que isso não foi bom porque acabei por me faltar de forma a ter estado uma fase sem entrar durante alguns meses. Desintoxicação, eheh! Agora não passo sem o SL e principalmente sem os amigos que fiz mas continuo a achar que tudo o que é demais, enjoa.» (8)

Foi também numa conversa nas mensagens pessoais do *Facebook* que cada um dos entrevistados expressou a sua opinião acerca do dia que mais o marcou no *Second Life*, como é exemplificado pela resposta da Camie: «foi certamente o dia em que percebi que tudo (ou quase) o que via no SL tinha sido construído pelos utilizadores e que construir era afinal algo bastante acessível, utilizando uma espécie de LEGO virtual.» A Betina escreveu um longo texto acerca do mesmo assunto, que interessa transcrever devido aos pormenores recordados e como experiência descritiva do primeiro dia de um avatar, que aliás ainda hoje continua a aceder ao metaverso:

«Tudo aconteceu há cerca de 1 ano e meio e ainda me lembro como se tivesse sido ontem. Lembro-me das imagens e das emoções.

Tinha acabado de apanhar *táxi* para o local da conferência. Sobre o corpo levava uma saia, peça muito pouco habitual em mim, uma blusa de cor já esquecida, uma mochila às costas e umas botas de biqueira afiada, já bastante fora da moda na altura. Os confortáveis assentos claros do anfiteatro que estavam no meu parco ângulo de visão encontravam-se todos preenchidos e no ecrã gigante viam-se gráficos apelativos sobre assuntos relacionados com mundos virtuais, particularmente com o *Second Life*. Fiquei a sentir-me um pouco incomodada porque ao me aperceber das frases de boas vindas não tive dúvidas que a atenção dos espetadores tinha sido interrompida pela minha entrada. Até parece que o facto de ter poisado quase em cima de alguém que estava na primeira fila me tinha deixado dúvidas sobre o nível de distração causada!... Em todo o caso, passados breves instantes, fiquei um pouco mais apaziguada ao dar conta que não tinha sido a última a chegar; é que chegar atrasada não é de todo uma das minhas

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

idiosincrasias, seja em que situação for. Escusado será dizer que dos conferencistas eu nada ouvi, tal era a quantidade de coisas a que tinha que dar atenção, mas algures apercebi-me de uma frase que foi direta às minhas necessidades: *Ainda têm lugares lá em cima...* Esta foi uma pista de ouro no meio dos inúmeros comentários das pessoas que já estavam sentadas, e que tentavam dar respostas às dificuldades alheias, e das mensagens individuais que me chegavam como se de tabuletas à minha volta se tratassem!

Lá subi as escadas do anfiteatro na demanda de um sofá apetecível; levava a timidez habitual, mas um ar de confiança surpreendente que me encorajou. *E agora, como é que me sento?* Ou porque já tinham passado pelo mesmo ou porque o meu estado imóvel perante o assento já era demorado e, eventualmente, por estar à frente de alguém, não tardei a receber instruções: *Clica no lugar com o lado direito e faz sit.* Resolvido. Assim fiz. Mas a atrapalhação que senti assim que dei conta de mim faz-me, hoje, rir: por mais que clicasse, ficava sempre de pernas para o ar! Ora, não me pareceu que essa fosse uma posição aceitável, mesmo que numa conferência *in world*. Resolvi subir mais no anfiteatro para voltar a fazer experiências num lugar mais afastado, não imaginando que qualquer pessoa, por mais afastada que estivesse naquele espaço, poder-me-ia ver de todos os ângulos, bastando comandar a sua câmara como bem entendesse! Mas o grande marco da minha vida enquanto avatar ainda não tinha acontecido.



Figura 17 - eTICtar nas Imagens da Cultura, em Portugalis

Figura 18 - Betina Astride e Bia Dreamstime nas Imagens da Cultura, no Minho

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Ao dar uns passos para um melhor posicionamento, caiu-me o coração aos pés quando me senti a descer, desamparada, por um mar que ainda não tinha percebido existir. A sensação foi assustadora. Afastei-me do ecrã do computador e só pensei: *Estou a afogar-me!* E fiquei Realmente paralisada de medo. Experimentei, então, a dimensão imersiva do mundo virtual em 3D. Ao certo, já não me lembro como saí deste embarço, mas talvez tenha pedido ajuda no *chat* geral ou então utilizei uma das IM's que estavam abertas para lançar um pedido de socorro e, seguramente, alguém me mandou *táxi*, pois os mais velhos são extremamente atentos às dificuldades dos *newbies*. E, num ápice, teleportei-me de novo para a sala da conferência onde tive a agradável sensação de ter sobrevivido. A opção final foi sentar-me nas escadas e ficar sossegadinha, o que consegui mesmo ao findar do evento.

Meses mais tarde, (re)assisti e aplaudi à gravação da conferência *Mundos Virtuais e suas Potencialidade Educativas*, de Teresa Bettencourt (Cleo Bekkers) e Leonel Morgado (Andabta Mandelbrot). Também revisei o local do evento e sentei-me confortavelmente no sofá claro já vestida com um *outfit* mais condizente com a minha maneira, independentemente do mundo em que esteja.»

Algumas vezes foram as histórias de vida a temática marcante das sessões nas *Imagens da Cultura*, como aconteceu quando a Sophialan, na atualidade «*designer* de moda», contou a sua vida no *Second Life*, acompanhando o relato com imagens e deixando os presentes surpresos pelo seu à vontade em relatar factos que outros teriam omitido. Para além de descrever os objetivos que a motivaram a entrar e permanecer num mundo virtual, conseguiu transmitir a vertente emocional das suas experiências, de modo a que o público conseguisse compreender porque se decidiu casar, ter filhos e até uma família virtual. Provavelmente foi a única a conseguir transmitir de forma convincente, para um público na sua maioria descrédulo, de que forma as vivências sociais no *Second Life* podem funcionar como um mecanismo de compensação.

Mesmo quando a temática escolhida não apelava ao relato de histórias de vida, começar uma das *Conversas às Quartas* relatando experiências passadas foi uma das

formas de fazer com que todos os participantes se sentissem integrados no grupo¹⁷⁵. É mais ao menos comum todos participarem quando se trata de contar histórias sobre as vivências no metaverso, desde o primeiro dia, em que tudo parecia estranho, aos enganos a que foram induzidos, como ter de colocar o avatar em determinado local para dormir, até ao período de viciação e posteriormente de reflexão acerca da identidade ou identidades assumidas no *Second Life*. E de seguida transcrevo um texto do Beto, com as perguntas e respostas a um evento que ele próprio estava a preparar para uma das *Conversas às Quartas nas Imagens da Cultura*:

«Antes de entrar no *Second Life*, procurei estudar o que era, para saber se me interessava. (...) Bem, depois de todos estes textos, e depois de 4 meses como ``residente`` em SL, aprendi a construir, interpretar ``scripts``, negociar terrenos...! Tive uma namorada (POR SINAL, ÓTIMA PESSOA !) !!! No meio disto, atravessei uma ``crise existencial secondilifiana``. Recorri então aos que chamo ``os anciões``. Vieram em meu socorro Guerreira Xue, PaulaJ Galicia e Sophialan Bandler, ah!, e não posso esquecer, Heuser Merlin, que me aguentou entre sofismas e filosofias de ``boteco`` (loooool). Todos enfatizaram coisas, situações parecidas, com opiniões diferentes.

Mas aí é que está: não consigo entender as relações humanas em SL, e os ``falados`` sentimentos. Isso porque, se SL é o lugar ideal para uma ``segunda vida``, porque trazer para cá, os traumas da outra vida? Xue então, diante das minhas argumentações, propôs um desafio: um debate. Num encontro de poesia, ``ladinamente`` me aproveitei e provoquei uma conversa, e Paula num misto de gentileza e de boa apreciadora de uma peleja intelectual, se propôs a reunir quem quisesse participar. Começa aqui então minha proposta de discussão: 1 – *Second Life* foi criado para ser um jogo, ou ``site`` de relacionamento? 2 – *Second Life* consegue até hoje manter suas diretrizes? Se a resposta é não, porque não? 3 – Caso entenda que se desviou de suas diretrizes, *Second Life* pode ser redirecionado? Como, porque, para que, para onde? 4 – As relações humanas em *Second Life*, têm limites? Qual? 5 – Se levarmos em consideração a possibilidade de que *Second Life* seja um ``site`` de

¹⁷⁵ « Story can be useful as an opening to group sessions, for introductions between team members, to inspire participants, to pass on shared values, as an ice-breaker technique, as a way of recalling past group events, as a way to share learnings, as a way to share best practice, as a non-threatening way to discuss a contentious problem and as a way to explore potential solutions.» (THORPE, 2011, p. 292)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

relacionamentos, porque não nos expomos mais do que naturalmente é feito? Porque ter medo desta exposição, além do aspecto segurança física, da vida real? 6 – Escolha uma das duas: o que é mais importante em *Second Life*, Negociar ou Amar? 7 – Relacionamentos em *Second Life* (incluindo atividades sexuais), levando em consideração a existência de uma parceira (o) na vida real, é traição? Se não, porque? 8 – Seu avatar é a sua imagem e semelhança, com todas as suas características de personalidade, ou é a exposição do seu alter-ego? 9 - Até que ponto *Second Life* interfere na sua vida real, e vice-versa? Interfere sim. Quando entrei no sl eu não era eu na rl. 10 – Qual o aspecto mais prejudicial, que você identifica em *Second Life*? Não distinguir que o sl é uma ferramenta que pode ajudar vc a melhorar sua realidade e não para fugir dela.»

4.5 PERTENÇA À COMUNIDADE

Sendo a observação participante uma técnica fundamental para a descrição do comportamento dos indivíduos a observar, não é suficiente para conseguir explicar como é que esses mesmos indivíduos interpretam o seu próprio comportamento, por isso mesmo se recorreu novamente às entrevistas, realizadas quer em presença física quer *online*. O objetivo não foi o de atingir resultados generalizáveis, mas apenas compreender como é que determinado grupo de pessoas experiencia a utilização da *Internet* para comunicar e como é que ela permite o derrubar dos obstáculos que mais usualmente impedem ou deturpam essa mesma comunicação. Por isso mesmo, também aqui as entrevistas foram não estruturadas e informais.

Se por um lado a comunidade é imaginada, por outro o antropólogo insere-se nela e faz parte dela, pois assume determinadas funções enquanto membro da comunidade, para mais tarde a poder descrever. Quando ele se torna assíduo na comunidade, relaciona-se com os outros membros e passa gradualmente a ter um sentimento de pertença. A observação participante é uma observação em que os investigados sabem que estão a ser observados e quem o faz interage com eles, durante um período de tempo preestabelecido. A possível capacidade de compreender a situação em que se

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

encontram os intervenientes não conduz necessariamente à objetividade, pois se todo o conhecimento é construído e se essa construção pode ser feita em interação com os indivíduos ou grupos a observar, resultando do diálogo intersubjetivo, o que se pretende é descrever a situação e não cristalizá-la em fórmulas científicas que possam ser aplicadas a outras situações semelhantes.

Esta observação tem de ter em conta que não nos situamos no mundo real e que à partida não sabemos quem são as pessoas que os avatares representam, a sua idade, género, assim como a sua forma física ou a cor da sua pele. Isto sucede quando assistimos a um casamento com muitos convidados ou quando estamos numa festa minhota a celebrar o São João, no entanto numa comunidade mais restrita, como a dos moradores da ilha do Minho, por exemplo, é mais fácil saber quem é quem e o que faz ou não na vida real. No entanto, como não é esse o objetivo deste projeto de investigação, acabei por não me preocupar tanto com a identidade real dos meus interlocutores, mas sim com a sua identidade virtual, assim como com a forma como relacionavam uma com a outra. Sem corpo não existe identidade, por isso encarei o corpo virtual como uma projeção do real, independentemente de se assemelharem ou não e da pessoa em questão ter consciência dessa semelhança.



Figura 19 - Sophialan nas Imagens da Cultura, em Portucalis

Para compreendermos como as pessoas vivem o melhor é vivermos como elas e aqui é relativamente fácil viver como os outros, inserir-nos nas comunidades, por exemplo, na portuguesa, conversar com as pessoas, ter uma profissão ou determinadas funções reconhecidas pelos outros, observar como se comportam e até comportarmo-

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

nos como eles. Para isso temos de começar do nada, como aconteceria se fossemos estudar uma aldeia recôndita portuguesa, criar amigos, entrar em grupos, participar nas atividades desses grupos, ajudar os que aparecem de novo e estar disponível para dialogar. A partir do momento em que pertencemos à comunidade teremos de escolher um objeto de estudo em particular, ou um pequeno grupo para estudar ou um assunto que consideremos pertinente e que será central na nossa pesquisa.

Imaginemos que o objetivo é analisar a forma como os portugueses que residem no *Second Life* encaram as dissociações entre o seu corpo e identidades reais, entre o corpo virtual e as suas identidades virtuais, neste caso não nos bastará observar o comportamento dos avatares, teremos realmente de lhes perguntar a sua opinião acerca do assunto. Essa auscultação de opinião pode ser realizada em público, como acontece nas tertúlias acerca de um tema específico ou no espaço reservado ao diálogo depois das apresentações de determinada temática. Mas como a opinião expressa em frente aos outros nem sempre é a mais sincera, poderão realizar-se entrevistas individuais, por *chat*, *IM* ou em *Voice*, para além de se poderem utilizar questionários que indiquem sobre a perspectiva dos inquiridos acerca do assunto em questão. Tudo isto poderia ser complementado com histórias de vida de alguns dos entrevistados e inquiridos, podendo eventualmente conduzir-se o diálogo para que eles próprios comparassem a sua vida real com a virtual, como aliás muitas vezes aconteceu.

Há sempre a necessidade de entendermos as normas de determinado grupo ou comunidade antes de partirmos para a sua observação. Neste caso, adotou-se por aprender essas normas *online*, com a participação assídua e constante em grande parte dos grupos portugueses que na época existiam no *Second Life*. Para além do longo período de socialização a que me sujeitei antes de iniciar a pesquisa etnográfica propriamente dita, tive também o cuidado, quando decidi delimitar a população a investigar e escolhi a comunidade residente em ilhas portuguesas, de contactar os donos das ilhas e manter com eles um relacionamento que permitisse que confiassem em mim, o que aliás tinha de fazer para realizar os eventos das *Imagens da Cultura* e das *Noites de Poesia no SL*. Como tive a sorte de todos serem pessoas fora de comum, desde o Alma à Linda, de Portucalis a Portugal Center, acabei por me relacionar com eles de forma semelhante à interação que mantive com todos os outros avatares.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Se uns se aproximaram mais do que outros e se essa aproximação acabou por resultar em amizade, isso deveu-se também a ter-me deparado com pessoas com objetivos comuns, que acabaram por se ligar umas às outras devido aos seus interesses serem semelhantes. O ideal de comparar as práticas culturais de determinada comunidade com as de outra qualquer poderia ser também concretizado no *Second Life*, mas isso só foi realizado na medida em que o processo de socialização inicial se processou em grupos que utilizavam o metaverso essencialmente para o divertimento e para encontros amorosos ou sexuais. Só tem sentido fazer trabalho de campo em determinado contexto e tendo à partida determinadas questões a elucidar, pois caso contrário não se saberia o que observar e que dados recolher. Ora, essas questões só surgiram depois do processo de socialização e de integração na comunidade.

A observação participante pretende ser uma forma de conseguir estar na mesma perspetiva dos avatares observados, fazendo parte do grupo ou da comunidade, mesmo que se adote sempre uma postura que permita o afastamento dessa perspetivas. No meu caso, a participação continua ainda hoje a ser superior à observação, e cada vez mais me limito a observar grupos em contextos que unem todos os presentes, como um concerto, uma aula, uma sessão de poesia, uma exposição artística, uma conversa orientada ou uma apresentação de uma temática com a conseqüente discussão. É claro que o investigador transporta para o contexto a analisar aquilo que ele é, a sua identidade e ideologias, a sua cultura e sociedade, a sua experiência de vida e o seu género. Neste sentido, se eu não fosse mulher não me teria inserido na comunidade da forma que o fiz nem provavelmente tido as mesmas experiências, assim como não as interpretaria da mesma forma.

A compreensão da comunidade que queremos investigar passa pela integração no grupo ou grupos, de modo que neste caso a observação participante será a técnica mais adequada para se compreenderem as práticas culturais e as concepções dominantes de uma determinada população que frequenta o *Second Life*. Como neste caso a comunidade é restrita, pois a escolhida foi a portuguesa ou de falantes de língua portuguesa, que habita ou frequenta ilhas assumidamente da mesma nacionalidade, que realizam periodicamente eventos de carácter educativo e social, escolha essa

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

impulsionada pela aproximação cultural entre os seus membros e pela facilidade com que se comunica através da linguagem escrita ou falada.

No entanto, como aqui tudo muda rapidamente, desaparecem ilhas e aparecem outras novas, assim como muitos avatares não voltam a entrar no *Second Life*, substituindo o avatar original por outros ou desistindo de utilizar esta plataforma virtual, é difícil manter os mesmo informantes do início ao fim da pesquisa etnográfica, de modo que resolvi escolher dentre eles os mais estáveis e que utilizam um avatar principal para serem reconhecidos pelos outros. É este o caso da Guerreira e da Sophialan, assim como do Genius e do Jazz, que mantêm o mesmo nome de avatar desde que os conheci no *Second Life*, o mesmo não acontecendo com a Lena e o Frapau, que mudaram de avatares, tal como muitos outros que fui conhecendo no meu percurso virtual, que ou mudaram de identidade devido a questões pessoais ou possuem mais do que uma, que utilizam frequentemente, dependendo do contexto em que estão interessados em participar.

Apesar do meu objetivo ser estudar a comunidade portuguesa, num determinado grupo específico, no entanto duas das minhas informantes são brasileiras e, apesar de não as conhecer na vida real, ao longo do meu percurso no *Second Life* foram das primeiras grandes amigas virtuais que tive, pelo que às vezes até nos tratamos por irmãs virtuais, pois sabemos que podemos sempre contar umas com as outras. Na época em que o metaverso funcionava para mim como um fuga à realidade quotidiana, foram elas que me apoiaram, assim como uma outra amiga, que geralmente me acompanhava quando o único objetivo era a diversão, mas foram principalmente dois amigos, que mais tarde vim a conhecer na vida real, o Arménio e o Jazz, que constantemente me chamavam a atenção para não passar demasiadas horas *online*.

Essa voluntária ajuda de amigos virtuais é mais ao menos frequente no *Second Life*, mesmo que sejam apenas conhecidos a interajuda é constante, pois aqui não existem as mesmas condicionantes nem as mesmas consequências que poderiam existir na vida real quando incondicionalmente se apoia os outros. Aliás, foi esse contato constante com as subjetividades dos outros e com as suas opiniões acerca das temáticas que pretendia tratar, que me levaram a deduzir a questão fundamental deste projeto de investigação, que não surgiu logo desde o início, pois foi encontrado pelo contacto com

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

as perspetivas de uma diversidade de avatares acerca das aproximações e dissociações entre o mundo real e o virtual.

Foram eles também que fizeram com que eu me sinta uma indígena no *Second Life*, como se fizesse parte daquele ambiente, tudo limpo e perfeito, pois mesmo o que ainda não é assim, poderá vir a ser, basta que os construtores tenham preocupações estéticas e se desliguem mais da vida real. Esta sensação põe em causa a possível fiabilidade dos dados recolhidos na observação participante, pois a necessidade de me manter ao mesmo tempo dentro e fora nem sempre é conseguida. A acrescentar a isso está o facto de me ter confinado ao estudo da comunidade portuguesa, que costuma assentar raízes nas ilhas assumidamente da mesma nacionalidade. No entanto, devido ao longo período de socialização a que me dediquei, fazendo o que grande parte dos outros avatares faz, pelo menos no primeiro ano em que entra para o *Second Life*, independentemente da sua nacionalidade, acabei por ter uma visão de conjunto, que me facilitou mais tarde delimitar a população a estudar e o próprio objeto de estudo.

Se essa observação e participação simultânea se tivessem iniciado desde o momento que entrei para o *Second Life*, sem me ter dedicado à integração e imersão neste mundo virtual, possivelmente não seria capaz de ter a mesma perspetiva acerca da sua utilização pela diversidade de comunidades e de grupos que se vão criando e desfazendo no metaverso¹⁷⁶. Quando entro há quase sempre alguém que fala comigo ou me envia *teleporte* para o local onde está, independentemente de ser ou não um amigo próximo, um amigo apenas virtual, simplesmente um conhecido ou mesmo alguém com quem nunca antes tinha falado. Aprendi a recusar esses convites e também muitas vezes a escapar-me dos diálogos que apenas têm como objetivo passar o tempo, como aliás acontece com muitos dos que utilizam o *Second Life* como se fosse esse o único contacto com outras pessoas.

Normalmente, quem o faz é porque tem demasiado tempo livre na vida real, o que acontece devido a estar desempregado ou a ter um trabalho que lhe permita ao mesmo

¹⁷⁶ «O carácter descartável dessas comunidades demonstra uma tentativa de preenchimento de identificação do homem, em que as idéias defendidas e as pessoas com as quais você se relaciona demonstram muito quem você é. Laços familiares, religiosos, classes sociais, vínculos de proximidade geográfica, portanto, perderam seus espaços, pois essas âncoras sociais limitam a livre expressão.» (MAGALHÃES & PAIVA, 2009, p.9)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

tempo estar *online*, ou então é porque a desagregação da sua vida real o leva a refugiar-se no *Second Life*, local onde não tem de enfrentar os mesmos problemas com que se vê confrontado *offline*. Por vezes, as pessoas apaixonam-se no metaverso e passam a permanecer *online* muito mais tempo do que o habitual e a horas que nem sempre são as mais comuns, principalmente no caso do *Second Life* ser a única forma de contactar com o seu companheiro. Isto também pode acontecer devido à influência do grupo ou comunidade virtual, que pode exigir uma assiduidade acima do normal, como acontece com os voluntários da Ilha da Ajuda, por exemplo, que parecem estar sempre prontos para apoiar os novos avatares, independentemente da hora a que isso aconteça.

Assim, a inserção na comunidade não é normalmente um processo doloroso, pois desde a aprendizagem das regras básicas à modificação do avatar, até à constituição de amizades virtuais e à pertença a um grupo ou a vários, em cada passo podemos ser ajudados pelo que nos rodeiam, que geralmente nos tratam de um modo informal e amistoso. Salvaguardando as devidas exceções, de grupos ou comunidades fechadas ou que não aceitam os novatos e os turistas, normalmente nas ilhas mais seguras e sem conteúdo direcionado apenas para adultos, qualquer avatar é bem recebido e presta-se ajuda a todos os que precisarem dela. Mesmo a língua em que cada um escreve não surge como impeditiva para a interajuda, pois facilmente se utiliza um tradutor, apesar destes não estarem capacitados para traduzir todas as palavras e expressões próprias de determinada cultura.

Foi nessa atividade de ser ajudada pelos mais velhos e prestar apoio aos mais novos que conheci uma série de pessoas, umas mais marcantes do que outras, que influenciaram o meu próprio percurso no *Second Life* e me fizeram modificar muitos dos pressupostos iniciais da pesquisa etnográfica, nomeadamente aquele que defendia que existira uma anulação do corpo real no virtual. Assim, a minha caminhada para fazer parte da comunidade iniciou-se pela solidariedade mútua entre os diferentes avatares com que me cruzei e mesmo que na altura não tivesse uma consciência plena do que me estava a acontecer, acabei por ficar ligada a muitos deles, que se transformaram em amigos reais e sempre presentes, apesar das distâncias físicas que nos separam.



Figura 20 - Desenho da Wan sobre uma viagem de amigos virtuais na RL

Foi também com eles que aprendi o quanto é difícil dissociar o que somos na vida real da nossa identidade virtual, apesar da facilidade com que podemos mudar a aparências do avatar, que mesmo assim traz sempre algo que se identifica com a nossa própria aparência real. Como comentário nada conclusivo, poderia acrescentar que a problemática da identidade e do corpo neste contexto virtual é um caminho sem fim, que tem de ser percorrido lentamente para se puder compreender que nem todos temos os mesmos objetivos quando criamos avatares para nos representarem no mundo virtual, nem eles nos influenciam de maneira semelhante. Foi através das respostas a todas as questões aqui mencionadas, das conversas informais, das histórias de vida, das *Conversas Vadias* realizadas no Café Livraria Nova Águia e dos Encontros nas *Imagens da Cultura*, que retirei parte dos comentários e das conclusões que apresentarei nos próximos capítulos.

5. A DESCOBERTA DA IDENTIDADE NO *SECOND LIFE*

Neste penúltimo capítulo, sobre a descrição quase minuciosa da experiência vivida e a sua interpretação, aborda-se o tema da descoberta da identidade pessoal e social no *Second Life*, descrevendo a realização de atividades lúdico-educativas e a vida dos avatares no metaverso, assim como a ligação entre o corpo real e as identidades virtuais, fazendo-se ainda uma abordagem superficial da temática do sexo virtual e do lugar do corpo na arte virtual, finalizando com as conclusões retiradas da análise de dados acerca da temática do corpo como reflexão antropológica. Como não existiu a obediência a nenhuma metodologia quantitativa nem a técnicas quantitativas, esta interpretação mantém-se delimitada à observação de uma determinada comunidade, que nem sempre manteve os mesmos membros, ao longo dos últimos três ou quatro anos.

O problema principal da utilização de uma metodologia qualitativa é a análise de dados, pois apesar da diversidade de técnicas que existem para o fazer, quase todas elas possuem uma vertente subjectiva marcante, sendo uma das mais antigas a descrição fenomenológica dos acontecimentos e das conversas tidas com os entrevistados ou com os informantes. O uso da linguagem verbal e não da numérica, pode ser um dos factores que conduza ao questionamento da validade e fiabilidade desta análise, pois as interpretações descritivas não atingem nunca o grau de objetividade das estatísticas ou das técnicas concomitantes ao método experimental. Apesar da falta de rigor em que se pode cair com o uso da metodologia qualitativa, no entanto esta permite uma maior focalização na comunidade ou nos grupos a estudar.

Como não se pretende chegar a resultados estatísticos, este tipo de metodologia exige que o investigador se insira na comunidade, com o apoio prévio de uma série de estudos já realizados sobre temáticas semelhantes. O diário de campo, os inquéritos e entrevistas, as histórias de vida, a captação de imagens, a gravação de diálogos ou de apresentações sobre determinado tema, fazem parte da recolha de dados, que posteriormente necessitam de ser interpretados. Assim, optando por esta metodologia, com o objetivo de realizar uma descrição fenomenológica do objeto de estudo, não me pareceu adequado utilizar a análise de conteúdo nem as estatísticas, pois nem os indivíduos inquiridos nem os informantes foram em tão grande número que se

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

justificasse esse tipo de análise de dados. No entanto, ao longo do percurso foi sendo feita uma a análise dos conteúdos dos diálogos mantidos, mas nunca com o objetivo de quantificar ou generalizar os factos observados.

Como o *feedback* dos informantes e de quase todos os entrevistados foi sendo atualizado ao longo do percurso, não me socorri na análise de dados de nenhum método ou técnica quantitativa, tendo optado pela descrição fenomenológica do ambiente virtual e das perspetivas apresentadas pelos entrevistados ou informantes. Muitas vezes, devido à incompatibilidade de horários, foram utilizados outros meios, para além do *Second Life*, como forma de contacto, entre eles o *Facebook* e o correio eletrónico, pois a maioria das pessoas contactadas só acedem ao *Second Life* fora do local de trabalho e nem sempre se encontram disponíveis para estabelecer o diálogo em tempo real com outros habitantes do metaverso. Tendo sido longo o período de inserção na comunidade, a integração permitiu um contacto mais próximo com muitos dos que, principalmente em conversas informais, foram corroborando ou falsificando as teses defendidas.

Escolher a etnografia em vez de outra metodologia implica a realização de um trabalho de campo, que neste caso se baseia essencialmente na recolha dos diálogos mantidos com os autóctones, do que dizem e do que escrevem, assim como na observação da sua aparência, comportamento e gestos. Como à partida se consideram todos os dados recolhidos como importantes, a quantidade de informação que se pode obter permanecendo no local a estudar durante um longo período de tempo é demasiada para poder ser toda analisada e interpretada. Depois de ter sido realizada ao longo de todo o percurso, de cada vez que se obtinham novos dados, foi novamente reanalisada no final desse percurso, tentando-se encontrar incoerências e contradições com as conclusões a que se chegou.

A recolha de conversas por escrito é muito mais fidedigna do que a que é gravada ou filmada, apesar de no primeiro caso poderem ser omitidas as emoções, assim como o tom de voz, a entoação e a pronúncia. Para além disso, muitas vezes o que se escreve não seria dito em voz alta, por vergonha ou por dificuldade em encontrar as palavras mais apropriadas. O discurso escrito é usualmente mais organizado, porque obriga a que se pense antes de escrever e a que se transmita a informação de forma a que os interlocutores entendam. Seguindo essa lógica, optei por recolher apenas respostas ou

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

conversas escritas, apesar de no diário de campo ir registrando impressões acerca das conversas realizadas por voz, dos inquéritos e das entrevistas (estruturadas e semi estruturadas).

O tipo de questões colocadas nas entrevistas, no caso das pessoas inquiridas não se importarem de revelar a sua identidade, incluíram perguntas acerca da idade real e do género, do que costumam fazer no mundo virtual e da sua história de vida, assim como das razões de entrada no *Second Life* e do tempo de permanência nesta plataforma virtual. Nos restantes casos, em que os entrevistados preferiram manter o anonimato, ou não pretenderam desvendar a sua vida real ou a do *Second Life*, foi-lhes dado escolher as perguntas a que desejavam responder, incluindo as questões acerca do que fazem e do tempo que passam aqui, das relações de amizade que estabeleceram no mundo virtual, dos avatares que criaram e dos que utilizam para tarefas específicas. E, por fim, as perguntas dirigiram-se à opinião dos interlocutores acerca da construção do corpo e da identidade virtual, da identificação dos seus avatares e dos seus *alts* com o seu corpo físico, das suas múltiplas identidades com a sua identidade real, da ausência do corpo real no mundo virtual.

Esta ausência faz com que se possa ter a sensação de que nada nos poderá acontecer de mal no *Second Life*, permitindo-nos correr todos os riscos, inclusive a simulação de suicídios virtuais ou a visita a um hospital para pessoas com problemas mentais graves, em que as paredes falam connosco e os espelhos nos mandam suicidarmo-nos. Apesar de tudo isso poder ser assustador quando experimentado pela primeira vez, a consciência do limite entre o fictício e o real permite a exploração das nossas emoções quando estamos no metaverso. Se posso ser quem quiser, sem as mesmas consequências que isso me poderia trazer na vida real, então posso transformar a minha vida virtual num local de experimentações, tal como foi já feito por uma série de outros avatares, ao sentirem que podem controlar completamente a sua vida no *Second Life* e eventualmente a dos outros, como confidenciou um dos entrevistados.

A consciência de nós próprios e da nossa identidade começou a ser questionada desde o momento em que os filósofos se aperceberam de que afinal não somos assim tão racionais, que as nossas motivações se mantêm em grande parte no domínio do inconsciente e que a interação social pode mudar o curso da nossa vida, sendo relativo o

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

controle que podemos ter sobre ela. Schopenhauer, Nietzsche e Freud, para mencionar apenas os mais influentes nesta perspetiva do predomínio da irracionalidade sobre a racionalidade, foram também os que alertaram para o facto de termos necessidade de acreditar num ser transcendente, que seja responsável por nós e nos ajude a ultrapassar as dificuldades. No metaverso, esse ser somos nós próprios, pois podemos assumir o controlo sobre a nossa vida e sobre o que queremos fazer dela¹⁷⁷.

Uma das formas de controlo é consciencializada pela facilidade com que podemos modificar o nosso avatar. Muitos dos que passam o tempo a modificar a aparência do seu avatar e que aceitam estar a brincar quando o fazem, tal como quando se dedicam à construção, também assumem que gostavam de modificar o seu corpo físico com a mesma facilidade, mas que não o fazem porque as modificações no corpo real dificilmente são emendadas, visto isso exigir demasiado esforço e tempo. No entanto, há estudos que indicam que a modificação da forma do avatar, assim como as tarefas que faz para supostamente ter um corpo saudável e perfeito, como a ginástica e o relaxamento, por exemplo, contribuem para que a pessoa também passe a fazer exercício físico que a faça sentir-se melhor fisicamente.

Talvez pelo contacto constante com jovens e pela observação de como interagem quando comunicam através do computador, partiu-se do pressuposto que eles sentem necessidade de criar corpos fictícios, de experimentarem várias identidades, inserindo-se em diferentes grupos, com uma diversidade de experiências, para elaborarem o seu percurso de procura da sua própria identidade. A utilização da *Internet* pode funcionar como um incentivo para a criação de personagens fictícias, o que na realidade já acontece na vida real, pelo menos durante a infância e adolescência, a diferença aqui é que podemos continuar a fazê-lo mesmo quando adultos e os nossos pares consideram isso como normal. Em determinados grupos, o normal é ser diferente, daí que muitos

¹⁷⁷ «Se consideramos que o avatar é um reflexo do jogador este reflexo corresponde à realidade corpórea, num mapeamento que não é apenas aparência mas também controlo. O mesmo género de situação que encontramos nas câmaras de vigilância em que o corpo vê refletido os seus gestos através do dispositivo de tempo real num ambiente reflexivo. O avatar articula no ecrã, por via da manipulação da interface, uma representação obediente do ser corpóreo. Através do jogo os conceitos de avatar e interface ligam-se.» (AA.VV., 2008, p. 152)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

utilizadores do *Second Life* utilizem marcas pessoais, normalmente tatuagens¹⁷⁸, ou se insiram em grupos de Vampiros¹⁷⁹ ou de Nekos, assumam as regras do grupo e vivam de acordo com elas.

Pela análise dos conteúdos dos diálogos mantidos com uma série de avatares, poderia concluir que a criação de personagens fictícias resulta principalmente de uma necessidade lúdica, mas também de uma necessidade de inserção social, de aceitação por parte dos outros, de criação de uma vida que, por uma série de razões, não podem ter na vida real. Entre essas razões podemos indicar as deficiências, físicas e mentais, assim como o carácter e personalidade, nomeadamente a timidez e a introversão, mas também a profissão e o estado civil. Ter amantes no mundo virtual é muito mais fácil do que os ter no mundo real, principalmente para quem pensa que é feliz e que o seu casamento é ideal, mas que emocionalmente precisa de algo mais do que isso, mas sem acabar com o seu comprometimento no mundo real.

O mundo emocional de quem frequenta o metaverso é muitas vezes exposto nos diálogos mais banais, mas aprofundado nas conversas íntimas que podem acontecer noite fora, mesmo entre avatares que se acabaram de conhecer. A informalidade da linguagem e a ausência física do outro ou outros contribui em larga medida para isso, pois aqui somos capazes de estar quase tão à vontade como quando estamos sozinhos ou apenas com os nossos animais domésticos. Esse à vontade permite-nos transmitir as nossas emoções e sentimentos, conflitos e desejos, ideias e valores, mas até mesmo as nossas atitudes, pela forma como o nosso avatar se comporta e reage aos estímulos exteriores. Muitas vezes surge a sensação de que só aqui é que podemos mostrar quem

¹⁷⁸ «Distinguir-se dos outros tem mais a ver com o querer mostrar um sinal pouco corrente do que com a natureza dos comportamentos. Maneira económica e tranquila de proclamar a sua rejeição do “conformismo” subordinando-se a um outro.» (BRETON, 2004, p. 194)

¹⁷⁹ Apontamentos no Diário de Campo:

Como me informou a Mirror, tal como todas as outras espécies e raças, há bons e maus vampiros, os primeiros obedecem às regras do clã, têm sims próprios e só atacam as Blood Dools, que gostam de ser mordidas e não deixam de se manter semi-humanas por causa disso, desde que bebam cidra ou comam maçãs depois de os alimentarem. São os restantes que incomodam os outros avatares, pois não possuem regras explícitas, nem grupo ou casa, de modo que convidam as pessoas para serem mordidas de forma a que possam sobreviver, mas como muitas aceitam o convite sem tomarem atenção ao que estão a fazer, depois de o serem permitem que eles entrem no limbo, pois após a mudança de sangue, os vampiros são imortais.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

realmente somos, nas várias facetas do nosso psiquismo, para além de nos aceitarem como tal.

A maioria das pessoas parece não ter a mesma aparência do seu avatar e mesmo as que têm semelhanças, muitas das vezes não comunicam com o mesmo à vontade dele. No mundo real, o contacto com o olhar dos outros intimida-nos, muitas vezes não conseguimos atuar da mesma forma quando somos observados por pessoas reais e quase nunca conseguimos atingir o mesmo grau de exposição que temos na linguagem escrita, quando conversamos com amigos e mesmo com desconhecidos. É como se tivéssemos a sensação que, independentemente do comportamento do nosso avatar, a ausência do olhar dos outros nos liberta e o facto de estarmos no mundo virtual nos ilibta do cometimento de atos considerados ilícitos ou imorais.

Por outro lado, no *Second Life* e noutros mundos virtuais, à partida estamos todos na mesma plataforma de qualquer possível hierarquia, independentemente das nossas características físicas e das nossas deficiências, do nosso poder económico e da nossa cultura, de sermos socialmente excluídos ou mesmo de sermos considerados marginais na vida real. É claro que os que possuem mais competências a nível da informática e da comunicação são geralmente os que conseguem vir a ser mais populares. Mas aqui não importa realmente quem somos *offline*, a não ser que pretendamos que o saibam, nem o tipo de personalidade ou carácter que condiciona as nossas atitudes, até porque no metaverso podemos encarnar uma personagem e mascarar um avatar, de modo a não sermos reconhecidos nem pelos amigos mais próximos.

No mundo virtual, a comunicação é facilitada, mesmo para aqueles que são mais antissociais na vida real, quer pela sua informalidade quer por se processar normalmente através da escrita, com o benefício de se poderem *teleportar* a qualquer instante, *crashar* ou mesmo desligar o computador, o que não poderão fazer no dia-a-dia quando se encontram numa situação de frente a frente. Apesar da comunicação no mundo virtual poder influenciar e melhorar as competências comunicativas no mundo real, o progressivo afastamento do contacto pessoal e físico pode ter consequências nefastas, principalmente no caso dos mais jovens, pois podem ser incapazes de passar competências que desenvolvem para a vida real. É claro que nos adultos isso também

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

pode acontecer, principalmente quando passam mais tempo no *Second Life* do que na vida real, considerando esta apenas como um mal necessário.

É um facto que os mais tímidos e introvertidos se expressam geralmente melhor pela escrita e mesmo assim mantêm um convívio social assíduo, que provavelmente não conseguiriam aguentar na vida real. Geralmente não utilizam o *voice*, a não ser em conversas privadas e, quando o utilizam, nota-se usualmente algum nervosismo na voz. São estes também os que manifestam mais receio em aceitar encontros na vida real, pois mesmo quando conseguem encarnar uma personagem popular no *Second Life*, receiam não o conseguir manter no contacto face-a-face, principalmente se o encontro envolver várias pessoas, todas elas completamente diferentes. O mesmo poderá suceder devido ao contraste entre a aparência dos avatares e a aparência dos corpos físicos ou mesmo devido a deficiências físicas que podem ser omitidas do mundo virtual.

Os que já nasceram no mundo digital não possuem geralmente este receio de se exporem no mundo virtual, permitindo que seja relativamente fácil descobrir a identidade de cada utilizador das redes sociais. Tal como no *Facebook*, em que os adolescentes expõem facilmente a sua vida privada, através de fotografias e de comentários, que mais tarde os poderão vir a prejudicar, também o *Second Life*, quando não se sabe quem está do outro lado e mesmo assim se revela aspectos íntimos sem pensar nas consequências, pode fazer com que a vida real dos seus utilizadores seja afetada por essas revelações. Desde fotografias a moradas e contactos telefónicos, tudo por ser divulgado através do mundo virtual sem que se conheça os interlocutores e muitas vezes sem ter a preocupação de esconder o verdadeiro nome daquele que os está a divulgar. No metaverso, como o ambiente é aparentemente tridimensional e mais realista, assim como os seus turistas e residentes, a probabilidade da pessoa se deixar enganar por um avatar cuja identidade desconhece é ainda maior.

Apesar de aparentemente a vida virtual e a real serem paralelas, se a identidade real daquele que tem comportamentos ilícitos ou mesmo imorais no *Second Life* é revelada, então mais tarde ou mais cedo poderá deparar-se com pessoas que o conheceram apenas como avatar, mas que o irão importunar devido ao comportamento que teve no mundo virtual. Isso pode acontecer particularmente no caso do sexo virtual, quando este é com qualquer avatar, mesmo que se não conheça a sua verdadeira

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

identidade, assim como nos casos de adultério, apesar dos que o cometem apenas no metaverso não o considerarem como tal, pois apelam à perspectiva que defende que é apenas um jogo virtual e que não traz consequências para as suas vidas reais. Seja como for, devido ao elevado número de divórcios, que podem suceder devido à utilização do *Second Life* ou por outra razão qualquer, há amiúde críticas à sua utilização por parte dos mais tradicionalistas, que defendem a imposição de normas muito mais rígidas aos utilizadores do mundo virtual.

Há quem utilize o *Second Life* apenas com o objetivo de detetar grupos de risco e de encontrar comunidades de adeptos de práticas proibidas, acusando-os e eventualmente fazendo com que os seus membros sejam capturados na vida real. Para além de casos de pedofilia e de violência psicológica, que ocasionalmente passam para a vida real, também no metaverso se pode procurar adeptos para determinadas organizações, normalmente as clandestinas ou marginais, assim como para partidos políticos ou seitas religiosas. No caso da comunidade portuguesa, em que o único reflexo da religião são as igrejas e os falsos padres, que geralmente apenas celebram casamentos, não se dá uma verdadeira importância às práticas religiosas, apesar do mesmo não suceder com as festas populares, pois celebra-se o Carnaval, o Santo António, o São João e até o São Pedro, assim como o Natal ou a Passagem de Ano.

No caso dos mais jovens, provavelmente é o aspeto lúdico o mais importante para quem comunica através da Internet, no entanto isso não se pode generalizar, nem mesmo no caso do *Second Life*, em que a vertente académica e profissional tem sido, nos últimos anos, muito desenvolvida. Aliás, a faceta lúdica pode unir-se à educacional, permitindo a criação de grupos, formais ou informais, dedicados ao teatro, à dança, à poesia, à música, às tertúlias e aos debates temáticos. Podemos aprender e ter novas experiências, divertindo-nos simultaneamente, e para isso podemos contar sempre com a ajuda dos outros, que para além de nos facultarem o sentimento de pertença, nos permitem ter sempre um apoio para as nossas inseguranças e respostas para as nossas dúvidas.

Esta solidariedade, quer de grupos quer de particulares, acabou por interferir no desenvolvimento deste projeto de investigação e da reflexão antropológica, pois mais do que interpretar dados descontextualizados, foi fundamental recorrer à ajuda dos outros

avatares e das pessoas que estão por trás deles para perceber até que ponto existem influências mútuas entre o real e o virtual, assim como entre o corpo físico e o digital. Como me ative apenas à comunidade portuguesa ou, mais alargadamente, aos falantes de língua portuguesa, apesar dos contatos esporádicos principalmente com avatares que utilizam a língua espanhola e italiana, a minha perspetiva acerca do *Second Life* ficou limitada às condicionantes socioculturais desta comunidade, entre muitas outras. Por isso, a partir daqui, esta reflexão deveria seguir o seu rumo¹⁸⁰, permitindo uma visão mais objetiva acerca dos limites do mundo virtual e do real, da problemática do corpo e da identidade virtuais, assim como acerca da interação social no *Second Life*.

5.1 ATIVIDADES LÚDICO-EDUCATIVAS

Se o computador apareceu nos escritórios e nas escolas como um objeto de trabalho, os mais velhos tendem a considerar que a sua função não pode ser predominantemente lúdica, no entanto não é como o consideram os mais jovens, que passam horas a jogar ou na conversa uns com os outros. Tal como na vida real, as duas funções podem ser importantes, aliás mesmo a trabalhar grande parte dos adultos acaba por ter uma série de janelas abertas, inclusive para o *Facebook*, um bom exemplo da forma como conciliamos o prazer com o trabalho. Também aqui há quem defenda que se deve separar a função lúdica, de modo que o mesmo utilizador pode criar uma identidade social, enquanto trabalhador, e uma pessoal, dedicada à família e aos amigos. O mesmo acontece no *Second Life*, em que a mesma pessoa pode criar mais do que um avatar, dependendo das funções que pretende exercer e do que pretende mostrar aos outros.

¹⁸⁰ Por isso mesmo farei minhas as palavras de Paulo Frias, elucidativas do percurso que ainda teremos de seguir para compreender a interação nos mundos virtuais e a sua influência na vida real de cada um de nós:

«Finalmente, e resumindo muitas das preocupações anteriormente detalhadas, parece-nos essencial para a investigação em *Second Life*® a compreensão dos ‘ritmos de vida’ que aí se verificam, em particular no seio dos grupos que se pretendem estudar.

Como vimos ao longo deste estudo, as noções de tempo e de espaço diferem muito das da vida real e mesmo das experimentadas na Web, por exemplo, pelo que consideramos ser essencial um entendimento o mais completo possível das idiosincrasias do(s) mundo(s) em análise, sob pena de não ser possível perceber devidamente o objeto de estudo.» (FRIAS, 2010, p. 283)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Por outro lado, cada vez é mais difícil concentrarmo-nos apenas numa tarefa e por isso, em frente ao computador, podemos estar a fazer várias coisas ao mesmo tempo, tal como podemos estar a assumir várias identidades em simultâneo, mas em contextos diferentes. Sherry Turkle considera que ficamos a perder por estarmos em vários locais ao mesmo tempo e por já não termos paciência para nos deixarmos estar apenas na vida real, aqui e agora, como acontece quando estamos uns em frente aos outros, mas continuamos com o telemóvel ou o computador ligado, a falar com pessoas que estão longe de nós ou a escapulirmo-nos para outros locais. Esta psicóloga pensa que o ser humano digital pretende conseguir controlar a sua própria vida, mas como não o consegue aqui e agora, em frente aos outros, tenta sempre esconder-se atrás das máquinas, sejam elas, neste caso, o computador¹⁸¹ ou o telemóvel, para o resguardar da vida real. É claro que esta fuga constante do aqui e do agora tem repercussões a nível da sociabilidade, da identidade e do próprio corpo.

O *Second Life* é também um local de aprendizagem, quer no contexto de um ensino formal, com aulas e *workshops*, seminários e convenções, quer no das experiências vividas como fonte de conhecimento. Como as experiências podem diferir das que temos no mundo real e como podemos visualizar o que apenas conhecíamos teoricamente, as fontes de ensino e os meios de aprendizagem são inesgotáveis no metaverso. Quer seja utilizado como uma forma de apoio à aprendizagem não virtual, quer seja o único meio utilizado no ensino formal, os resultados da inserção neste contexto virtual têm sido favoráveis à continuação das experiências de ensino-aprendizagem que aqui têm sido realizadas – como as da Anita¹⁸² e da Misa¹⁸³ - e

¹⁸¹ Na entrevista de Alexandre Nunes de Oliveria, Baudrillard defende que o computador nos absorve como se fizesse parte de nós: «Penso que o indivíduo é um falso interlocutor da máquina. O sistema – rede ou net – não tem princípio nem finalidade, o seu efeito é narcótico, é a interatividade em circuito fechado. Veja: o computador é diferente da máquina de escrever, pois esta era totalmente exterior ao sujeito, ao passo que em frente ao computador nos tornamos um ectoplasma do ecrã e da máquina.» (disponível em <http://11dejulho.blogspot.pt/2005/11/entrevista-com-jean-baudrillard.html>) [19/03/13].

¹⁸² Ana Loureiro fez tutoria, numa lógica de sala de aula estendida, com estudantes do ensino superior politécnico (regime geral e regime Maiores de 23 Anos), no âmbito da tese de Doutoramento em Multimedia em Educação da Universidade de Aveiro.

¹⁸³ Maria de Balsamão Mendes, criadora da e-Learning3 Academy (onde fez tutoria na unidade Curricular de Comunicação Educacional Multimédia dos Mestrados de Pedagogia do e-Learning e de Comunicação Educacional Multimedia, da Universidade Aberta, durante dois anos), primeiro na Ilha Diabolus e depois na Ilha Timbucks, ambas já desaparecidas. Utilizou o *Second Life* com recurso ao *Sloodle* e conseguiu encontrar ferramentas que fazem da utilização do metaverso uma plataforma que pode ser utilizada com

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

divulgadas - no *SLactions*, por exemplo. As experiências cognitivas são também fundamentais para o nosso desenvolvimento pessoal, mostram-nos que nunca deixamos de aprender, que o que somos depende em grande parte daquilo que sabemos ou pensamos saber.

Quanto mais realista é o mundo virtual mais aumenta a sensação de imersão, mesmo quando se trata de um ambiente a que não estamos acostumados, como acontece muitas vezes quando nos deslocamos para locais de *RPG*. No entanto, a visualização de um ambiente colorido e supostamente tridimensional permite-nos manter a ligação ao nosso mundo real, marcado pelas cores e pela profundidade. Numa aula *online* através do *Second Life*, a sensação de presença provoca também a de imersão, mas não necessariamente a de atenção ao que nos é transmitido, pois a possibilidade de estarmos sempre a falar por mensagem pessoal com outros avatares faz com que as conversas surjam em simultâneo. Enquanto o visionamento da televisão nos torna passivos e recetores de informação, o metaverso implica que sejamos ativos e nos tornemos também transmissores de informação.

Mas como um dos principais atrativos do *Second Life* é a interatividade, também copia e em muito a vida real, como acontece com os edifícios que são um decalque dos reais, das aulas que são dadas em salas semelhantes às reais, dos encontros entre pessoas interessadas numa mesma temática. A diferença é que na vida real dificilmente juntaríamos pessoas tão díspares numa mesma sala, seria impossível deslocarmo-nos tão rapidamente para qualquer local do mundo e muito dificilmente conseguiríamos falar com qualquer um desses interlocutores tendo um tradutor automático a esclarecer o que acabamos de escrever. Para além disso, a informalidade com que os avatares falam uns com os outros, principalmente por escrito, facilita a comunicação e a entreaajuda¹⁸⁴ entre pessoas que não têm a mesma cultura e que pertencem a ambientes antípodas.

suceso no *e-learning*, para além de ter construído e concebido um projeto para o trabalho subjacente à dissertação de mestrado: «Processos de Comunicação e Aprendizagem em e-Learning - Uma Experiência no *Second Life*» (disponível em <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/2158>) [19/03/13].

¹⁸⁴ Cópia de uma mensagem (enviada por *notecard*) no Diário de Campo:

Caros amigos e conhecidos SL:

Escrevo esta note porque, ando tristonha e um pouco solitária, estou sem projetos SL, não sei que mais fazer, ando por aqui um pouco perdida...

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Unindo a faceta lúdica à educativa, podemos participar, no *Second Life*, tal como na vida real, em sessões de poesia, em tertúlias, em grupos de teatro, de dança, de ópera, em aulas sobre a etiqueta e a construção do próprio mundo virtual. Apesar dos benefícios que a utilização de plataformas virtuais poderia trazer para o ensino, em Portugal continua a ser proibido o acesso ao metaverso nas escolas públicas de ensino básico e secundário. Na sala de aula, devido às dificuldades de acesso a esta plataforma, quer por existir um limite de idade para a sua utilização, quer devido à qualidade dos computadores escolares e das interdições de acesso ao que se considera como jogos virtuais, os professores utilizam usualmente outras plataformas para que os alunos possam aprender ao transformarem-se em personagens de jogos ou ao criarem os seus próprios jogos educativos.

A arte virtual também pode ser considerada uma atividade lúdico-educativa, pois para além de nos permitir uma imersão que provavelmente não sentiríamos na vida real, entrando dentro dos próprios objetos artísticos, também nos permite desenvolvemos a nossa criatividade através da construção de objetos impossíveis no mundo físico. No que se refere a este domínio do que poderemos chamar de arte virtual, temos de destacar a ilha *Delicatessen*, dedicada a projetos artísticos realizados por Catarina Carneiro de Sousa e Sameiro Oliveira Martins¹⁸⁵, que se dedicam à pesquisa e à construção de avatares, geralmente oferecidos aos seus visitantes para poderem encarnar a pele de outros, de modo a poderem assumir personagens diferentes das que usualmente encarnam.

A realização de *machinimas* com objetivos estéticos, em que podemos relembrar os nomes de SpyvSpy Aeon e de Halden Beaumont, os mais divulgados na comunidade portuguesa e com mais sucesso fora dela, continuam a ser comuns no *Second Life*, também como forma de documentação de determinado acontecimento e de divulgação ao restante público que não esteve presente no evento. Aliás, a ideia de SpyvSpy de

A opção é acabar com o SI ou pedir ajuda...e optei pela segunda. Alguém tem algum projeto em que eu posso participar? Alguém precisa de ajuda nem que seja em regime de voluntariado? Alguém quer um sócia para algo novo? Alguém me quer adotar? Já me fiz entender certo? Beijinhos GK

¹⁸⁵ « By 2009 we already had our region in Second Life which we decided to call ‘*Delicatessen*.’ It was a landscape created mainly by Meilo Minotaur, where I had my photo studio in a castle which I called ‘Photo *Delicatessen*.’ We gave our land this name not because of Marc Caro and Jean-Pierre Jeunet’s film, but because of the European meaning of the word, a store for delicacies.» (SOUSA, 2012, p. 7)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

criar um *Canal Virtual* sobre acontecimentos do *Second Life*, obedece à necessidade de satisfazer precisamente essas funções, assim como a *Gazeta do Minho*¹⁸⁶ e as *Conversas ao Domingo*, criadas respetivamente por Ana Varhgon e Antonius Dollinger no presente ano, em que participaram alguns dos moradores e simpatizantes desta região.



Figura 21 - A importância do design no dia-a-dia, na Costa de Aveiro

As exposições de arte virtual e real, como as que são realizadas nas ilhas alugadas pela associação francesa dos *Pirats Art Network*, são outro dos atrativos do metaverso, permitindo aos seus utilizadores contemplar obras de arte ou expor as suas sem terem de se deslocar para o espaço físico comum. Entre os artistas portugueses que continuam a expor as suas obras de arte no metaverso teremos de realçar as pintoras Wan Laryukov e Zoree Jupiter, que demonstram a sua criatividade e originalidade através das suas obras, assim como os fotógrafos Jazz62 Masala e Reviriato Merlin, ambos com uma perspetiva incomum acerca dos objetivos da fotografia artística e que por acaso fazem parte da comunidade portuguesa que atualmente habita o Minho, em Portugal Center.

Os eventos que se têm sucedido nesta ilha têm sido documentados dedicadamente pela Amitaf Citron, a cujos *machinimas* podemos aceder através do *Youtube*. Também poderíamos incluir os construtores nesta visão global da função estética do *Second Life*

¹⁸⁶ «A *Gazeta do Minho* é uma publicação mensal inworld-Second Life, que pretende dar a conhecer um pouco do que se faz e do que se pode ver ou fazer nesse metaverso, dando contudo preferência ao que se passa nos SIMS Portugal Center e na comunidade portuguesa em geral. Sem fins lucrativos deve-se apenas à boa vontade dos colaboradores que teimam em fazer algo diferente no Second Life.» (disponível em <http://gazetadominho.blogspot.pt/>) [19/03/13]

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

para a comunidade portuguesa. Entre eles, terei de realçar Genius Bikcin e joaluis5858 Foden, que se dedicaram nos últimos anos à divulgação no metaverso do património cultural português através da realização de uma série de construções em algumas ilhas ainda existentes e outras já desaparecidas, como o Alentejo, Costa de Aveiro, Gaia, Guimarães, a Ilha da Presidência, Lisboa, Porto, Portugal Center e as diversas ilhas da Utopia Portugal. Muitas delas estão documentadas em *snapshots* espalhados em páginas da *internet*, em *blogs*, no *Facebook* e em apresentações de *slides* também acessíveis através da *Web*.

Na atualidade, a minha participação no mundo virtual cinge-se à organização de eventos, nomeadamente as *Noites de Poesia no SL* e as *Imagens da Cultura*, numa casa minhoto, em Portugal Center, construída pelo joaluis5858. O edifício original foi construído pelo Genius, perto da igreja do Senhor da Pedra, no *Second Life*, numa ilha que na altura se chamava Gaia, mas que posteriormente foi comprada pela Linda Faith, que mais tarde a vendeu e levou os habitantes atrás dela para a Costa de Aveiro. Foi aqui que começaram os encontros nas *Imagens da Cultura*, em 2010, com o objetivo de reunir pessoas que se interessassem por partilhar os seus conhecimentos acerca de temas considerados nucleares para a educação através de plataformas virtuais, assim como para a pesquisa e reflexão acerca do *Second Life*.

Durante aproximadamente três meses, os apresentadores dessas sessões, que na altura eram semanais, participaram e partilharam conhecimentos com uma série de visitantes ou de habitantes do *Second Life*. Alguns deles participaram também no seminário anual, que nesse ano se realizou no início de Julho, no Porto, em que três das apresentações foram realizadas a partir do metaverso, nomeadamente a da Anitia Loire, a do Genius Bikcin e a do Spvvsy Aeon. Para além dos encontros temáticos, as *Imagens da Cultura* foram animadas por exposições de *design*, de pintura, de poesia, de fotografias reais e virtuais, de arte virtual, assim como por espectáculos de música ao vivo, nomeadamente de músicos portugueses, entre eles Arménio Pessoa e Dubai Avril.

Depois das férias escolares desse mesmo ano, as *Imagens da Cultura* mudaram-se para Portucalis, um espaço frequentado principalmente por estudantes e professores, o que veio fazer com que o tipo de público se modificasse e inicialmente diminuísse. Depois de se ter experimentado que as sessões temáticas abrangessem assuntos que não

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

fossem específicos do mundo virtual, como o artesanato em Portugal, e de se ter variado o tipo de encontros, incluindo sessões de poesia, aulas sobre construção básica no *Second Life*, sessões de *Yoga do Riso*, decidiu-se, em 2011, dar início às *Conversas às Quartas*. Estas acontecem semana sim semana não, ou com um tema apresentado por um dos membros do grupo e posteriormente debatido por todos os presentes, ou com uma tertúlia temática em que todos participam, como aquela em que se discutiu *o Corpo e a Identidade*.

Imagens da Cultura / Cultura das Imagens é o nome de um Seminário e uma Rede de pesquisa, sobre a imagem e a cultura, visual e sonora, associando núcleos de pesquisa da Europa e da América Latina, que se encontram pelo menos uma vez por ano num dos países dos vários participantes, nomeadamente Brasil, Espanha e Portugal. Há uns quatro anos atrás, decidimos, juntamente com o Professor José Ribeiro, responsável pelo Laboratório de Antropologia Visual e pelas *Imagens da Cultura / Cultura das Imagens*, criar um local onde nos pudéssemos reunir no *Second Life*. Passou então a existir um grupo informal paralelo à rede de pesquisa mencionada, atualmente com a sua sede na ilha minhota de Portugal Center, no edifício das *Imagens da Cultura*, em que se realizam às quartas-feiras, quinzenalmente, conversas sobre os mais variados temas, geralmente com uma apresentação prévia acerca da temática a abordar.

Sendo um espaço de comunicações e conversas informais, as *Imagens da Cultura* no *Second Life* transformaram-se também num local de aprendizagens, em que cada um transmite o que sabe sobre determinado assunto, permitindo aos outros que esclareçam todas as questões e dúvidas que ainda possam ter acerca dele. As *Conversas às Quartas* surgiram com a ideia de dar continuidade às *Conversas Vadias* em que participei com Carminda Proença Magic no Café Livraria Nova Águia, numa das ilhas das Utopia Portugal, que hoje já não existem. A divulgação do que tem sido realizado nas *Imagens da Cultura* tem sido feita no *Facebook*, nos grupos *For Us* e *Amigos da Ilha*, mas principalmente na página e no grupo das *Imagens da Cultura*, que tem cada vez mais membros e que ocasionalmente traz alguns visitantes, curiosos e expectantes, às *Conversas às Quartas* e a outros encontros realizados no *Second Life*, nomeadamente o *SLactions* e a *Coied*, para realçar os que são organizados por portugueses.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Se no início, na primeira metade de 2010, o objetivo principal foi que as comunicações pudessem também realizar-se no Seminário anual das *Imagens da Cultura / Cultura das Imagens*, o que realmente sucedeu com algumas delas, na segunda metade desse mesmo ano passou-se a dar mais importância à vertente informal e a escolher o tema de acordo com as necessidades manifestadas pelos participantes, perdendo-se a vertente académica, mas transformando-se o espaço das Imagens no *Second Life* num local de convívio, em que na atualidade também se realizam quinzenalmente, às quartas-feiras, as *Noites de Poesia no SL*, alternando com as *Conversas às Quartas*, que tanto podem ser na ilha minhota como em Portugal Center, dependendo do número de participantes em cada sessão, pois a referida ilha apenas pode ser acedida simultaneamente por 20 avatares.

A primeira noite de poesia em ilhas portuguesas foi realizada pela Ana Varghon, em Dezembro de 2007, no antigo *For Us*. Nos últimos anos essas noites foram sendo realizadas esporadicamente e em 2010-2011 retomamos assiduamente essa tradição, com encontros semanais, principalmente no Minho e em Portugal Center, na Costa de Aveiro, no Alentejo e em Portucalis. Como estas três últimas ilhas já desapareceram, agora restam-nos as duas primeiras, onde nos continuamos a reunir quinzenalmente. Apesar da participação nestas sessões de poesia ter diminuído nos últimos tempos, no entanto existe um grupo pequeno que está sempre presente e que impulsionou a passagem para o mundo real, fazendo encontros esporádicos em vários locais do país.

Como para cada sessão se escolhe antecipadamente uma temática, para além dos poemas escolhidos de autores conhecidos, os participantes também costumam trazer os seus próprios poemas, dando um toque de intimidade a cada encontro, pois de cada vez se ouvem poemas diferentes e se fica a conhecer mais um pouco dos outros, quer pela forma como declamam quer pelos comentários que fazem aos poemas lidos. Há também, ocasionalmente, noites de poesia internacional, em que participam avatares de outras nacionalidades ou se declama noutras línguas, o que pode ser considerado motivador, quer do ponto de vista da socialização quer do conhecimento de outras formas de declamar ou de conhecer poemas de autores estrangeiros, a que usualmente não se tem acesso.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

O Minho, tal como muitas aldeias do norte de Portugal, tem casas de pedra com paredes grossas, uma burra a passear a carroça pelos caminhos entre as casas, um moinho e um depósito de água, um café e uma mercearia, uma igreja e um largo, uma praia e até uma escola primária, apenas construída este ano, mas também um ginásio e um acampamento de motoqueiros. A Ana Varghon e o JoalLuis5858 Foden são os mentores e criadores deste espaço, de convívio e de divertimento, em que amiúde se fazem festas e se podem assistir a aulas. Ao contrário do que acontece na ilha mãe, Portugal Center, aqui podem-se alugar casas a preços módicos, uma das razões para que se tenha mantido uma vizinhança mais ao menos estável, em que algumas das pessoas conseguiram manter ou criar uma amizade que extravasou para fora do *Second Life*, pela troca de *mails* ou telefonemas, pela presença física ou apenas pelos contactos através do *Facebook*, que supostamente exige que os seus utilizadores utilizem a sua identidade real, também necessária para se criarem páginas ou grupos.

Para responder à questão epistemológica acerca da autenticidade dos atores que interagem *online*, contribuíram em muito as conversas informais, assim como a criação de situações específicas, como os encontros das *Noites de Poesia no SL* e as *Conversas às Quartas*, mas sem o objetivo inicial de utilizar as tertúlias e as situações que aí se sucederam para confrontar perspetivas acerca da temática dominante neste projeto de investigação. Estas duas iniciativas, a primeira com origem no *Second Life* e a segunda inicialmente de um grupo existente na vida real, só puderam ter continuidade devido à participação de muitos dos vizinhos e dos visitantes habituais da ilha minhota. No caso das *Conversas às Quartas* nas *Imagens da Cultura*, quase todos os temas abordados contribuíram para o desenvolvimento dos conhecimentos acerca do metaverso, nomeadamente quando incitaram ao diálogo entre pessoas com perspetivas completamente diferentes. É neste grupo que continuo a apostar para me abrir novos horizontes acerca da ausência e presença do corpo no *Second Life*.

5.2 O QUOTIDIANO DE UM AVATAR COMO EU

Apesar do no *site* oficial do *Second Life* se poder aceder a um mapa do continente e das ilhas existentes, no entanto não podemos descrever a realidade virtual como se

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

fosse um espaço real, com fronteiras e limites previamente estipulados, pois qualquer ilha pode desaparecer de um momento para o outro, assim como podem surgir outras, com a mesma população ou com grupos que surgem espontaneamente por comunidade de interesses ou mesmo por acaso, por exemplo, pelos membros terem entrado no metaverso no mesmo dia e se terem apoiado mutuamente. Não é correto afirmar que não existem fronteiras, pois existem ilhas privadas e espaços a que a maioria não tem acesso, no entanto elas não existem no sentido tradicional, pois facilmente podem ser transgredidas, esquecidas ou podem ser substituídas por outras.

Um espaço virtual não devia ser uma simulação do mundo real, mas é isso que atrai a maioria das pessoas, o que imita a realidade e a melhora, as cópias de monumentos portugueses e de praças públicas, por exemplo, a igreja do Senhor da Pedra e o Museu dos Coches. Assim, podemos compreender o espaço físico do *Second Life* como um espaço real, apesar de ser difícil dominá-lo completamente, pois está em constante mudança. Mesmo que não aumentasse e os continentes ou ilhas se mantivessem do mesmo tamanho, o metaverso continuaria em mudança, pois como afirmou uma das entrevistadas, «de um momento para o outro posso criar o paraíso no inferno que era a minha casa, posso colocar uma cascata ao fundo do jardim, a toalha onde me deito a apanhar sol pode flutuar e o meu namorado virtual pode transportar-me aos ombros para o telhado do meu paraíso».

As pessoas gostam dos espaços criados pelos seus avatares, identificam-se com eles, assim como com os espaços que frequentam, e apesar de não terem de reconhecer sinais familiares neles, reconhecê-los dá-lhes mais segurança. É também por isso que namoram, criam laços de parentesco, casam-se, têm filhos, tomam conta dos filhos, constituem famílias. Mas como não precisam constantemente de se sentir seguros, podem também explorar novos mundos, encontrar novos amigos, mudar toda a vida que tinham de um momento para o outro e sem as consequências que isso possa ter na vida real. O que cada um é no *Second Life*, a sua identidade, depende dessa capacidade de mudança, da sua criatividade, dos seus objetivos, do que pretende ser e da forma como se comporta dentro dos grupos em que se insere. Mas também não é isso que acontece na vida real?

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

A minha vida no *Second Life* tem duas facetas, uma lúdica e outra académica, mas ambas se relacionam, pois as pessoas de quem me aproximo quando apenas me estou a divertir são também as que me ajudam a entender a forma como os avatares vivem nesta plataforma virtual. O meu objetivo foi estudar a temática do corpo e da identidade no mundo virtual, compreender quem são as pessoas por trás dos avatares e as suas várias identidades no *Second Life*, mas também perceber se a dissociação entre o corpo real e o virtual é realizada conscientemente ou se os corpos reais se confundem com os dos seus avatares. Assim, o meu trabalho de campo realizou-se quase diariamente, conversando, observando, questionando, vivendo.

Se o nosso motivo para participar no *Second Life* é essencialmente académico, quando lhe acedemos devemos desde logo adicionar os grupos nos quais estamos interessados em participar, assim como os amigos reais que já habitam nesse mundo. Uma forma que temos de falar com os amigos, quando eles não estão presentes, é por *IM*, ou seja, por mensagem, sem ser no *chat* geral, mas se preferirmos que eles estejam presentes então poderemos mandar-lhes *teleporte* ou aceitar o deles para nos encontrarmos todos no mesmo local. E porque necessitamos dos amigos? Porque nos primeiros dias não conseguimos fazer quase nada sem eles ou sem quem os substitua.

Entrei no *Second Life* para assistir a conferências e ver exposições a que não podia ter acesso na vida real. Mas, tal como muitos outros avatares, demorei dias para conseguir sair da ilha onde pela primeira vez entrei e começar a entender que no metaverso também se pode ter uma vida normal, como na vida real. Nos primeiros dias fiquei chocada por tudo me parecer demasiado semelhante à vida quotidiana, principalmente o comércio, pois os sítios mais habitados pareciam enormes centros comerciais. É esse um dos grandes passatempos dos avatares, mesmo passado pouco tempo de utilizarem esta plataforma virtual, procurar *freebies*, de modo a conseguirem mudar o corpo, a pele, o cabelo, de roupa, de sapatos, e até de avatar.

Como é fácil fazer amigos num ambiente virtual em que os avatares comunicam de forma informal com quase todos os seus interlocutores, desde cedo comecei a comunicar com pessoas de outros países, só mais tarde encontrei portugueses e passei a frequentar os locais onde a comunidade portuguesa habita, vive, trabalha e se diverte. A maioria dos que frequentam os locais portugueses só conhecem bem o sítio onde

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

costuma estar, tal como na vida real, os outros locais são de passagem e regressa-se sempre a casa. Para os exploradores, que sabem sempre das novidades, o *Second Life* é um mundo muito maior do que o que estamos acostumados na nossa vida quotidiana, em que nos podemos *teleportar* de um momento para o outro para o local mais recôndito.

Nos primeiros tempos, como ninguém quer gastar dinheiro numa plataforma virtual, arranjam-se formas de ganhar o mínimo para não estar sempre a recorrer aos *freebies* e poder dar gorjetas, por exemplo, num concerto de música ao vivo ou num espetáculo de dança. Para ganhar pouco dinheiro, as pessoas dançam ou sentam-se, em lugares que pagam uma ninharia para terem tráfego, ou seja, para estarem cheios de avatares. Só mais tarde algumas pessoas se preocupam em arranjar uma profissão ou em ter determinada tarefa ou função no metaverso. Os mais indisciplinados aprendem que podem comprar *lindens* com euros, quer a outros avatares quer no multibanco, ou então no *site* oficial do *Second Life* ou na *payshop*, e desde esse momento passam a gastar dinheiro no *Second Life*.

No início, como não tinha casa nem contactava com portugueses, comecei a viver num local de sem abrigos, em que podia passar horas a observar os recém-chegados, a ajudá-los e a falar com eles. Era uma atividade interessante, mas cansativa, pois tinha de repetir muitas vezes as mesmas explicações e perdia-os de vista assim que percebiam que existiam um mundo imenso para além da terra, cheia de lixo pelo chão e pó no ar, dos sem-abrigo. Desde que comecei a contactar com portugueses e a perceber que existiam locais específicos onde eles se encontravam, decidi que poderia inserir-me nesta comunidade e tentar fazer o meu trabalho de campo apenas no mundo virtual. Essa inserção foi complicada principalmente nos primeiros tempos, pois a variedade de locais e de pessoas fez com que me dispersasse, não sabendo por onde começar.

A primeira casa que tive foi uma loja de artesanato, a Gatafunhos, na ilha de Gaia, que na época era do Alma e que fazia parte das ilhas da Utopia Portugal. Nessa altura o meu objetivo era encontrar artesãos que pudessem passar do mundo real para o virtual e que construíssem as suas peças artesanais no *Second Life*. Foi nessa época que conheci uma psicóloga, interessada em compreender o comportamento dos avatares no *Second Life*, e que comecei a organizar, juntamente com ela, as *Conversas Vadias* sobre os mais

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

diversos temas, no Café Livraria Nova Águia. Foi também nessa época que se criou a sede das *Imagens da Cultura/ Cultura das Imagens* no *Second Life*, ainda na mesma ilha, mas que passado pouco tempo seria transportada para a ilha da Costa de Aveiro, juntamente com a loja de artesanato.



Figura 22 - Arménio Pessoa em Música Portuguesa, na Ilha da Presidência

Figura 23 - Primeira peça de teatro em língua portuguesa - Portugal Center

No início de 2010, comecei a organizar sessões nas *Imagens da Cultura*, uma vez por semana, com apresentações, normalmente duas por noite, e exposições, de arte real e virtual. Estes encontros tiveram algum sucesso devido à sua originalidade entre a comunidade portuguesa, mas exigiam um dispêndio de tempo para a sua organização incomportável para quem também tem uma vida real. Paralelamente, ajudei um amigo a organizar concertos no metaverso, Arménio Pessoa, e participei na primeira peça de teatro em língua portuguesa (apesar de se ter mantido o título em inglês), *I Wanna Be Uploaded*, escrita pelos próprios participantes, com cenários de joaoluis5858.foden e encenação de Ana Varghon. Assim, nesta nova ilha, já com uma série de amigos e com uma vida paralela à vida real, consegui centrar o meu objeto de estudo na temática do corpo e da identidade no *Second Life*.

Mas como o mundo virtual não tem a mesma solidez do real, tive novamente de mudar as *Imagens da Cultura* para uma nova ilha, desta vez para Portugalis. A loja de artesanato foi esquecida e aluguei uma casa minhota, em Portugal Center, para as noites de poesia, que no início de 2011 eram todas as semanas, às segundas-feiras, mas que na

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

atualidade são às quartas, intercaladas com as sessões nas *Imagens da Cultura*. Às terças e quintas costumava haver aulas na Academia, em Portucalis¹⁸⁷, mas de vez em quando não havia e se o soubesse antecipadamente convidava alguns amigos para uma sessão de *Yoga do Riso*, com a professora Eunice Galaxy, que acreditava que apesar de estarmos aqui quietos em frente ao computador nos devemos também movimentar, mas principalmente devemos rir! Nestas sessões, os avatares tinham disponíveis dois tipos de tapetes com animações, que lhes permitiam exercitar as posições tradicionais do *Yoga*, tarefa a que todos se dedicavam animadamente.

Às quartas-feiras continuam a realizar-se sessões nas *Imagens da Cultura*, que começaram por ser apresentações de determinada temática, ou por investigadores ou por habitantes comuns do *Second Life*, mas que agora são tertúlias em que todos participam, por *chat* ou por *voice*, organizadas quinzenalmente. Estes encontros são atualmente em Portugal Center ou no Minho, no espaço das *Imagens da Cultura*, originalmente a sede no *Second Life* de um seminário que existe na vida real e que se realiza uma vez por ano, alternando entre Portugal, Espanha e Brasil. Na atualidade, já desligado das funções iniciais, o edifício das *Imagens da Cultura* alberga quer as *Noites de Poesia no*

¹⁸⁷ Cópia no Diário de Campo do *notecard* em que se encontrava a *Carta de Intenções* da Academia Portucalis, nessa época disponível no *Second Life*:

1. *Organização:*

- *A Academia Portucalis resulta duma reunião de esforços dos residentes da ilha Portucalis em contribuir para a construção de saberes e desenvolvimento de competências em SL.*
- *A Academia Portucalis não tem fins lucrativos.*

2. *Objetivos gerais:*

- *Proporcionar um espaço não formal de aprendizagens*
- *Divulgar a cultura portuguesa nas suas múltiplas expressões*
- *Promover a partilha de conhecimentos e debates de ideias, privilegiando a língua portuguesa*
- *Implementar atividades culturais diversificadas*

3. *Atividades:*

- *Aulas em língua portuguesa abrangendo diversos aspectos da vida em SL*
- *Encontros, tertúlias, conversas e debates com individualidades de SL e/ou RL*
- *As diferentes atividades decorrem nos vários locais da ilha Portucalis, conforme os requisitos necessários e as especificidades dos eventos, mas sempre em ambientes informais*
- *Os eventos decorrem em língua portuguesa, podendo ser traduzidos para inglês, caso se justifique, e são abertos a todos os interessados*

4. *Divulgação das atividades:*

- *No grupo Academia Portucalis e outros grupos afins*
- *Na página oficial do SL em events, sendo os mesmos publicados no Search in world*
- *No blog portucalis.wordpress.com*
- *Outros meios adequados ao evento a divulgar*

A Reitora, Marga Ferrer

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

SL quer as *Conversas às Quartas*, apesar de ambas as sessões serem no mesmo dia da semana, alternando geralmente uma com a outra.

Para além destes encontros, o que podemos fazer no *Second Life* é o que poderíamos também fazer na vida real, participar em sessões de poesia, em tertúlias, ter aulas sobre como nos comportarmos e como fazer objetos virtuais, assistir a concertos de música ao vivo, assistir a espectáculos de dança, de ópera, de teatro, ir a exposições de arte real e de arte virtual, aprender a falar inglês, italiano, espanhol, ou simplesmente divertirmo-nos, ficar a falar com os amigos, dançar a noite inteira, namorar. Mas também podemos fazer o que nunca poderíamos na vida real, *teleportarmo-nos*, voar, explorar mundos imaginários vivenciando-os, vestir a pele de vampiros, ou nekos, experimentar ter o sexo oposto¹⁸⁸.

Podemos mudar o nosso avatar inicial vestindo novas *skins*, *shapes*, roupas e acessórios, alguns deles já existentes no nosso próprio inventário, outros teremos de comprar, ou a preço zero ou com *lindens*, a moeda utilizada no *Second Life*. Mas não precisamos de dinheiro no metaverso, podemos pedir aos outros avatares para nos facultarem o que desejamos ou então comprar o que queremos - para isso devemos colocar na busca "*freebies*" e vamos ter a locais onde podemos comprar quase tudo por zero *lindens*. Também podemos realizar essa procura no site do *Marketplace*¹⁸⁹, que pertence à *Linden Lab* e que tem sempre alguns itens a um preço módico. Se quisermos ter uma casa¹⁹⁰ ou outros objetos que não sejam *free*, podemos trabalhar para isso, como dançar ou ser *host* num local de música ao vivo. Também podemos gastar dinheiro real no metaverso, mas para obter *lindens* dessa forma teremos de comprá-los a outros

¹⁸⁸ «A rede permite (e até estimula) uma mudança de identidade sexual (gender swapping) do operador, para experimentar a transsexualidade virtual, uma vez que cada indivíduo pode jogar à mudança de sexo e de personalidade para explorar, sem risco, uma alteridade sexual que se lhe tornaria muito complicada e arriscada na interação face a face.» (GUBERN, 2000, p. 123)

¹⁸⁹ Cujo endereço é: <https://marketplace.secondlife.com/> [19/03/13].

¹⁹⁰ «Podemos considerar seriamente que en la posesión de un bien inmobiliario ficticio subyace la práctica de miniaturización de la casa de muñecas: la realización de la conciencia como poseedora de un escenario privado que contiene personalizadamente todo lujo de detalles y recuerdos. Cuando nos plantamos ante la pantalla de la ficción nos recompensa un escenario confortable según las pautas que hemos asimilado en la experiencia real. La casa nos garantiza protección, integración social, y es el símbolo que confirma que nos encontramos verdaderamente en una segunda vida. Y esto se debe a que en la vida real la casa es el objeto que más representa la conciencia de existir y su profundo sentido, al guardar, como en un cofre, las joyas de nuestra experiencia y sus recuerdos.» (JUSTE, 2010, p. 173)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

avatares ou dirigirmo-nos a um multibanco e seguir as instruções propostas, ou então comprar através de *paypal* ou do *site* oficial do *Second Life*.

Para conseguir entender como se vive a intitulada segunda vida, a solução mais fácil será inserirmo-nos na comunidade de língua portuguesa. Assim, no meu caso, comecei por criar uma loja de artesanato, que na realidade não funcionava bem, pois tinha imagens de objectos de artesanato reais e muito poucos objectos virtuais, apesar do objetivo ser, no futuro, conseguir que artesãos reais criassem as suas peças também no mundo virtual. Depois disso, por proposta do meu orientador, Professor José Ribeiro, criei a sede das *Imagens da Cultura* no *Second Life*, um seminário organizado pelo laboratório de Antropologia Visual da Universidade Aberta, que a partir de Março de 2010 começou a ter apresentações às quartas-feiras e que na atualidade funciona com tertúlias sobre diversos temas ainda no mesmo dia, mas já num diferente local, no Minho, em Portugal Center.

Também aluguei um salão nesta última ilha, onde há encontros de poesia quinzenalmente e onde pretendo retomar a ideia inicial de realizar objetos virtuais por artesãos reais. Ou seja, o que tenho feito aqui é algo que poderia fazer também na vida real¹⁹¹, com a vantagem de poder reunir no *Second Life* pessoas de lugares dispares e que em minutos se podem *teleportar* para em conjunto se divertirem, declamarem poemas, praticarem *yoga* do riso, ouvirem música ao vivo, conversarem e aprenderem. No futuro, espero vir a poder utilizar também o *Second Life* na sala de aula, nomeadamente através de *machinimas* e de passeios exploratórios que facilitem a compreensão dos conteúdos leccionados. Por outro lado, a construção do avatar, assim como do papel e da identidade que lhe são inerentes, tornaram-se o centro deste trabalho de investigação.

¹⁹¹ «En este sentido, *Second Life* en sí mismo es una innovación, pero ejecutada, la mayor parte de las veces, bajo principios conservadores. Un avatar no necesita nada de lo que exige la acción humana. No necesita dormir porque cuando se produce la desconexión del mundo virtual, su código duerme. Ni precisa de necesidades como descansar en su casa, ni de prácticas sanitarias ni higiénicas. Estar en la calle o en su casa es irrelevante en términos objetivos. (...) La clave del éxito de una casa en *Second Life* debemos considerarla como consecuencia de una presión ideológica, una prolongación de las exigencias de posesión que el mundo real impone; un traslado de los prejuicios sociales que atraviesan la barrera de la pantalla con la facilidad que le permite su naturaleza virtual.» (JUSTE, 2010, pp. 172-173)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

O meu avatar tem quatro anos, mas ao longo destes anos foi-se modificando, primeiro porque no início não ligava nada à sua aparência e pensava que era absurdo dar tanta importância ao aspecto dos avatares, depois porque não sabia como o tornar semelhante aos restantes, mas mantendo a originalidade. Desde o momento em que comecei a gastar dinheiro real no *Second Life*, para alugar as casas nas ilhas onde fui passando, comecei também a investir gradualmente mais tempo e dinheiro na aparência do avatar, que na atualidade tem algumas semelhanças comigo, apesar de mais alto, mais magro e muito mais novo. Lembro-me que foram caras as tatuagens de patas de gato para colocar pelo corpo todo e que demorou muito até arranjar rugas, assim como um cabelo compatível com o resto do corpo.

A identificação com o próprio avatar foi gradual, nomeadamente a nível de postura, gestos, brincadeiras e até na pronúncia, pois mesmo utilizando o *chat* e não o *voice*, em determinada altura comecei a escrever como se fala no Porto, ou seja, supostamente com a pronúncia do norte. Enquanto não conhecia quase ninguém no *Second Life*, uma das formas de me apresentar e de mostrar a credibilidade do projeto que estava a iniciar, era mostrar uma fotografia minha, a que mantinha no perfil relativamente à *first life*, dar o endereço de *e-mail* e indicar a página do *Facebook*, de modo a que os interlocutores fizessem a ligação com a vida real e pudessem confiar em mim. Com o desenrolar do projeto, surgiram as *Conversas Vadias* no Café Livraria Nova Águia e as *Imagens da Cultura* no *Second Life*, com as conversas temáticas e a discussão de ideias, que possibilitaram uma maior proximidade a muitos dos membros do grupo.

A utilização do *voice* nas Noites de Poesia e o progressivo conhecimento, na vida real, de muitas das pessoas que estão por trás dos avatares, fizeram com que deixasse de sentir necessidade de mostrar aos outros a minha identidade real, o que agora poucas vezes faço, a não ser que lhes peça para colaborarem com testemunhos e depoimentos. Depois da delimitação da população a estudar, também deixei de constantemente indicar aos outros avatares o papel que queria assumir no *Second Life*, mas as questões éticas foram sempre tidas em conta, apesar de ser complicado não violar a privacidade das pessoas quando constantemente se observa o comportamento dos seus avatares, assim

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

como é difícil manter a objetividade quando muitos avatares se tornam pessoas reais ou até amigos íntimos.

A facilidade com que nos aproximamos dos outros no mundo virtual possibilita a amizade entre pessoas que na vida real não são da mesma idade nem do mesmo género, têm gostos e profissões completamente diversas, não partilham das mesmas experiências nem pretendem alcançar os mesmos objetivos. No entanto, há sempre algum interesse comum a permitir que os membros de determinado grupo se identifiquem uns com os outros, quer em termos de gostos ou interesses, quer de objetivos. No mundo virtual podemos encontrar um ou vários confidentes que sejam na vida real o oposto de nós, o que nem sempre se transforma numa desilusão quando os encontros são face a face, pois muitas vezes já sabemos com o que contamos e sabemos até mais acerca da vida da outra pessoa do que os seus amigos apenas reais¹⁹².

Comecei por conhecer alguns dos avatares na vida real depois dessas conversas demasiado íntimas e de nos encontrarmos diariamente no *Second Life*, mais tarde conheci um grupo de pessoas que participaram nas *Imagens da Cultura* no *Second Life* e depois no Seminário *Imagens da Cultura / Cultura das Imagens*, em 2010, no início de Julho. E só a partir daí, quando o grupo das Noites de Poesia começou a ser mais assíduo, é que surgiu a ideia dos encontros do grupo na vida real, tendo sido o primeiro deles em Aveiro, em 2011. É claro que as sessões das noites de poesia, no *Second Life* e na vida real, nunca se inseriram no que tinha projetado fazer, mas foram o resultado da minha integração numa comunidade essencialmente constituída por portugueses e com interesses para além do puro divertimento. Por se tratar de um grupo paralelo ao projeto e porque ele está constituído com base na amizade, deixei de lado as referências ao que esse grupo me trouxe de positivo, inclusive para o desenvolvimento e análise do meu objeto de estudo e das temáticas aqui desenvolvidas.

¹⁹² «O facto de estar mais próximo daquele que está longe que daquele que se encontra a seu lado é um fenómeno de dissolução política da espécie humana. Vê-se que a perda do corpo próprio implica a perda do corpo do outro, em benefício de uma espécie de spectralidade do longínquo, daquele que está no espaço virtual da Internet ou na lucarna da televisão.» (VIRILIO, 2000, p. 50)

5.3 CORPOS REAIS E IDENTIDADES VIRTUAIS

O desenvolvimento desta temática resultou da descrição¹⁹³ de duas sessões das *Conversas às Quartas*¹⁹⁴, obedecendo ao tema *Behind every avatar is a RL human*, apresentadas e moderadas por Lena Lastchance, apoiada pela participação de Sophialan Bandler na segunda sessão. Partiu-se de alguns pressupostos e de uma questão para a discussão do tema referido, nomeadamente: um avatar também tem sentimentos e estes só podem existir num corpo-carne, que não está no mundo virtual, mas sim no real; no metaverso cada utilizador encarna um corpo virtual, que pode influenciar a modificação do seu corpo real; existe uma identidade subjacente a esse corpo virtual, ou seja, uma essência, mas como é que se pode ser seja o que for sem um corpo-carne?

Apesar de muitas vezes ter sido considerado como um jogo, no *Second Life* não estão à partida definidos os objetivos a atingir e tudo quanto existe, para além do mar ou dos rios, é construído pelos avatares que o habitam. Não sendo um jogo, cada um dos participantes pode inventar a sua própria vida virtual, apesar de ter normalmente de contar com a presença dos outros, pois o grande atrativo desta plataforma é a interação social. É ela que conduz ao pressuposto da existência de seres humanos por trás dos avatares e deles de alguma forma os representarem, pelo menos em termos de emoções, valores e até comportamentos, ou seja, atitudes. Na vida real, é com o corpo que o indivíduo se mostra aos outros, só que não existe corpo sem carne e sem células, sendo estes que lhe permitem ser aquilo que é, porque «nós somos o nosso corpo»¹⁹⁵, como diria Merleau-Ponty. No entanto, também nesta perspetiva filosófica, que

¹⁹³ Esta descrição resultou da compilação dos diálogos estabelecidos entre os seguintes avatares: Alexandre Macpherson, Ana Vhargon, Anemolif Petrovic, Betina Astride, Butler2 Evelyn, Camie Rembrandt, Eros Reinard, Freddy Menges, Guerreia Xue, joaluis5858 Foden, Karllos Decosta, Lilithy Chaplin, Louius Resident, Luana Kenin, PedroFerreira Petrov, Sofia Ishelwood, Sophialan Bandler, Vampi Zapatero, Winter Wardhani, yuli Larnia, Zet667 Avril. Os diálogos foram transcritos, pensados, discutidos e reescritos, chegando-se a um consenso entre as moderadoras acerca da descrição das temáticas abordadas, que no entanto não será aqui textualmente reproduzida, de forma a poder ser adaptada a um público que desconheça o *Second Life*.

¹⁹⁴ Estas sessões realizam-se quinzenalmente no *Second Life* e são publicitadas no *Facebook*, no seguinte endereço: <https://www.facebook.com/groups/ImagensDaCultura/> [19/03/13].

¹⁹⁵ MERLEAU-PONTY, Maurice, 1999, *Fenomenologia da Percepção*, Martins Fontes.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

supostamente critica o dualismo cartesiano, se continua a supor que somos uma consciência encarnada num corpo, ou seja, num corpo como carne¹⁹⁶.



Figura 24 - Lena Lastchance nas Imagens da Cultura, no Minho

Adaptando esta perspectiva à interpretação do metaverso, poderia acrescentar-se que o utilizador do mundo virtual encarna no avatar ou nos avatares que o representam. Mas como não pode transportar o corpo enquanto carne para o *Second Life*, limita-se a encarnar um corpo virtual que o simboliza, pois está também presente nesse corpo que encarna, mesmo que ele em quase nada se pareça consigo, pelo menos aparentemente, porque na realidade há sempre algo do corpo e da pessoa real no do avatar. É necessário realçar a existência de diferenças óbvias entre a maioria dos avatares e as pessoas que eles representam, mas há sempre semelhanças que não desaparecem, como por exemplo, as tatuagens que representam aspectos da vida real¹⁹⁷, as patas espalhadas pelo corpo e arranhadelas na cara, ou até a forma do corpo, a maneira de vestir, as cores usadas, os gostos relativos à aparência em geral, mas também o animal de estimação ao ombro ou a identificação do cabelo com o pelo dele.

Cada um encontra formas de se representar virtualmente, de construir uma ou várias identidades virtuais, que são emanações das identidades reais, tal como os avatares são pequenos deuses, representantes da divindade mágica que os criou. Mas a

¹⁹⁶ MERLEAU-PONTY, Maurice, 2006, *O olho e o espírito*, Vega.

¹⁹⁷ «A marca dá corpo ao corpo, é percebida não só como fazendo integralmente parte de si mas sendo a parte mais bela, a mais digna de interesse. Impossível ser-se totalmente sem a cristalização operada pela marca.» (BRETON, 2004, p. 196)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

perspetiva que defende a substituição do corpo físico pelo do avatar pode ser atacada pela perspetiva contrária, que defende que este não é mais do que a sua extensão, tal como o são os meios de comunicação¹⁹⁸, ou do que a sua multiplicação, pois cada residente pode criar inúmeros avatares que eventualmente o representem. Aliás, muitos divertem-se na modificação do seu avatar, o que não inclui apenas a sua aparência, mas também a espécie, o género, a etnia, a idade, o que pode resultar num ser híbrido¹⁹⁹ ou imaginário, como as fadas e os elfos. E se há sempre algo que se mantém da pessoa real no avatar, como a cor dos olhos ou o estilo de roupa preferido, há também quem se identifique totalmente com o corpo do avatar, ao ponto de não o conseguir modificar, pois ao encarnar outro personagem deixa de se sentir como sendo ele próprio.

Apesar das inúmeras possibilidades de escolha da aparência, cada utilizador dá um toque particular e muito pessoal à forma como se vai apresentar aos outros, através do corpo do avatar. Por se dar tanta importância ao modo como o indivíduo se apresenta aos outros, pois no mundo virtual essa é a primeira forma de estabelecer a sua identidade virtual, a principal fonte de receita do comércio no metaverso continua a ser a compra de vestimentas, cabelos, poses e gestos, peles e formas do corpo do avatar. Quase todos os residentes acabam por modificar, mais tarde ou mais cedo, a sua aparência, o que acontece quando mudam de roupa e de forma física, de modo a tornarem-se únicos ou semelhantes a muitos outros.

A facilidade de comprar tudo sem sequer entrar no *Second Life*, nomeadamente através do *Marketplace*, transforma a maioria dos avatares em consumistas²⁰⁰, mesmo que no mundo real essa faceta não seja marcante. No entanto, há sempre exceções, que normalmente incluem os académicos e muitos homens, nomeadamente os mais velhos e os que ainda não possuem nenhuma companheira que lhes modifique o avatar. Isto deve-se a não se preocuparem com a aparência do seu avatar ou a terem receio de não voltar a encontrar no seu inventário a aparência que já os identifica com ele, como

¹⁹⁸ MCLUHAN, Marshall, 2001, *Understanding Media*, Routledge Classics.

¹⁹⁹ «O avatar, híbrido de humanos e não-humanos, mescla a sociedade e suas tecnologias, sendo um mediador entre dois mundos. Através dos avatares, pode-se manipular, brincar, criar, ser coisas que de outras maneiras seriam impossíveis.» (COLEN & MELO, 2010, p. 19)

²⁰⁰ «Second Life offers high levels of consumption at the low cost to the consumer.» (SOLOMON & WOOD, 2009, p. 55)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

muitos deles acabam por confessar. Ao contrário dos homens, que geralmente não se inibem de encontrar uma companheira passageira, algumas mulheres criam dois avatares, um de cada género, o que as representa e a do seu suposto parceiro, o que lhes possibilita terem sempre companhia quando participam em eventos sociais.

Há quem se prefira mascarar, apesar de se encontrar no metaverso ou mesmo por isso, mas a maioria segue os estereótipos patentes na vida quotidiana, de acordo com a motivação que a faz permanecer neste mundo virtual. Ter aparência de adolescente, que é afinal a mais comum atendendo à suposta idade e formato do corpo da maioria dos avatares, principalmente dos femininos, não significa que a identidade virtual seja a de um adolescente ou de um jovem adulto, pois independentemente da aparência física, cada um vai-se criando de acordo com o que deseja ser ou mostrar aos outros. Na mesma linha de raciocínio, pode-se considerar que encarnar um avatar de criança não representa uma regressão, apesar de neste caso se ter de assumir uma personagem, que tanto pode representar a necessidade de afetividade como de irresponsabilidade, pois há comportamentos que apenas são permitidos aos mais infantis.

Aliás, brincar é uma das atividades a que os residentes se dedicam no metaverso, entre aquelas que aparentemente não possuem qualquer utilidade, como fazer desporto ou utilizar um meio de transporte para viajar. Também a mudança de aparência do avatar é uma forma de brincar, provavelmente a mais comum entre as mulheres, como se estivessem a brincar com bonecas, mudando-lhes o vestuário, mas também o estilo, a pele e a forma do corpo. E apesar da grande liberdade que existe para cada indivíduo mudar o aspeto de acordo com o que bem lhe apetecer, este é considerado fundamental nos primeiros contactos que se tem com outros avatares, pois a partir do conhecimento inicial começa-se a considerar como mais importante a identidade virtual do que a aparência do avatar, mesmo supondo-se que essa identidade possa não se identificar com a da pessoa que o encarna.

A maioria dos residentes do *Second Life* encarnam avatares que considera atraentes²⁰¹, usualmente mais altos e mais jovens do que as pessoas que representam,

²⁰¹ «Através do monitor, todos são bonitos, espertos, inteligentes. É um jogo, um grande baile de máscaras, em que se vivenciam personas e fantasias.» (COZAC & STORCH, 1995, p. 13)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

mas essa capacidade de cada um se recriar da forma que desejaria ser também se manifesta na sua vida quotidiana, como se a possibilidade de ser mais atraente se tornasse real. Ora, como geralmente são as pessoas mais atraentes as que se sentem mais à vontade, são também elas que obtêm mais sucesso a nível social, tal como acontece entre os avatares, pelo menos enquanto a identidade virtual ainda não está completamente formada. Seguindo esta linha de raciocínio, o aspecto dos avatares pode ser considerado como um arquétipo para a aparência das pessoas reais, assim como o seu comportamento tornar-se um modelo a seguir na vida quotidiana.

Mas o tipo de modelos de corporização oferecidos e vendidos no *Second Life* obedecem aos ideais de beleza de determinadas comunidades reais, apesar de nestas a maioria das pessoas não conseguir reencarnar a pele dos modelos que desejava seguir, fazendo com que muitas mulheres prefiram o corpo do avatar ao seu próprio corpo. A ideia de que o avatar possa ser um arquétipo para a pessoa real que nele encarna pode ser demonstrada pelo facto de muitas vezes se experimentar no corpo virtual o que se poderá vir a modificar no corpo real, desde a postura aos gestos, dos sons aos acessórios desnecessários que se colocam no avatar, como os óculos, o cigarro ou o chapéu. Aliás, para as pessoas mais tímidas, que no metaverso se conseguem expressar como se não o fossem, a vida social que aí conseguem ter pode vir a ter consequências positivas nas suas atitudes quotidianas.

Ao escolher e construir o corpo do avatar²⁰², assim como as suas indumentárias, quase todos colocam sempre algo do seu corpo real e dos seus gostos, no entanto no *Second Life* essa escolha pode ser muito mais abrangente do que na vida real, pois para além de se ter à disposição uma série de ofertas, pagas ou não, também se tem a hipótese de mudar de raça, de cultura, de nação e até de género. A possibilidade de ter a experiência de ser quem não se é na vida real também aproxima cada um dos outros, dos que usualmente seriam diferentes no caso de não se assumir a aparência deles.

²⁰² «Sendo assim, a figura do avatar é a responsável por dar corporeidade ao sujeito neste espaço, permitindo a ele experiências sensíveis e de sociabilidade exploratórias, não só no contexto digital, mas também no contexto clássico. O jogador faz uso de ferramentas de ordem tecnológica que permitem a personificação gráfica do sujeito, garantindo a esse sujeito-jogador não só o direito de escolha no que tange a atributos físicos e de ordem estética, mas também possibilidade de, ao longo da dinâmica narrativa, fazer melhorias nesse corpo.» (MONTEIRO, 2012, p. 702)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Viver no século XIX e ser oriental, indiana e do sexo feminino, são opções que o indivíduo pode tomar de acordo com o que deseja experienciar em determinado momento.

Para além do avatar, por mais que se tente manter o anonimato, se assemelhar de alguma forma à pessoa que representa, também esta é influenciada pela forma como ele se comporta, que pode ser transposta para a vida real, desde as poses aos gestos, à forma de andar e de vestir, até ao modo como interage com os outros e ao seu sucesso social. E se este sucesso permite o aumento da autoestima, ele vai necessariamente manifestar-se no comportamento do ser humano que está por trás do avatar, que assume tudo o que ele faz no mundo virtual como se tivesse sido realizado por si próprio. Por isso mesmo, quem passou pela experiência de uma imersão total no mundo virtual, na fase em que ele passa a ser mais importante do que a vida real, sentiu essa identificação entre a sua identidade real e a virtual, assumindo comportamentos semelhantes ao do seu avatar na vida quotidiana²⁰³.

Como, ao contrário do que acontece na vida real, a liberdade para modificar totalmente o avatar conduz a inúmeras possibilidades de construção da aparência, esta não condiciona à partida o relacionamento com os outros, a não ser que se esteja inserido numa comunidade relativamente fechada, que rejeita todos aqueles que dela se diferenciam. Também é habitual a mudança de aparência de acordo com as circunstâncias ou com a vontade de ocasionalmente ser alguém completamente diferente daquele que habitualmente se é. *Online*, a focalização não é apenas na aparência, até porque cada interlocutor sabe que o outro o pode fazer criar uma ideia errada acerca dele, ao seguir os padrões de beleza da sua época e comunidade, mas a necessidade de cada um se mostrar atraente face aos demais aumenta a sua autoestima e facilita-lhe a comunicação com os outros, o que significa que também no metaverso a aparência influencia o comportamento.

²⁰³ «Self-presence refers to the effect of embodiment in the virtual environment on mental models of the self, especially when that model of the self is foregrounded or made salient. As with other forms of presence, designers share the assumption that increases in self-presence are correlated with higher levels of cognitive *performance*, and, possibly, emotional development. In the words of Socrates, the goal to "know thyself" is a worthy journey -- it may be the only journey!» (BIOCCA, 1997b, s/p)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Por outro lado, mesmo não existindo muitos avatares obesos e disformes, normalmente os que se apresentam esteticamente mais feios acabam por funcionar como centro das atenções, assim como os híbridos e os excêntricos. Apesar do mundo virtual ser mais inclusivo e colaborativo do que o real, os novatos são mais facilmente discriminados do que os restantes avatares, principalmente devido à sua aparência, daí que existam algumas comunidades em que o objetivo principal é possibilitar a sua integração no metaverso. Dedicar o tempo à mudança de aparência parece, no entanto, ser um atributo essencialmente das mulheres, o que as possibilita adquirir um estatuto de destaque, se não em comunidades abertas, pelo menos nas fechadas, em que se exige uma aparência padrão e em que cada indivíduo pode apenas mudar as suas características identitárias, mas não o seu aspecto global.

Se fosse possível estabelecer a história do percurso individual dos residentes mais antigos do *Second Life*, possivelmente a maioria aceitaria que teve uma infância, em que foi ajudado a inserir-se na comunidade, mas também muito criticado por não se comportar devidamente, a que se seguiu a fase da adolescência, de experimentar tudo e de se comportar como um jovem atrevido ou irresponsável, até finalmente atingir a maturidade, em que as experiências fora do comum já fazem parte do passado e as interações sociais passam a ser mais estáveis, assim como as identidades assumidas e eventualmente até o próprio corpo do avatar se estabiliza, modificando-se apenas a sua aparência, de acordo com as situações ou os contextos em que se deseja inserir.

Há quem considere que, se o prazer²⁰⁴ ou a facilidade em comunicar forem os principais objetivos para assumir o papel de determinado avatar, o *Second Life* pode ser entendido como um jogo, semelhante aos das crianças quando brincam com as bonecas ou com legos, ou então quando brincam ao faz de conta, assumindo o papel das personagens que inventam. Quem encarna um personagem e tenta não sair das normas que o comandam, principalmente quando este nada tem a ver com o que a pessoa é na vida real, está de facto a fazer *Role Playing*. Quando se opta por fazer de conta que se é outra pessoa encara-se também o metaverso como o local onde se pode exercitar as

²⁰⁴ «Ce terme de langage courant est lui aussi riche de sens: attrait, plaisir, desirs – ce pluriel pouvant englober l'espoir d'être reconnu, aimé, admiré.» (BROCHON-SCHWEITZER & MAISONNEUVE, 1999, p. 27)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

emoções pessoais e assumir diferentes personalidades, que supostamente se manifestam nos avatares que se escolhe para representarem determinada pessoa.

Mas o *Role Playing* não está apenas confinado às ilhas vocacionadas para comunidades definidas, pois há quem assuma determinado papel ou namore virtualmente, sem nunca ter por objetivo que isso se torne real, apenas por brincadeira²⁰⁵. Seja como for, o personagem encarnado nunca se distancia completamente da pessoa que o encarna, pode ser uma parte de si que não mostra aos outros num relacionamento face a face, mas continua a pertencer-lhe. Aliás, quando se continua no metaverso a mostrar aos outros o que se é na vida real, não há necessidade de assumir determinado personagem quando se modifica a aparência do avatar, tornando-se a vida virtual uma extensão da real.

Neste caso, em que por vezes os avatares assumem quem são na vida real, como acontece com muitos investigadores do *Second Life*, passa-se a pautar o comportamento por valores fundamentais, como a honestidade e a paciência, por exemplo. Mas nem sempre os interlocutores são honestos e muitos assumem diferentes facetas, de acordo com o contexto em que estão, de modo que, como nem sempre é possível saber a faceta que o próprio interlocutor está a explorar em determinado momento, tem de se boicotar as expectativas, como aliás muitas vezes sucede na vida real. Há quem pense que o seu avatar é a forma que o seu pensamento toma no metaverso, para comunicar com os outros, mas como muitos experimentam viver no mundo virtual com diferentes avatares, que consideram como seus alter-egos, talvez eles representem as diferentes facetas do seu próprio “eu” ou espelhem a diversidade da sua personalidade.

Por isso mesmo se pode entender o metaverso como um espaço de desenvolvimento da diversidade do “eu”, supondo que muitas das suas facetas não podem ser exploradas na vida real e que por isso se dá asas à imaginação no mundo virtual. É como se a exploração da fantasia possibilitasse também a exploração de partes do “eu” que não são expressas na vida real ou que seriam dificilmente exploradas de uma outra forma. Para além disso, o controle que cada um pode ter sobre a sua vida

²⁰⁵ «Toda a aventura é conduzida como um jogo, isto é, em conformidade com as convenções pré-estabelecidas, num ambiente e em intervalos de tempo que a separam da vida corrente e que a tornam, em princípio, inconsequente.» (CALLOIS, 1999, p. 154)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

virtual é bastante mais aliciante do que o que se consegue ter sobre a sua vida real. Daí que haja quem se vicia no *Second Life*, pelo menos quando atinge determinado grau de imersão, quer as suas metas sejam criar algo de novo ou simplesmente comunicar com os outros, existir apenas no mundo virtual ou esquecer a vida real²⁰⁶.

Mesmo que se pense que há necessidades que se satisfazem virtualmente e outras não, sabe-se que há quem aparentemente satisfaça no metaverso necessidades que a maioria só conseguiria satisfazer na vida real, o que pode acontecer devido às limitações físicas reais do utilizador ou a poderem não existir consequências óbvias na vida real para os relacionamentos virtuais, muitas vezes entre pessoas completamente diferentes umas das outras. No caso de residentes com limitações físicas que os impeçam de ter uma vida normal, como acontece no caso de terem doenças degenerativas incuráveis, o *Second Life* pode adquirir uma importância superior à que usualmente se dá à vida real, pois só aí podem realizar o que as outras pessoas fazem na vida quotidiana, tal como namorar, dançar, casar, ter amigos e uma família sempre presente.

Se o corpo analógico é um produto social²⁰⁷, o do avatar também o é, pois o que se é no mundo virtual não deixa de ser um reflexo da vida pessoal e social de cada um, ou seja, há sempre aspectos em comum entre a pessoa e o avatar que a encarna, ele tem sempre algo dela. Por isso mesmo há quem se ofenda quando descobre as mentiras de determinado avatar, considerando que o facto dele mentir sobre aquilo que nem sequer foi questionado já diz muito acerca da pessoa que está por trás dele. É claro que os limites para o que se tolera aos outros variam de acordo com a situação, daí que se aceite facilmente que pessoas com deficiência física grave encarnem um personagem

²⁰⁶ «It is true that some persons spend time in virtual worlds to be something different: women becoming men or men becoming women, adults becoming children, disabled persons walking, humans becoming animals, and so on. However, many who participate in virtual worlds do not seek to escape from their actual lives. Such negative views of virtual worlds fail to consider forms of escapism in the actual world, from rituals to amusement parks to daydreaming: the degree to which an activity is “escapist” is independent of whether it is virtual or actual.» (BOELLSTORFF, 2008, p.27)

²⁰⁷ «Deste modo, podemos entender que linguagem, corpo e uso são noções que se aproximam de forma íntima já que o corpo é um complexo de informações altamente codificadas, variando de sociedade para sociedade, numa linguagem tão coletiva como qualquer outra. Desta forma, o corpo pode ser visto como fruto da vida em sociedade e não como um processo exclusivamente biológico do comportamento humano, o que lhe garante a condição de fato social total.» (LITAIFF & JESUS, 2012, p. 6)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

totalmente inventado e mintam acerca da sua história pessoal, construam no metaverso tudo o que não podem na vida real e possam ter a vida que desejavam²⁰⁸.

Na verdade, a diferença entre real e virtual é muito ténue, pois tanto é real a memória que cada indivíduo tem da última vez que se apaixonou na vida real como a da última vez que se apaixonou no *Second Life*. O corpo real não é apenas o corpo-carne ou corpo físico, é também o que se sente, os valores que se defende, o que se é, é uma unidade, daí que a realidade possa ser entendida como tudo o que se vivencia, independentemente de o corpo-carne ou corpo físico estar ou não presente nessa vivência. Por outro lado, mesmo que o corpo real se transforme em virtual no metaverso, não deixa nunca de existir a consciência da separação entre o comportamento do avatar - muitas das vezes automaticamente animado ou comandado pela incapacidade de controlar o *lag* - e o comportamento da pessoa que ele supostamente representa. Esta vive num mundo em que o aspecto visual, assim como o tempo e o espaço, surgem como barreiras para a comunicação, o que também não costuma suceder no mundo virtual.

Outra peculiaridade do *Second Life* é que aqui a medida do tempo é diferente, por isso rapidamente a paixão²⁰⁹ se transforma em amor ou desaparece, se fazem ou perdem amigos, se começa um namoro e chega a altura do divórcio, rapidamente surgem ilhas esplendorosas e desaparecem no nada. Isso provoca alguma instabilidade, que talvez seja colmatada com a integração em grupos, resultante da comunhão de valores ou interesses, o que também é facilitado com o uso da *Internet*, substituindo o velho mundo das nações pelo das comunidades. O esforço exigido para que cada um se conecte com

²⁰⁸ Há ilhas que se dedicam quase exclusivamente a facilitar a integração social das pessoas com deficiências, como acontecia com as ilhas da Utopia Portugal e ainda acontece com a Virtual Ability, que para além de facultar aos que lhe acedem a informação necessária para poderem viver no *Second Life*, também ajuda aqueles com distúrbios físicos a inserirem-se na comunidade virtual:

«Virtual Ability has been building communities of support for people with disabilities in virtual worlds since 2007. About three quarters of our group members have one or more kinds of disability physical, mental, emotional, or sensory) or chronic illness; the rest are temporarily-able-bodied family members (, caregivers, professionals, researchers, students, and others interested in disability issues.» (disponível em <https://www.facebook.com/VirtualAbility/info>) [19/03/13]

²⁰⁹ «A paixão virtual é um estado alterado de consciência, em que a pessoa concentra suas energias numa fantasia. Apaixona-se pelo sentimento, pela felicidade, pelo sonho, muito mais que pela pessoa real.» (COZAC & STORCH, 1995, p. 13)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

peças do resto do mundo é escasso, permitindo-lhe viajar em segundos para o local mais longe a que puder aceder e regressar passados minutos ao ponto de partida.

Sendo mais fácil demonstrar a generosidade e a simpatia no mundo virtual do que no real, pois as consequências que daí podem advir não são as mesmas, é também muito mais rápido fazer amigos, por isso há quem continue a vir diariamente ao metaverso, mesmo passado o período de deslumbramento, para manter as amizades que criou e que muitas delas nunca passarão para a vida real, devido a uma série de condicionantes, entre elas a distância de todos os outros a que cada utilizador se pode encontrar. É claro que alguns percorrem uma enorme distância, mesmo entre continentes, para se encontrarem na vida real com amigos virtuais de longa data e mais usualmente com namorados ou amantes virtuais.

A facilidade em comunicar²¹⁰ no *Second Life* é tão grande que quase diariamente se conversa com desconhecidos, inclusive com aqueles que possuem uma aparência estranha ou até mesmo repulsiva. Quando se dá a inserção em determinado grupo e se começa a conhecer as pessoas que o constituem, para além de se conversar mais com eles do que com grande parte dos amigos que se tem na vida real, começa-se a ter necessidade desta vida como continuação da real e muitas vezes também se transformam as amizades virtuais em reais. Mas o facto de se transformar amigos virtuais em reais não faz com que se deixe de entrar no metaverso, pois enquanto se considera este espaço como um lugar mágico e confortável, continua-se a ter necessidade dele, quer essa sensação resulte de se poder dar largas à imaginação ou de se poder contar com as amizades que aqui se criam²¹¹.

Para além disso, as experiências que cada um pode ter no mundo virtual, a todos os níveis, nomeadamente o emocional e o social, ajudam-no a modificar as atitudes que

²¹⁰ «Users turn to the virtual worlds because relationships are easy to create and inexpensive in both, time and effort.» (SOLOMON & WOOD, 2009, p. 55)

²¹¹ Cópia de uma mensagem (enviada por *notecard*) no Diário de Campo: *Queridos amigos, estou informando que me encontro preso, em uma cadeia no Second Life, minha prisão durará 3 meses; durante esse período estarei dentro de uma cela, desde o login até logout, ou seja, durante o tempo que estiver on estarei preso. Meu desafio será permanecer esses 3 meses preso, e muito me alegraria em receber a visita de meus amigos, vc será bem vindo, por favor não se esqueça do seu amigo GT, visite-me sempre que puder, pois minha maior dificuldade será a falta dos amigos que tanto amo. Abraço de seu amigo G.*

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

tem na vida real. E mesmo que não existam consequências físicas para as atitudes e comportamentos que se manifestam no metaverso, como simular o suicídio ou casar-se, no entanto as consequências psicológicas são incontornáveis, nomeadamente as emocionais. As alterações que o avatar vai sofrendo também afetam quem o encarna, enquanto pessoa, nomeadamente a nível da autoestima, da compreensão de si próprio e dos seus desejos. Ao considerarem-se as emoções como respostas fisiológicas, terá de existir necessariamente um corpo enquanto carne ou corpo físico para as sentir, apesar dele não existir no *Second Life*.

Nem sempre o que se sente nas experiências que se tem no metaverso são emoções fantasmas, em que se idealiza mais do que se conhece, por falta de informação ou por não se querer conhecer o outro, mas também na vida real nem sempre se tem a informação necessária acerca das pessoas com quem se interage, por isso a informação que falta no mundo virtual acerca dessas mesmas pessoas pode assemelhar-se à que também facilitaria o convívio na vida real. Se aí se dá mais importância à imagem visual, principalmente dos desconhecidos, aqui passa-se a dar outra importância às suas qualidades, independentemente da aparência que possuem e de acordo com o contexto em que se inserem. Abre-se um espaço para a autorreflexão e para o autoconhecimento quando se contempla o comportamento do avatar de fora do ecrã, assim como para a compreensão do relacionamento com os outros avatares e acerca do comportamento ou atitudes deles²¹².

Apesar do tipo de corpo humanoide de avatar mais usual ser caucasiano, de acordo com os padrões de beleza predominantes no metaverso, no entanto existe a liberdade para o indivíduo poder experienciar ser de outro tipo²¹³, de outra raça e cultura. No domínio do virtual não é necessária a confinamento às mesmas condicionantes da vida real, de modo que facilmente se assume a aparência do sexo oposto e cada um se pode fazer passar por um avatar de outra nacionalidade. Para além da aparência, a

²¹² «As more and more people don their avatars to interact in virtual environments for business, learning, and entertainment purposes, it becomes more and more important to understand how our avatars change our behavior in turn. Whereas avatars are usually perceived as something of our own choosing, it is also the case that our avatars come to influence our behaviors and interactions with others.» (BAILEY & DUCHENEAUT & YEE, 2009, p. 308)

²¹³ No *Marketplace* estão assinaladas uma série de comunidades, seguidoras de um estilo próprio, entre elas: *Tiny, Goth, Gor, Fantasy, Vampire, Furry e Steampunk*.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

facilidade em comunicar com pessoas que se expressam em diferentes línguas, com a ajuda do tradutor de texto, aproxima aqueles que à partida não conseguiriam comunicar utilizando a voz, assim como o contacto com outras culturas, facilitado pelo teletransporte e pela miscelânea de grupos que se encontram nesta plataforma virtual.

Mais do que na vida real, no *Second Life* a própria voz pode funcionar como mecanismo de atração de elogios, mas também de amizades e de paixões. Entre um grupo de amigos de longa data, se alguém fala pela primeira vez, todos tecem comentários acerca da sua voz. Por outro lado, quem a utiliza constantemente e considera o mundo virtual apenas como um instrumento de comunicação, pode eventualmente dar menos relevância à aparência do seu avatar e pouco se identificar com ela. Como todos são relativamente anónimos no metaverso, continuam a existir muitos renitentes à utilização da voz, que pode provocar dois tipos de reações por parte da pessoa que a utiliza, ou tenta convergir com o avatar ou revelar-se realmente como é na sua vida real. As pessoas mais tímidas ou introvertidas preferem normalmente comunicar por escrito, podendo ser esta plataforma o único local onde desenvolvem essa competência, acontecendo o mesmo em muitos dos jogos virtuais para multiutilizadores²¹⁴.

No entanto, ao contrário dos jogos virtuais, geralmente aqui o objetivo principal não é competir²¹⁵ nem ter cada vez mais poder, mas sim criar uma vida paralela à real ou então fazer de conta que se tem uma outra vida, na qual também se aprendem as regras sociais e se interiorizam os objetivos da comunidade em que cada um se insere. Grande parte dos estudiosos do metaverso não o encaram como um jogo, mas sim como uma continuação da vida real, aquela em que se pode dar livre expressão à imaginação e desenvolver a capacidade de comunicar com os outros. Os únicos que poderão vir por obrigação e não por prazer ao *Second Life*, para além dos comerciantes e dos que o consideram apenas como local de trabalho, são os investigadores e os académicos, que

²¹⁴ «(...) Há também uma fuga ao relacionamento com pessoas em detrimento do relacionamento com a máquina – uma manobra defensiva mais comum aos homens do que às mulheres. O parceiro deste relacionamento, o computador, proporciona um refúgio particularmente sedutor para quem tenha problemas em lidar com as pessoas. É ativo, reativo e responde.» (TURKLE, 1989, p. 181)

²¹⁵ «As posturas básicas que presidem aos jogos, isto é, a competição, a sorte, a simulação e a vertigem, nem sempre se encontram isoladamente.» (CALLOIS, 1999, p. 93)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

utilizam esta plataforma como suporte para as suas aulas ou que são incitados a frequentá-la.

O metaverso pode ser encarado como uma extensão da vida real²¹⁶, mas se isto também é realidade, como se pode distinguir da vida quotidiana fora do *Second Life*? Uma das respostas é que aqui o indivíduo pode fazer aquilo que gosta, pode revelar aspetos da sua personalidade que tem de esconder no seu dia-a-dia e pode usar o avatar para experimentar o que nunca de outra forma poderia²¹⁷. Os limites que cada utilizador impõe ao seu comportamento são normalmente muito superiores fora desta plataforma virtual do que dentro dela. Sendo assim, o que se faz aqui pode compensar o que não se pode fazer na vida real, devido a uma série de condicionamentos, ou então funcionar como uma forma de escapar a essa mesma vida, tal como acontece para quem estiver a ler um livro ou a ver filmes com o mesmo entusiasmo com que se mantém *online*.

Mas se aqui poderia ser tudo resultado do imaginário humano, porque é que os avatares se comportam de forma tão parecida com o que fariam na vida quotidiana? Porque é que continuam a imitar a vida real, mesmo no aspecto físico, ou pelo menos a transformá-lo de acordo com aquilo que gostariam de ser? Porque será que continuam a preservar os mesmos padrões? Talvez porque já estão tão interiorizados, que fazem parte de cada um. Encarando o *Second Life* como uma simulação da realidade, pode-se questionar a necessidade de reproduzir no metaverso o que se é em vez de dar asas à imaginação, apesar de mesmo assim se ter de respeitar os interlocutores, pois no domínio do faz de conta tudo pode ser experienciado, o indivíduo pode inventar a sua história e o seu mundo, que poderá ou não partilhar com os outros.

Uma das vantagens do *Second Life* é permitir que o utilizador se sinta motivado a entrar quando se depara com um mundo entre o imaginário e a cópia da realidade, pois

²¹⁶ «Virtual worlds or virtual environments are taking up our minds in these years – what is it, that brings us to facebook, twitter, second life or blogs? Are we about to lose or replace our normal ways of human communication?» (MELTZER, 2010, s/p)

²¹⁷ «No *Second Life*, usando o Avatar como mediador, a pessoa pode experimentar uma enorme variedade de situações mais ou menos idênticas às que vive ou já viveu na realidade ou outras que lhe são mesmo desconhecidas e/ou impossíveis na vida real, como o voar ou o teletransporte, por ex. Esta abrangência de possibilidades é geralmente considerada pelos habitantes deste mundo virtual como uma das suas características mais aliciantes, pelo sentimento de liberdade que proporciona. Como sempre, liberdade comporta oportunidades e riscos, comporta aprendizagem do respeito pela própria dignidade e pela dos outros.» (PROENÇA, 2009a, s/p)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

mesmo neste caso a vertente criativa é muito forte. Outra vantagem ainda mais importante é a facilidade com que se pode comunicar com qualquer avatar e a capacidade de aceitar as diferenças do outro, principalmente quando o residente no metaverso se habitua a *teleportar-se* para qualquer parte do mundo no espaço de segundos ou minutos. Para além disso, este espaço virtual permite que o indivíduo possa manifestar facetas de si, que na vida real se pode sentir obrigado a esconder. No entanto, quando se passa demasiado tempo no ciberespaço, passa a ser ele o modelo para o mundo real, o que necessariamente traz consequências para a própria vida quotidiana.

Apesar do preconceito que ainda vigora contra o uso de plataformas virtuais, nomeadamente por adultos, por desconhecimento ou por se considerar que é um jogo virtual direcionado para os encontros extraconjugais, muitas pessoas divulgam a utilização que fazem do *Second Life* entre amigos e familiares, até mesmo no local onde trabalham ou estudam. Independentemente daquilo que é procurado quando se utiliza uma plataforma virtual e dos condicionamentos, o metaverso pode tornar-se num *hobby* familiar e num local de convívio, num local de encontro entre amigos ou entre membros de determinado grupo, no espaço em que se é remunerado ou em que se desenvolve projetos, num local de namoro ou de prática de sexo virtual, no espaço em que se desenvolve a criatividade ou as competências.

A questão que fica por responder é até que ponto é que a influência dos avatares que representam as pessoas no mundo virtual pode modificar a sua identidade pessoal e social, aquilo que se é e a forma como se interage com os outros. Esta questão fica em aberto porque seria necessário um estudo muito mais aprofundado, já do domínio da Psicologia e da Sociologia, para ser possível responder-lhe objetivamente, pois na realidade não se consegue detetar o peso dessa influência na evolução das identidades, marcada quer pelo significado atribuído ao que se experiencia no mundo real quer por todas as vivências que se tem no mundo virtual. É também neste sentido que se torna absurda a distinção entre o real e o virtual, considerando-se este como o mundo do imaginário e do possível, pois se fosse apenas isso não sentiriam as vivências que se tem

no metaverso como reais. No entanto, continua a ser pertinente questionar a forma como o *Second Life* afeta a nossa vida real²¹⁸.

5.4 SEXO VIRTUAL ENTRE CORPOS DIGITAIS

A diversão é uma das motivações principais para a maioria dos frequentadores do *Second Life*, havendo quem inclua nessa designação os jogos de sedução, de namoro, assim como as relações sexuais. Nos vários *sims*, das ilhas e da *mainland*, pode-se fazer quase tudo o que se pode na vida real, pelo menos virtualmente, inclusive ter relações sexuais ou jantar à luz das velas. Nos livros, na televisão, no cinema, podemos ler ou observar o relacionamento sexual dos restantes seres humanos, mas não existe interação, no sexo virtual ela existe. O que acontece no metaverso, tal como na vida real, é que muitas pessoas, principalmente homens²¹⁹, entram aqui apenas para isso, não pretendem socializar nem divertir-se, o único objetivo é encontrar uma parceira ou várias para terem relações sexuais. Neste caso, existe uma dissociação entre o sexo e o amor ou a paixão, porque o prazer carnal surge como meta a atingir e talvez isso aconteça para a maioria dos homens que recorrem a zonas consideradas especificamente para adultos, para poderem praticar sexo no *Second Life*.

De acordo com a Mirror, o sexo virtual pode ser essencialmente de três tipos, acompanhado de *chat* ou *Im* e acompanhado de voz, como geralmente ocorre no metaverso, ou então com *webcam*, o que não implica a utilização de uma plataforma virtual. No entanto, muitas das vezes o relacionamento começa dentro do metaverso e acaba por conduzir à utilização da *webcam* ou mesmo ao encontro face a face, o que usualmente não sucede se esse relacionamento for sustentado pelo anonimato. No

²¹⁸ «Before I entered Second Life again I upgraded my avatar to much cuter dimensions. This time I found myself conversing with people instead of logging off. I was more outgoing. Next, I'm considering giving my avatar a cottage by the sea and a job doing charitable work. Maybe some of the positive vibes will rub off into my real life. I'll let you know how it works out.» (DELL, 2008, s/p)

²¹⁹ Apontamentos no Diário de Campo, sobre sexo virtual:

Os homens assumem mais facilmente os seus intuitos a este nível do que as mulheres, para além de realçarem a faceta do prazer físico obtido em relacionamentos sexuais virtuais, enquanto que elas geralmente o fazem apenas para experimentar, por opção profissional, para agradar ao seu parceiro ou porque se apaixonaram pelo seu companheiro virtual.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

metaverso o relacionamento sexual só pode ser praticado por residentes que supostamente tenham mais de 18 anos, por isso é que é necessário comprovar a idade no site oficial do *Second Life*, pelo menos para quem queira aceder às ilhas em que isso é permitido, pois há ilhas apenas para adultos, dedicadas a experiências sexuais e sem serem de *RPG*, como *U.F.O. the Abduction SexXperience*²²⁰, entre muitas outras.

Há também clubes para todos os gostos, onde as dançarinas, usualmente mulheres ou *shemales* (aparentemente transsexuais²²¹, mas *gays* ou bissexuais na vida real), ganham *tips* por dançarem ou por se despirem e, no caso de serem acompanhantes, podem ser tocadas ou mesmo optar por ir para um local privado com o cliente, com ou sem relações sexuais. Para que estas aconteçam é necessário usar animações e *pose balls*, mas a própria mobília pode já as conter, para além da especialização nesta atividade implicar normalmente o uso de *emotes* (texto escrito utilizado no chat do *RPG* para contar aos outros o que cada um está a sentir, pensar ou fazer) e da tecnologia *Xcite*, muito utilizada para animar o ato sexual e até para que a excitação seja sentida pela pessoa que o avatar encarna²²².

Assim, existe uma variedade imensa de ofertas, desde o sadomasoquismo à masturbação, da pornografia²²³ ao erotismo, o que significa que nos podemos deslocar para locais especializados em sexo, em que poderemos ter de pagar para ver os outros ou para ter um relacionamento sexual temático com um parceiro, para comprar poses que nos permitam praticá-lo em locais privados – aliás, a maioria das camas virtuais já

²²⁰ Tal como é descrito no site oficial do *Second Life*, este sim é dedicado a todos os tipos de práticas sexuais: «Welcome Avatar you have been Abducted by the Theta's They are here to do Research on the Sexual Habits and Kinks of different species from different worlds. Alien, Sex, Bdsm, Gay, Lesbian, Animal, Furry, 3 some, Rape, Force sex, roleplay Clothing, LateX Lab, cock, Tenticle, She-male, abduction, Transgender, cum, Nude, Naked, Stripper, pole» (disponível em <https://my.secondlife.com/groups/40c7d6b7-cd2d-f06b-d6f8-4501faaf08a3>) [19/03/13]

²²¹ «Le transsexual est un symbole Presque caricatural du sentiment que le corps est une forme à transformer.» (BRETON, 1999b, p.20)

²²² «Xcite! Touch toys are designed to sync with a real life sex toy. They bridge the gap between the virtual world and the real world in a way that will blow your mind and enhance your sexual enjoyment beyond anything you've experienced before.» (disponível em <http://www.getxcite.com/store.php?act=listcat&cat=Touch.Information>) [19/03/13]

²²³ «Experiences of cyberporn today might entail the renting or purchasing of a DVD, downloading a game online, logging onto a cam.whore site, engaging in one-shot-only pay for play, visiting any number of Web sites offering any number of sexual shows or orientations, or integrating virtual sex through the bodies of avatars into the daily life of 'massively multi-player online' games such as Second Life.» (WILLIAMS, 2008, p. 321)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

trazem as mais comuns dessas poses. Por isso mesmo, por existirem muitas poses *free* e serem facilmente acessíveis, a maioria de nós acaba por experimentá-las²²⁴, mesmo não passando isso de uma brincadeira, de um jogo, de ver apenas como é. A não ser que possam satisfazer as suas necessidades e fantasias sexuais apenas no mundo virtual, grande parte das mulheres entrevistadas não manifesta obter qualquer tipo de prazer neste envolvimento²²⁵, ao contrário da maioria dos homens que assume a sua vida sexual virtual, mas que normalmente continua a considerar que o sexo virtual não é tão gratificante como o que poderia praticar na vida real.

Mas também há quem tenha uma vida aqui, namore, se apaixone, se case, e que considere o sexo virtual como apetecível²²⁶. Entre os que consideram isso estão aqueles para quem a vida real deixou de trazer experiências gratificantes a nível sexual, ou que não são na quantidade que eles desejariam, mas também estão os que preferem o sexo virtual ao sexo real, no sentido em que as consequências deste último poderão afetar muito mais a sua vida do que as do primeiro. Muitas mulheres inserem-se neste grupo que prefere o sexo virtual ao real, pois aqui podem ter os parceiros que desejarem e assumir papéis sexuais que nunca tinham experienciado na vida real. Muitas destas mulheres relatam que quando têm relações sexuais no mundo virtual só têm prazer quando se sentem atraídas pelo parceiro, mas aqui essa atração não é usualmente pelo aspeto físico do avatar, porque a maioria são considerados atraentes, mas pela voz, pela sua maneira de ser, pela forma como as trata.

²²⁴ Apontamentos no Diário de Campo, sobre sexo virtual:

Também o fiz algumas vezes com parceiros masculinos, desde experimentar as bolas (pose balls) disponíveis para posições de namoro como para relações sexuais, que normalmente me faziam rir ou adormecer, quando a situação podia já estar a tornar-se emocionante para o meu interlocutor. No entanto, não estabeleci compromissos com estes companheiros passageiros, que aliás não pretendiam que o relacionamento ganhasse contornos para fora do mundo do ecrã. Ainda neste meio, deparei-me com indivíduos supostamente com problemas psíquicos mais ou menos graves, que demonstravam a sua diferença através da concretização das suas fantasias sexuais. Muitos outros, pelo contrário, recusavam-se a observar, ou apenas experimentar, o relacionamento sexual virtual, alegando a ausência do tato, entre outras coisas, apesar de quase todos os avatares conseguirem tocar uns nos outros.

²²⁵ «A travessia do espelho que permite a ausência da cara do outro aquando da interação vai libertar fantasias sexuais assim como jogos de identidade.» Cfr. BRETON, David Le, “O Adeus ao Corpo”, in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 206

²²⁶ «Le cybersexe est un lieu privilégié d’expérimentation sans risqué de maladies sexuellement transmissibles, une recherché pour l’individu de ses gout dans le miroir télématique qui en sait plus que lui.» (BRETON, 1999b, p. 173)

Uma das críticas que amiúde aparece nos meios de comunicação social relativamente ao metaverso é precisamente o facto de no mundo virtual facilmente se encontrar um parceiro e desta plataforma permitir o sexo virtual. Quando se questionam os utilizadores do *Second Life* sobre a definição de sexo virtual as respostas dos homens e das mulheres são geralmente diferentes, estas normalmente exaltam mais a parte afetiva e a segurança: «é a passagem a grafismo daquilo que desejaríamos, nesse momento, de fazer com a pessoa representada no avatar com quem estamos nesse momento.»; «é limpo, seguro e não obriga a voltar a altas horas para casa...mas é solitário, não produz o mesmo efeito que o sexo na RL.» Outra das questões colocadas aos entrevistados foi sobre a razão que leva as pessoas a procurarem no *Second Life* a paixão, o amor, ou simplesmente o sexo virtual. As seguintes perspetivas demonstram que as opiniões dos utilizadores do *Second Life* divergem da divulgada pelos meios de comunicação social:

□ 1ª «Sou de opinião que, tirando os "profissionais" das relações virtuais, ninguém entra no SL para procurar paixão, amor, ou sexo. Mas acaba por ser inevitável para muitos, muito por influência dos mais antigos e da própria natureza do SL, que "convida" a relacionamentos. Basta ver a quantidade de artigos relacionados com sexo que existem à venda.»

□ 2ª «A procura da paixão, do amor e do sexo não está no SL faz parte da nossa procura como seres humanos e, como tal, também aqui neste ambiente nos acompanha.»

□ 3ª «Ao moldarem-se àquilo que gostariam de ser na vida real, as hipóteses de paixão e amor ampliam-se. Por vezes, consegue-se aqui aquilo que dificilmente se consegue na vida real.»

Pode-nos parecer absurdo que alguém se apaixone por um avatar²²⁷, sem conhecer na vida real a pessoa que o escolheu para a representar e muitas vezes sem sequer ter visto alguma fotografia sua ou saber de que sexo é ou que orientação sexual tem fora do ecrã. No entanto isso sucede amiúde, mesmo quando não se conhece sequer a voz do outro, mas apenas se acredita no que ele escreve e no que pretende manifestar através do

²²⁷ «O táctil converte-se em digital, o teclado substitua a pele, o rato toma o lugar da mão. E o interativo suplanta o dialógico.» Cfr. BRETON, David Le, "O Adeus ao Corpo", in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 208

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

seu avatar. Muitos evitam qualquer passagem para o mundo real²²⁸, porque aqui têm outros compromissos que não podem esquecer, seja por que razão for, mas que influenciam todo o seu comportamento *online*. A maioria das vezes as próprias paixões se dissolvem também no mundo virtual, sem nunca se vir a conhecer quem estava do outro lado, mesmo quando se viu fotografias dessa pessoa ou se falou com ela por telefone ou *webcam*.

Alguns destes relacionamentos podem ocasionar encontros na vida real, nem sempre bem sucedidos, pois o que a pessoa mostra às outras que é no metaverso, ou o que elas imaginam que ela é²²⁹, pode ter pouco a ver com a pessoa real que está por trás do computador. E isto não apenas em termos de aparência física ou de personalidade, mas também em termos de motivação sexual, visto a desinibição ser muito maior no mundo virtual e não ser necessário manifestar a capacidade de um bom desempenho sexual a dois. Talvez seja esta a razão pela qual muitos dos mais assíduos defensores do sexo virtual sejam principalmente jovens adultos inexperientes ou homens de meia-idade, que já duvidam das suas próprias capacidades físicas, enquanto que no caso das mulheres as motivações se atêm mais a condicionalismos socioculturais, que as impedem de concretizar as suas fantasias no mundo real ou que as levam a considerar inconsequente o relacionamento sexual no metaverso.

Apesar de muitas histórias acerca da passagem destas paixões para a vida real terem sido inglórias, no entanto há sempre quem consiga ser bem-sucedido depois do primeiro encontro²³⁰ e dê o salto do mundo quase perfeito para a imperfeição do mundo corpóreo tridimensional. Posso dar aqui um exemplo específico, da Lara e do Oscar, que se conheceram no *Second Life*, que aí se tornaram inseparáveis e se casaram, mas que agora vivem juntos no país dele, apesar de provavelmente nunca ter pensado que

²²⁸ «Eliminar em concreto o corpo relativamente ao sexo é a melhor forma de o impedir de afetar a sexualidade em si.» Cfr. BRETON, David Le, “O Adeus ao Corpo”, in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 208

²²⁹ «Definitivamente, ama-se a pessoa idealizada, não a pessoa real, desmentindo o popular refrão que assegura que “olhos que não veem, coração que não sente”.» (GUBERN, 2000, p. 126)

²³⁰ «Muitos psicólogos já escreveram sobre a atração dos contrários, que permite libertar energias eróticas reprimidas pelos códigos sociais ou morais. O executivo bem comportado apaixona-se muitas vezes pela mulher livre e boémia, ou vice-versa, e o engenheiro pela pintora. A comunicação escrita permite então limiar as arestas mais chocantes ou perigosa das suas discrepâncias e facilita idealizar o outro e preparar o caminho para a relação em 3-D.» (GUBERN, 2000, p. 121)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

poderia encontrar no metaverso alguém por quem se pudesse apaixonar e muito menos desejar partilhar com essa pessoa a sua vida real. No entanto, como a atração no mundo virtual se processa principalmente em termos de gostos e interesses, ela pode desvanecer-se numa situação de frente a frente, em que o corpo já não se pode esconder e as pessoas reais podem nada ter a ver com os avatares que as encarnam.

Muitas mulheres criam o seu parceiro no *Second Life*, com todos os atributos que desejariam para o seu companheiro ou com as características que ele já tem na vida real. Não costuma suceder o inverso, no entanto o grau de intimidade entre um casal virtual pode ser tanto que cada um pode passar a ter acesso à conta do outro e a controlar-lhe a vida virtual. Nem sempre esta troca de *passwords* tem bom resultado, pois o desejo de saber como o outro se comporta no mundo virtual pode levar a que cada um experencie ser o avatar dele, geralmente com consequências negativas quer para um quer para outro. Algumas queixas de desaparecimento de contas devem-se precisamente a casos em que se emprestaram as *passwords* aos companheiros virtuais, para puderem aceder à mesma conta.

Aliás, o *Second Life* pode-se tornar viciante quando representa uma fuga à realidade e os que procuram apenas aqui o prazer sexual sentem-se frustrados quando não o conseguem atingir rapidamente, daí que tentem encontrar formas de o obter de imediato, como o recurso à prostituição. Aqui esta profissão não é encarada de forma depreciativa, como muitas vezes o é na vida real, mas também não se dá a mesma importância ao trabalho dos que se prostituem, partindo-se do princípio que não o fazem por dinheiro, mas sim por apenas quererem experimentar esse papel ou por ser mais fácil ter relacionamentos sexuais contínuos dessa forma. Escondidas por trás de um avatar, as pessoas podem ter coragem para fazer e para pedir aos outros que façam o que nunca teriam coragem para pedir na vida real. Isso deve-se a geralmente sentirmos mais vergonha em expor as nossas fantasias em presença física do outro, seja ele o parceiro habitual, namorado, amante ou marido, talvez porque o amor nos leve a idealizá-lo,

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

tornando-o quase intangível, ao contrário da paixão e do desejo, alimentados pelas fantasias de cada um²³¹.

No caso de muitos homens que se dedicam no *Second Life* apenas à procura de parceira ou parceiras, o sexo virtual não os satisfaz completamente e então insistem com as companheiras de momento para utilizarem o *voice*, querem ouvi-las, saber se estão a sentir prazer com eles, mas se a relação se aprofunda insistem para utilizar o telefone ou mesmo para passar para fora do *Second Life*, para poderem utilizar a *webcam* e verem²³² o corpo delas enquanto se masturbam. Essa masturbação pode ser mútua, como acontece quando só dois se observam, podendo mesmo dar a ideia a cada um dos parceiros que se encontram a fazer amor à distância. Aqui passa a ser difícil definir as fronteiras entre o virtual e o real, se é que elas existem, porque passamos a ter o olhar dos outros no nosso corpo, sendo a distância que nos separa apenas impeditiva de nos tocarmos²³³ e nos cheirmos, mas a visão e a audição podem ser o suficiente para a ilusão da presença.

No sexo virtual, mesmo que o corpo físico esteja ausente, continuam presentes as sensações e as emoções, as necessidades por satisfazer e o prazer sexual. Neste domínio, mesmo aqueles que têm uma vida sexual convencional são capazes de experimentar tudo o que nem lhes passaria pela cabeça fazer na vida real, inclusive mudar de sexo ou de tendência sexual, mesmo que nunca tenham sentido esse desejo na sua vida quotidiana. Muitos assinalam como um dos benefícios do *Second Life* a facilidade de

²³¹ Na entrevista de Frederico Casagleno a Sherry Turkle, surge o alerta para a componente de fantasia dos relacionamentos virtuais: «Então, com frequência, pessoas vivem uma relação on-line como algo irresistível, mas quando olhamos a essência e a substância literal, encontramos algo completamente superficial. Graças a isso, as pessoas compreendem a que ponto uma relação depende do imaginário e percebem a própria contribuição, bem como a parte de fantasia existente em torno de uma relação.» (disponível em

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3057/2335>) [19/03/13].

²³² «La sexualité sans corps est surtout visuelle, elle hypertrophie le regard, la tactilité est simulée par des capteurs, elle est éventuellement auditive par l'enregistrement antérieur de sons ou une programmation associant gestes et émissions sonores; elle n'est pas olfactive. Il lui manque cette dimension du corps qui accompagne étroitement l'érotisme.» (BRETON, 1999b, p. 172)

²³³ «(...)Although users maintain a tactile body, they are unable to directly have a tactile experience of the world of Second Life. On the other hand, avatars act purely as a motor body – a quality that users are deprived of – while being devoid of sensorial, perceptual, tactile and visceral qualities. Avatar and physical bodies fulfill between them all the qualities of a phenomenal body. However, the creation of a phenomenal body is not as simple as the addition of these two bodies. The qualities of a phenomenal body are dependent upon each other (...)» (VEERAPEN, 2011b, p. 9)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

encontrar parceiros e de ter um relacionamento sexual sem as consequências existentes na vida quotidiana, podendo aliás manter múltiplas paixões e relacionamentos quase simultaneamente, com o conhecimento ou não dos restantes parceiros. Há também quem considere como gratificante a possibilidade de controlar o seu próprio avatar e os dos outros, mesmo a nível sexual e fora dos *RPG* ou da *BDSM*, fazendo com que as pessoas que estão por trás dos avatares falem com eles por *voice*, se mostrem através da *webcam* e se masturbem em conjunto.

Os mais renitentes em exporem a sua identidade real ou a sua aparência física, são os que ainda continuam a ser influenciados pelos avisos acerca dos perigos do mundo virtual ou que pretendem realmente fazer-se passar por quem não são, como acontece com os que frequentem o metaverso com o objetivo de ter relacionamentos amorosos ou sexuais, particularmente os que aqui se apaixonam ou se casam, apesar de terem uma vida paralela com outra pessoa *offline*. Essa vida paralela também existe no *Second Life*, pois a mesma pessoa pode ter um avatar casado, outro namorado e outro que se dedique à prostituição sexual. Aliás, é frequente utilizar-se um avatar principal, que supostamente é aquele que mais se aproxima da identidade real do seu usufrutuário, e vários *alts* desse avatar, que poderão estar vocacionados para experienciar tudo aquilo que não é considerado adequado fazer em determinado grupo ou comunidade.

Esta utilização de diferentes identidades dificilmente seria aceite na vida real, mas mesmo no *Second Life* poderá não ser bem vista por aqueles que descobrem que determinado avatar tem *alts* para tudo aquilo que não é lícito fazer no grupo em que está inserido. No entanto, há quem não se importe de divulgar que tem diversos avatares e que com cada um se comporta de forma diversa, ou porque quer experimentar tudo ou porque pensa que é a identidade que se tem de adequar aos locais que frequenta e à comunidade em que participa. Mesmo a utilização anónima de um avatar do sexo oposto ao real pode provocar reações nefastas nos companheiros mais próximos, principalmente nos que confiaram na pessoa em questão devido ao seu género e não apenas à suposta amizade. Em geral, ninguém gosta de ser enganado, a não ser que entenda o *Second Life* como um jogo, admitindo que cada um possa interpretar a personagem que bem lhe apetece, independentemente dos outros.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Num ambiente normal, de diversão e de diálogo, normalmente não se aceitam convites de cariz sexual demasiado diretos, pois há normas implícitas a cada comunidade, tal como na vida real, que é necessário aprender para não se ser criticado ou excluído do grupo, marginalizado, mutado ou banido de determinada ilha. Isto acontece amiúde com os novatos, principalmente os que entraram apenas com o objetivo de procurar prazer sexual e que pensam que podem expressar-se da forma que bem lhes apetece, supondo que todos os outros avatares estão ali com o mesmo objetivo que eles ou experimentando até onde podem ir. No entanto, em muitos locais apenas direcionados para o relacionamento sexual os convites costumam ser explícitos e os avatares podem comportar-se como quiserem, mesmo andar nus em público, com o objetivo de arranjar parceiro ou parceira para as suas fantasias.

O anonimato e a impessoalidade, a segurança e a rapidez, são talvez dos maiores atrativos do sexo virtual. No entanto, nem sempre isto sucede, pois como afirmou uma das entrevistadas, «quando existe demasiado *lag*, há uma certa sensação de se estar a delirar quando vemos o nosso avatar interagir com outros de forma lenta, como se estivéssemos a pairar nas nuvens ao adormecermos ou como se já estivéssemos mesmo a dormir profundamente». Apesar de o tempo passar a correr, o mesmo não acontece quando pretendemos utilizar as animações disponíveis no *Second Life*, como sucede no caso de ilhas destinadas a encontros amorosos, em que muitas das vezes se passam segundos entre o clicarmos nas bolas (*pose balls*) que permitirão ao avatar fazer determinada pose e a nossa visualização dessa pose no ecrã.

Estas conclusões resultaram, para além das entrevistas e anteriormente a elas, de uma tertúlia sobre *Sexo Virtual*²³⁴, realizada ainda na primeira ilha em que foi criado o edifício das *Imagens da Cultura*, onde cada participante apresentou as suas experiências no *Second Life* a esse nível, em *voice* ou em *chat*, discutindo-se se o sexo virtual dava

²³⁴ «O tema desta nossa conversa são AS PAIXÕES VIRTUAIS. E são virtuais porquê? Porque os apaixonados não se tocam, não se cheiram, não estão em presença um do outro, a não ser sobre a forma de avatares. Vocês já se apaixonaram no SL? Eu já, mas não posso contar que até parece mal! E conheço muitos apaixonados, principalmente apaixonadas, porque parece que isto afeta mais as mulheres. As emoções aqui parecem ser mais intensas, até incontroláveis, parecem até ser mais reais do que as do dia-a-dia. Por isso, porque é tão fácil as pessoas apaixonarem-se aqui, também é muito fácil desapaixonarem-se, sofrerem por isso, trocarem de namorados, casarem-se, voltarem a casar-se, divorciarem-se.» PaulaJ Galicia

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

realmente prazer e porquê, assim como a necessidade que se tem de ultrapassar a linha da transgressão no anonimato, devido às repressões que se sente na vida real e às características pessoais de cada um, como a timidez ou a baixa autoestima, tornando-se assim a prática do sexo virtual terapêutica. Para além disso, concluiu-se que é mais fácil sentir prazer quando existem afetos envolvidos, principalmente no caso das mulheres, pois a proliferação de locais dedicados a todas as práticas sexuais até banaliza o ato sexual, fazendo com que só quem não pode obter prazer de outra forma ou não consegue na vida real concretizar as suas fantasias²³⁵, tenha necessidade de os frequentar assiduamente.

No metaverso, tal como na vida real, existem todos os tipos de orientação sexual, o que usualmente inclui os heterossexuais, os bissexuais, as *shemales* ou *sisstis*, as lésbicas e os *gays*. Especificando agora o caso particular da submissão sexual no *Second Life*, de acordo com a *Mirror*²³⁶ há três espécies de formas de submissão, que incluem as escravas, as submissas (as que são raptadas e violadas porque gostam, mas que se podem transformar em escravas de um *master* ou *mistress*) e as vadias, que gostam de ser maltratadas, umas livres e outras não. Os relacionamentos sexuais no metaverso normalmente duram pouco, seja de que tipo forem, sendo os mais normais o namoro e o casamento, que usualmente implicam duas pessoas, mas que podem incluir mais.

Quanto às práticas sexuais que saem da normalidade, segundo a *Mirror* existem uma série deles, nomeadamente: *BDSM* (*Bondage*, Dominação, Sadismo, Masoquismo), *Fetish* (utilização de determinados objetos), *Bondage* (amarrar ou prender pelo menos um dos intervenientes) e *RLV* (*Restrained Love Viewer*, em que se dá aos outros o controle sobre si próprio, que pode resultar na incapacidade de se mover, de falar, de mexer no inventário, de se *teleportar*, de impedir ser despido). Esta última é

²³⁵ «Está claro que a solidão do monitor e da cadeira pode excitar as fantasias de libertação libidinal em pessoas com uma sexualidade insatisfatória em 3-D. Nos casos de incapacidade para manter relações eróticas em 3-D, a causa da hipertimidez, de uma fobia social ou de outra patologia, toda a vida de relação emocional canaliza-se através do ecrã, de modo que esta vida imaginária torna-se mais gratificante e satisfatória do que a vida em 3-D» (GUBERN, 2000, p. 125)

²³⁶ A *Mirror* tem sido, nos últimos anos, a minha principal fonte de informação relativamente ao sexo virtual, nomeadamente aquele que excede o que a maioria das pessoas consideram como normal. Por não ter experiência própria sobre o assunto, tive de confiar apenas nas informações dadas pelos entrevistados, nas tertúlias e nas conversas, assim como nos documentos disponíveis acerca desta temática.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

particularmente apreciada pelas escravas, que usam uma coleira controlada pelas *mistresses* ou *masters* para diversos fins, quer ternurentos ou divertidos, quer violentos.

É comum a submissão aos donos ou protetores, que são dominadores e podem usar *tag* de *master* ou *mistress*, de rei ou rainha, príncipe ou princesa dominante. Os dominados podem ser *sluts* (sexualmente submissos, mas estão com quem gostam e normalmente são *pets* ou *toys*, com ou sem sexo), escravos ou escravas, *subs* e *pets* - estes também usam coleira, como os animais domésticos. O relacionamento sexual com animais e com crianças não é bem aceite e por isso usualmente acontece apenas em *sims* privados. Seja como for, qualquer uma das práticas implica o comum acordo de todos os que nelas participam, pois no mundo virtual ninguém é obrigado a fazer seja o que for e em último caso pode sempre «fazer *logoff* e um *report* dos *griefers*».

Assim, para aqueles que manifestam desvios em termos de fantasias sexuais, será mais fácil aceitarem as suas próprias tendências ao aperceberem-se que há muita gente que tem as mesmas e que não se importa de as compartilhar. Também é mais fácil compartilhá-las quando os outros não nos podem ver e os interlocutores normalmente não se conseguem ver, a não ser que utilizem uma *webcam* e façam a transmissão para um ecrã colocado no *Second Life* ou que saiam desta plataforma para se visualizarem, o que acontece amiúde no caso do sexo virtual, principalmente quando os indivíduos pensam saber quem se encontra do outro lado. No entanto, há quem considere que o sexo virtual não existe, que o prazer sexual tem de ser apenas na realidade, com o outro ou outros ao nosso alcance, implicando o tato e a conseqüente satisfação²³⁷.

Mas tal como acontece no mundo real, também no virtual as pessoas se apaixonam, namoram e casam, muitas das vezes com repercussões na sua vida quotidiana e nalguns casos transportam o que acontece virtualmente para a realidade. Apesar destes casos não serem a normalidade, porque a maioria considera que os relacionamentos no metaverso são apenas virtuais e não pretende sequer que passem disso, no entanto as paixões virtuais têm sempre conseqüências no estado emocional das

²³⁷ «A eliminação da comunicação face a face na rede permite a sedução. Mas obstrui as relações sexuais tradicionais, que passam essencialmente pelo tato (...) A rede pode proporcionar o estímulo e a excitação sexual, mas não a sua satisfação relacional plena, se por ela entendermos o encontro háptico em 3-D.» (GUBERN, 2000, p. 127)

peças envolvidas e provavelmente o mesmo sucede com os relacionamentos sexuais no *Second Life*. A propósito destas divagações, que foram expressas de uma forma semelhante nas *Conversas às Quartas sobre Encontros e Desencontros*, assim como na tertúlia sobre *Sexo Virtual* que em muito as precedeu, entre outras respostas a um questionário introdutório²³⁸, o Serpico enviou-me uma anotação a esclarecer a perspectiva dele, começando por me questionar:

«Será que estás a fazer a investigação correta? É que muito mais do que discutir o sexo virtual na sl, o que é verdadeiramente fantástico de observar aqui, é o comportamento das pessoas, no que respeita ao sexo e não só. Este sexo virtual é quase igual aos outros, apenas ganha em facilidade de abordagem e enriquecimento do estímulo visual. Ah, mas a grande surpresa, é ver a adesão das pessoas. A grande surpresa é descobrir este local onde, com elevada frequência aparecem pessoas com coleira e conduzidas à trela. A grande surpresa é esta de facultar às pessoas esta montra cheia de iguarias e observar as suas reações. A grande surpresa é estarmos próximos na observação dos outros. E um homem ter pela primeira vez a panorâmica do que é a abordagem de outros homens ao sexo e às mulheres (coitadas, como eu as compreendo agora). A grande surpresa é verificar que muitas se prostituem por quantias que não chegam para comprar um bilhete de metro. A grande surpresa é verificar que os homens embarcam maciçamente nestas fantasias de se mostrarem com mais de 2 metros de

²³⁸ Cópia de uma mensagem (enviada por *notecard*) no Diário de Campo:

O sexo virtual no SL, pode ser entendido segundo as seguintes definições:

A) *Uma mimese do ato sexual executado na RL, pelas posturas e movimentos do avatar.*

B) *Uma possibilidade de transcender esse corpo, pela aparência do avatar, que pode incorporar fragmentos de outros seres, fantásticos ou reais.*

Tal pode ter como consequência

A) *Uma eventual desinibição do sujeito, que usa a máscara do avatar. Isto coloca em evidência que tipo de relações existem entre o avatar e aquele que o utiliza em termos de identidade comum. Existiria assim a possibilidade de vivenciar fantasias, que o sujeito receia experimentar na vida real. Tal é facultado pela afinidade referida, mas também pela possibilidade de dissociação entre o avatar e o sujeito.*

B) *Uma continuidade do sujeito na pessoa do avatar. Isto salvaguardando-se as naturais diferenças. Tal admitiria a construção do corpo do avatar, segundo uma preferência estética e sexual em determinada cultura e tempo.*

C) *Que tipo de prazer se pode conceber neste exercício da sexualidade? Sem uma prioridade podemos conceber um prazer estético, analítico, e sexual mesmo no sentido fisiológico por intermédio de uma masturbação mútua. Ou também a junção destes todos Tal exercício também deforma a noção do tempo durante o ato, que deixa de ser submetido aos condicionamentos fisiológicos temporais de uma relação sexual. Tal tende a autonomizar a possibilidade de um jogo sexual, que não se esgota, que tem que gerir uma tensão que sempre receia o seu fim. Por este caminhos poderíamos particularizar os adereços que iconicamente, sexualizam o avatar. LT*

altura e com físicos de Rambo. É verificar que as mulheres, neste espaço, andam em lingerie provocante todo o tempo, mesmo entre elas, para ir às compras. É ver como os homens, se puderem exprimir livremente a sua virilidade, o fazem com pénis desmesurados. É ver como o mais conservador dos ratos de biblioteca, se tatua como um camionista. Tanto haveria para dizer... o teu estudo deve ser apaixonante.»

5.5 O LUGAR DO CORPO NA ARTE VIRTUAL

O *Second Life* é uma plataforma virtual em que muitos artistas se apoiam para implementar projetos estéticos, nomeadamente a nível das artes tradicionais, mas também das instalações multimédia e interativas. A faceta estética é um dos grandes atrativos do mundo virtual²³⁹, manifestando-se na passagem para o Metaverso de obras de arte reais, de pinturas e esculturas, obras arquitetónicas e monumentos, que existem em muitas galerias e que se espalham por quase por todas as ilhas, mas também na criação de ilhas ou lugares apenas direcionados para a arte virtual, quer como locais de experimentação, como se podiam observar em alguns edifícios de *Cetus*²⁴⁰ ou em *RMB City*²⁴¹, quer como espaços de contemplação e vivências, em que as obras de arte estáticas vão dando progressivamente lugar a espaços interativos, em que cada visitante passa a fazer parte do próprio ambiente em que se sente imerso.

As experiências sensoriais e estéticas a que se tem acesso no Metaverso são de um domínio diferente das que podemos aceder fora dele, nomeadamente devido à sensação de imersão e de ser possível dar forma a tudo o que se cria ou imagina, para além de

²³⁹ Entrevistado por Julio Juste, em exclusivo para City Wiki: «El metaverso es en sí mismo una obra de arte, pero ha creado una vanguardia artística que podemos identificar, en RL, con las bellas artes, y en términos generales, tiene un fundamento no expreso en la explotación de las posibilidades expresivas de la simetría topológica, así como la parodia y la paradoja. Podríamos preguntarnos por el concepto de arte que se corresponde con nuestra situación actual. ¿Cuál puede ser el camino que tome el arte ante una situación como la generada por los medios electrónicos? EL metaverso ha dotado al hombre de una prótesis intelectual que le permite practicar las ventajas de relativismo restringido de Einstein, el control de las relaciones espacio-tiempo, fuera de la gravedad. El metaverso es una extensión de nuestro cerebro.» (disponível em http://citywiki.ugr.es/wiki/Entrevista_con_Gleman_Jun,_creador_SL) [19/03/13].

²⁴⁰ A ilha virtual construída por DB Bailey *aka* David Denton, um arquiteto na vida real, que para além das obras arquitetónicas, continha uma série de galerias de arte, mas que já não existe no *Second Life*.

²⁴¹ A ilha virtual construída por Cao Fei *aka* China Tracy, que contem locais para investigação e experimentação, quer a nível artístico quer do relacionamento entre o mundo virtual e o real (disponível em <http://rmbcity.com/home.html>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

qualquer um ser capaz de o fazer, desde que tenha os conhecimentos mínimos para transformar os objetos imaginários em objetos estéticos aparentemente tridimensionais. Sendo isto possível, muitas obras de arte estáticas e sem relevo, aparecem no *Second Life* transformadas em objetos tridimensionais em que se pode entrar, tocar e experimentar, como já aconteceu com uma das casas desenhadas por Escher, num dos eventos do *Burning Life*²⁴². Quando transformadas, as obras já não são as mesmas e apesar de terem por base ou serem cópias de obras reais, o mundo virtual dá-lhes um toque de fantástico que dificilmente seria sentido na vida real.

Esta sensação de que estamos num mundo de fantasia é aumentada quando nos inserimos num ambiente inteiramente dedicado às experiências estéticas, como sucede no caso da ilha *Delicatessen*, criada por Capcat Ragu e por Meilo Minotaur, em que os projetos se vão sucedendo, sempre com ligação às conceções do corpo humano existentes na vida real, nomeadamente do corpo da mulher, entendida de várias formas, como raiz, como mãe e como objeto do desejo sexual dos homens. Apesar desta ilha ser uma exceção entre as ilhas portuguesas, podem-se também encontrar outras ilhas ou espaços dedicados ao desenvolvimento de projetos artísticos, nomeadamente as representações de ambientes retirados da literatura ou da cinematografia de ficção científica e *cyberpunk*.

As paisagens pós-humanas e os ambientes surrealistas, em que os objetos híbridos vagueiam no espaço e os visitantes se perdem na cor ou na ausência dela, são já comuns para uma série de artistas, nomeadamente no domínio da escultura e das artes plásticas, mais especificamente das instalações, em que se podem destacar, por ordem alfabética, os nomes de Alpha Auer, Betty Tureau, Bue Tsuki, Bryn Oh, Cica ghost, claudia222 Jewell, Gazira Babeli, Eupalinos Ugajin, Maya Paris, Nessuno Myoo, Noke Yuitza, Oberon Onmura, Romy Nayar, Rose Borchovski e Ux Hax, entre muitos outros. Os projetos de Gracie Kendal e Whiskey Monday, mais centrados no corpo humano, são um bom ponto de partida para o diálogo entre o mundo real e o virtual, que se afigura cada vez mais necessário, pois os avatares não existem sem os corpos reais que os

²⁴² *Burning Life* é um evento anual que recria o evento real *Burning Man*, em que o objetivo é que cada visitante seja também um participante, que crie o seu mundo imaginário ou utópico, sabendo de antemão que no final do evento ele será destruído e que para o ano seguinte tudo será construído de novo.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

sustentam, para além de que a arte virtual tem tanta realidade como a que podemos observar em Galerias de Arte ou Museus no mundo apelidado de Real.

O que impressiona na arte virtual, nomeadamente nas instalações, é a sensação de imersão a que podemos ter acesso sem nos deslocarmos a um museu de arte contemporânea, para além de que essa sensação até aumenta no metaverso, pois em muitos dos casos o avatar pode interagir com as personagens e os objetos expostos. No entanto, há quem contradiga esta separação entre o real e o virtual, apelando a que devamos ter consciência de que o nosso avatar não pode comandar a nossa vida quotidiana e de que também no metaverso podemos apelar à revolta contra o poder instaurado ou contra as ideias dominantes. O apelo constante à reflexão sobre o nosso papel no mundo e sobre a nossa identidade, assim como sobre a relação entre as pessoas e os avatares que as representam, têm sido temáticas dominantes em algumas instalações, *performances* e danças, mas também em manifestações, que apesar de terem muito menos participantes e uma função mais lúdica do que as da vida real, são também uma das formas de manifestar a discordância com as normas instituídas.

A nível da arte virtual, os avatares femininos têm assumido um papel preponderante, quer no que se refere a *performances* ou instalações, mas também nas artes tradicionais, como a dança, a arquitetura, a pintura, o teatro ou a poesia. Talvez as exposições de fotografia real sejam uma exceção, assim como os *machinimas*, em que continuam a ser os masculinos a predominar. No caso específico da comunidade portuguesa, nomeadamente a que mantém residência no Minho ou que costuma frequentar os seus eventos, destacam-se Jazz62 Massala e Reviriato Merlin, ambos com exposições de fotografias reais no metaverso, mas também existem algumas mulheres a exporem ocasionalmente os *snapshots* que recolhem no metaverso, como Anemolif Petrovic, Guerreira Xue e Winter Wardhani²⁴³, que se tem dedicado assiduamente a este tipo de captura do ecrã. A nível dos *machinimas*, destacam-se Halden Beaumont, que

²⁴³ Que este ano realizou um safari fotográfico, criando o entusiasmo nos participantes, ao serem incentivados para documentar as viagens no Second Life com *snapshots*. Para além disso, mantém uma exposição permanente na pirâmide inca, em Chaza, uma ilha americana, mantendo a tradição do intercâmbio cultural entre diferentes comunidades no metaverso. Paralelamente, tem já uma longa história de formadora, primeiro em Portucalis e agora também no Minho.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

atualmente já não frequenta o metaverso, e SpyvSpy, que não se limita a realizar os seus *machinimas* no *Second Life*, tendo-se expandido para outros mundos virtuais.

Capcat Ragu e Meilo Minotaur são já conceituadas internacionalmente, pelos seus projetos na ilha *Delicatessen*, provavelmente uma das ilhas portuguesas mais carismática. É também português um dos únicos homens a fazer parte dos *Ballet Pixelle*, uma companhia de dança tradicional, que no entanto só existe virtualmente. Os edifícios do Minho, assim como os de Portugal Center e de Guimarães, numa ilha que já não existe, foram construídos por Joaoluis5858 Foden. Também pertencem ou frequentam a comunidade minhota algumas pintoras, entre elas Ana Varghon, Wan Laryukov e Zoree Jupiter. A nível do artesanato, pode-se destacar Natem Andel, nomeadamente pelos seus trabalhos em joalheria. Em Portugal Center já foram exibidas três peças de teatro escritas por portugueses e interpretadas por avatares da comunidade portuguesa, na sua grande maioria mulheres. Até na poesia se destacam os avatares femininos, que continuam a dinamizar as noites de poesia quinzenais.

No entanto, a nível da música, nomeadamente dos concertos ao vivo, para além das apresentações diárias da Zoree Jupiter, são os homens que se têm salientado, nomeadamente os seguintes: Arménio Pessoa, Dubai Avril, Gabryel Nyoki, JoRed Macbeth, Orangelife Holmer, Pa DeCosta, TbAndel / Djon Flux e Untolerable. Bohemian. Todos eles já deram espetáculos em Portugal Center, muitas vezes seguidos de noites de dança acompanhada da música escolhida pelo Jazz ou por outro DJ de serviço. No entanto, mesmo outros eventos, como as festas populares, as feiras e até algumas sessões de poesia, foram acompanhados de música, o que se deveu à disponibilidade de alguns voluntários, entre eles a Golfinha, que utiliza a *stream* da rádio *Voz Lusitana* para fazer emissões em direto para o *Second Life*.

Um dos focos de atração desta pesquisa foi precisamente o campo da arte, nomeadamente da que se relaciona com a representação do corpo humano, por isso deixaremos agora de lado as possíveis reflexões acerca da música, que atrai a maioria dos residentes do *Second Life* para eventos de música ao vivo²⁴⁴ e para festas em que se

²⁴⁴ Um dos mais conceituados músicos do Metaverso, pelo menos entre a comunidade de artistas residentes, é Skye Galaxy, cujos concertos de música ao vivo esgotam quase sempre.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

dança até de madrugada, mas também a pintura, a poesia e o teatro, que continuam ainda muito relacionados com as representações existentes no mundo real, para nos centrarmos nas instalações e na dança, assim como na captação de imagens por *machinimas*. É também de realçar que se tem reforçado a passagem do mundo real para o virtual e vice-versa²⁴⁵, nomeadamente em eventos de realidade mista, em que se pode contemplar ou participar simultaneamente no mundo real e no virtual.

Destacamos o projeto colaborativo de *performance* e ambiente participativo *Senses Places*²⁴⁶, neste domínio da corporalização em realidades mistas, apoiado na ideia de que o avatar pode ser entendido como uma extensão do nosso corpo e pode realizar movimentos com relações coreografadas/*scriptadas* em relação ao movimento que executamos fisicamente, experimentando novas interfaces de mediação, inclusive robôs, que nos permitem a ligação entre o corpo físico e o virtual. A captação de imagens deste intercâmbio entre o corpo físico e o do avatar explicitam a ligação que podemos manter entre real e virtual, não apenas a nível da utilização da escrita ou da voz, mas principalmente tomando consciência de que quando estamos no mundo virtual continuamos a ter um corpo físico que necessita de se mover para poder viver.

Também Clara Gomes, no seu projeto *Me, Myself and I*²⁴⁷, nos leva a questionarmos o relacionamento entre o corpo real e o do avatar. É certo que o corpo do avatar pode fazer o que não pode o corpo humano, como voar e desintegrar-se, voltando a recompor-se rapidamente, mas os movimentos que realiza ainda não são iguais aos que o corpo humano pode fazer, pois são mais repetitivos, mecanizados e robotizados,

²⁴⁵ Também com projetos portugueses, como o da Bienal de Cerveira (disponível em <http://www.outdoorcerveira.com/apresentacao%206%20inicio.htm>), nomeadamente o *projeto Outdoor para Arte Digital* (disponível em <http://www.outdoorcerveira.com/artistasSecondLife.htm>) [19/03/13].

²⁴⁶ «As potencialidades de plataformas como o Second Life começam entretanto a ser exploradas em projetos mais ambiciosos. É o que acontece nos projetos *Weathering In/Com Tempo* e *Senses Places* — concebidos por Isabel Valverde, coreógrafa, e por Todd Cockrane, engenheiro informático. Enquadram-se ambos num projeto de *dance-tech* que questiona a redução da nossa inteligência corporal, criando um ambiente híbrido e corporalizado onde os participantes interagem física e virtualmente uns com os outros e com o ambiente em si que está ligado a sensores meteorológicos em Portugal e na Nova Zelândia. Sensores nos corpos dos participantes permitem ainda a utilização de dados biométricos na interação entre avatares e ambiente virtual.» (GOMES, 2012, s/p)

²⁴⁷ «*Me Myself and I*, um *work in progress*, é um projeto de *performance* desenvolvido entre o Second Life e o primeiro mundo. Através desta obra, reflito sobre a obsolescência do corpo e sobre a necessidade da sua ampliação, sobre a nossa emergente condição pós-humana que conduz a um novo conceito de corporalidade, sobre a questão da presença na *performance* digital e sobre a problemática da identidade no ciber mundo ou metaverso.» (GOMES, 2012, s/p)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

para além de usualmente serem comandados por *Huds* e *scripts*, não existindo uma autonomia total do avatar - enquanto encarnação de determinado corpo real. A repetição dos movimentos e dos gestos do avatar surge em muitos vídeos²⁴⁸, como experimentação do contacto entre os dois corpos, o digital e o real, assim como do contacto entre os dois mundos, virtual e real. Esta comunicação entre os dois corpos, entre as duas identidades, também é experienciada por artistas e por antropólogos, que documentam a comunicação oral ou escrita entre si próprias e os seus avatares.

A nível da dança, há uma série de *performers* que atuam nos dois mundos simultaneamente, ou sobrepostos ou permitindo o visionamento das suas *performances* no mundo oposto. Isaura da Cunha Seppi tentou conjugar ambos os mundos, unindo o filme da *Stick Dance* de Oskar Schlemmer com o machinima da dança dos bastões, esta já no mundo virtual, realizada pelo seu próprio avatar. Este projeto não é único, mas como alguns outros, questiona as fronteiras entre o real e o virtual, assim como a passagem de um para o outro. Por outro lado, o visionamento de algumas danças no metaverso, leva-nos a questionar a imitação que somos capazes de fazer do mundo real, como é o caso, por exemplo, das apresentações do *Virtual Burlesque*²⁴⁹, em que a perfeição das danças se assemelha tanto à que seria possível com um corpo humano, que deixa de ter sentido tentar dançá-la com o nosso próprio corpo²⁵⁰.

As representações do corpo humano no mundo virtual continuam a diferenciar os géneros, com exceção da representação de seres híbridos ou de crianças, geralmente assexuadas. O ciberfeminismo de Donna Haraway²⁵¹, já patente no Manifesto Ciborgue²⁵², está amiúde presente na forma como é representado artisticamente o corpo

²⁴⁸ O exemplo de um deles, disponível através do Youtube, com o nome *Dancing with my Second Life avatar*: <https://www.youtube.com/watch?v=TPTlkSC7x6A> [19/03/13].

²⁴⁹ Que podem ser observadas no seguinte endereço: <http://virtualburlesque.com/> [19/03/13].

²⁵⁰ Mas, como anotou Isabel Valverde: «Na minha opinião acho que é o contrário. Se a dança é exactamente a mesma para quem pô-la num corpo virtual, a não ser para chegar a mais pessoas, ou para ter um cenário virtual?»

²⁵¹ «Ao efeminizar o ciborgue, Haraway invoca a construção dos corpos femininos, a qual é vista como fundamental para as dinâmicas de poder no sistema de autoridade patriarcal ocidental dominante, ao construir corpos ciborgues alternativos com o objetivo de desestabilizar e de construir comunidade.» (VALVERDE, 2010, p. 394)

²⁵² Entrevistada por Nicholas Gane, Donna Haraway fala da sua evolução, já depois do *Manifesto*: «Quem somos, quando somos, onde estamos e o que fazer? Nesse sentido o “Manifesto Ciborgue” faz parte de uma tradição política, e eu tento lê-lo dessa forma. É um texto aberto por causa do que diz sobre

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

da mulher no metaverso, no entanto este nem sempre é andrógono nem se identifica com uma suposta imagem da mulher ciborgue, pois nele são exaltadas as características dos vários tipos de mulheres, que incluem recorrentemente a que se identifica com a natureza-mãe, representada com raízes ou ramos de árvores na cabeça, como se pode observar na Mariana, criada por Capcat Ragu e Meilo Minotaur a partir dos versos de um canção de Bjork, *I'm a tree that grows hearts*.

Depois de algumas sessões sobre a arte no metaverso, nas *Conversas às Quartas*, pudemos concluir que as opiniões divergem sobre o que se considera ou não arte, assim como as temáticas, os objetivos, no entanto há alguma convergência no facto de quase todos os residentes gostarem de presenciar e participar em instalações criadas por artistas, nomeadamente nas mais interativas, que impliquem a sensação de presença e de imersão. Apesar de qualquer um se poder tornar artista no metaverso, independentemente de o ser ou não na vida real, alguns conseguem mesmo atrair o público e fazer parte do círculo de pessoas que desenvolvem projetos fundamentados no metaverso. A ligação ao mundo real nunca se esbate completamente, apesar da importância dada à estética ser usualmente muito superior, mas em parte isso deve-se a este ser considerado por excelência um espaço lúdico, em que se pode desenvolver a criatividade e passar horas a contemplar obras de arte.

Apesar de grande parte dos locais dedicados a eventos artísticos não divulgar a arte virtual, no entanto parece ser esta a que mais adeptos atrai no metaverso, quer por todos puderem experimentar construir objetos virtuais com funções estéticas quer pelo nível de imersão aumentar em espetáculos ou instalações de arte virtual. De acordo com as entrevistas realizadas a membros da comunidade portuguesa, poderemos concluir que a representação do corpo no metaverso pode levar-nos a questionar a nossa identidade. Por outro lado, cada vez mais se esbatem as fronteiras entre os dois mundos, real e

o mundo, um mundo sem partidos de vanguarda. Não é mais “trabalhadores do mundo, uni-vos”- é isso também, junto com a tarefa nada óbvia de conceber quem são os trabalhadores do mundo. Essa é a questão pujante – pergunte a qualquer um que esteja tentando construir sindicatos trabalhistas efetivos hoje em dia. Para mim, porém, é mais “espécies companheiras do mundo, uni-vos”. Suponho que no “Manifesto Ciborgue” eu teria dito “ciborgues do mundo, uni-vos”. Mas agora estou tentando usar este termo não-sofisticado – espécies companheiras – que, para muita gente, significa a velha senhora desprezada por Deleuze e seu pequeno cão de estimação.» (disponível em <http://www.pontourbe.net/edicao6-traducao>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

virtual, dando lugar a uma realidade mista, em que podemos repensar a nossa identidade e o nosso próprio corpo²⁵³.

Também a nossa criatividade é expandida para outros mundos quando nos dedicamos à contemplação da arte ou à sua criação no metaverso. Aliás, os eventos artísticos imersivos são comuns no *Second Life*, principalmente no domínio das artes plásticas, das instalações, como as que podemos observar nas ilhas da *Linden Endowment of the Arts*, assim como durante as festividades organizadas durante o *Burning Life*, entre muitas outras. Apesar de existirem uma série de artistas de renome, muitos deles assinalados nos eventos destacados no *site* oficial do *Second Life*, também há muitos que se mantêm no anonimato e que vão transformando este mundo num lugar que só poderia existir na nossa imaginação.

Save Me Oh, que se dedica a criticar a qualidade das obras de arte e dos eventos artísticos no Metaverso²⁵⁴, é o exemplo de uma *performer* que utiliza as cores e o movimento para nos dar a sensação de imersão, como se ali estivéssemos noutra lugar, que muda constantemente e em que temos o poder para o modificar de acordo com a nossa imaginação. No entanto, as críticas à arte virtual surgem mais usualmente de quem nunca entrou num mundo virtual ou de quem é artista na vida real, mas não considera que o metaverso seja o local apropriado para sermos criativos e originais. Por isso mesmo, acabamos esta introdução ao lugar do corpo na arte virtual com uma frase retirada de uma página do *Facebook*, da Andrea Silva, como comentário a uma imagem do seu próprio avatar a flutuar numa exposição de arte virtual: «Avatar feliz flutuando com arte... Quem tem só uma vida não sabe o que está perdendo!»

²⁵³ Numa entrevista de Bruno Marques, José Gil relaciona a arte contemporânea, nomeadamente a surrealista e a pop art, com o estilhaçar da identidade do sujeito: «(...)Se a representação orgânica do corpo explodiu, então a cabeça deixou de valer pelo indivíduo total (o que é muito claro em certos quadros de Magritte, por exemplo). Numa palavra, a identidade e a unicidade do sujeito foram estilhaçadas e, com elas, a sua expressão no retrato. Descobriu-se um sujeito múltiplo, virtual, com um corpo de órgãos virtuais, um corpo em devir (devires-animais e minerais em Max Ernst, devir-matéria em Beuys, etc). É certamente neste contexto que os “retratos” de Warhol devem ser vistos: são outras tantas manifestações da impossibilidade de representar uma identidade (onto-psicológica) una, um fundo ou um interior coeso e unificador (um Eu, uma “alma”). (...)» (disponível em <http://iha.fcsh.unl.pt/uploads/RHA-5-ent.pdf>) [19/03/13].

²⁵⁴ Atacando constantemente as regras instituídas, SaveMe Oh é amiúde banida de uma série de eventos, como se pode constatar no seu próprio *blog*: <http://savemeoh.wordpress.com/> [19/03/13].

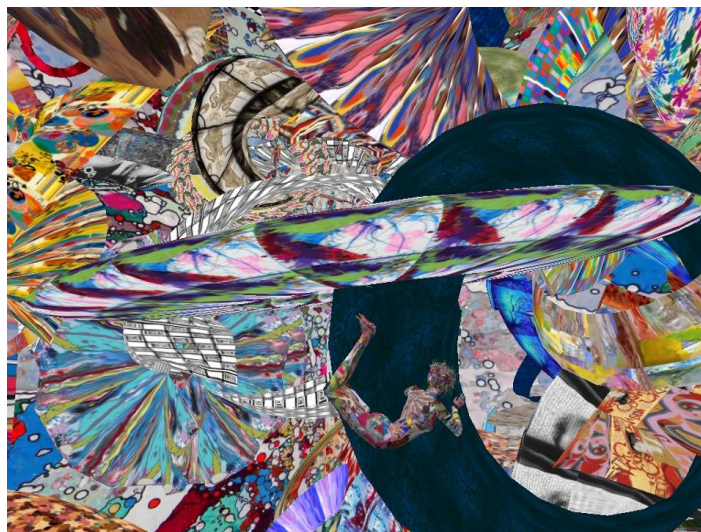


Figura 25 - Avatar feliz flutuando com arte, por Aerdna

5.6 O CORPO COMO REFLEXÃO ANTROPOLÓGICA

Eu sou o meu corpo, como diria Merleau-Ponty, não sou apenas o que penso, o que escrevo, o que imagino, sou também o que os outros vêem e o que eu vejo de mim própria, sou o que sinto, o que faço, o que desejo ser, por isso me é complicado definir-me. A minha identidade é o que me mantém semelhante apesar da passagem dos anos, é o que eu penso que sou, influenciada também pela forma como os outros me percebem e que me faz agir de determinada maneira ou optar por ter determinadas atitudes. Mas como não existe identidade sem corpo, este pode ser encarado de uma perspectiva objetiva, no sentido em que todos podem vê-lo, e de uma subjetiva, a do próprio sujeito, que sente, se emociona, pensa e age²⁵⁵. Quando me sento em frente ao ecrã do computador para entrar no *Second Life*, continuo a ser eu, a pessoa que vai comandar o avatar que criei e que no meu caso se identifica comigo, a não ser na altura e na perfeição das formas corporais.

²⁵⁵ «Assim, o corpo vivido por mim e para mim aparece como um intermediário, entre o sentir e o representado, entre o mundo e o eu. Desenha-se uma dupla experiência: a da objetividade, o para cá do corpo, da epiderme, revelação de que ele existe no exterior, e a da subjetividade, o dentro do corpo, a das emoções.» (BRAUNSTEIN & PÉPIN, 2001, p. 138)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Onde está o meu corpo quando fico horas e horas no *Second Life* a assumir-me como aquele avatar feminino que prepara eventos, conversa com amigos, vai a exposições, declama poemas, faz teatro? Continuo aqui sentada²⁵⁶, mas esqueço-me do corpo que sou eu, abstraio-me da realidade em que ele se encontra e fico imersa num outro mundo, em que continuo a ser eu, mas sem o meu corpo real, com um corpo inventado e com uma identidade que se lhe adequa. Pondo a hipótese de caminharmos sempre ao lado do que na realidade somos, justifica-se que tenhamos necessidade de o ser num mundo virtual. A nossa identidade manifesta-se no que fazemos, mas no *Second Life* assistimos ao processo da criação da identidade, que se desenrola ao mesmo tempo que construímos o avatar e que moldamos o nosso corpo virtual de acordo com o que desejamos mostrar aos outros.

Há quem defenda que este corpo virtual²⁵⁷ é o que mais se distancia do nosso corpo físico, porque a vida real nos condiciona de tal forma que muitas vezes não nos sentimos à vontade com o nosso próprio corpo. Se o podemos criar e transformar, então podemos ser perfeitos, por isso vemos normalmente à nossa volta avatares magros, altos, musculados, que usam o corpo para mostrar quem são. O corpo real tem uma série de características que o podem tornar mais atraente, como o cheiro e o tato, mas o corpo virtual tem sempre a vantagem de poder ser construído da forma que o desejarmos. Para além disso, a importância do olhar e as fronteiras que ele cria deixam de existir no mundo virtual, em que cada um pode ser o que deseja ou até mostrar-se tal como é. A ausência do corpo real liberta-nos de muitos condicionalismos e abre-nos as portas de uma liberdade consciente, porque somos o nosso corpo, mas com um corpo virtual podemos ser quem quisermos²⁵⁸.

²⁵⁶ «Precisamente porque os nossos corpos estão sentados, porque se transformaram em terminais passivos das redes, é que a sua titilação se torna imperativo simultaneamente solitário e em rede.» Cfr. ROSA, Jorge Leando, “O Corpo: a ausência risível”, in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 76

²⁵⁷ «O corpo da realidade virtual aparece desencarnado e a carne vira uma pura ficção.» (RÉMY, 2000, p. 276)

²⁵⁸ «Nessa consciência projetiva, destacam-se as fantasias de expansão, de realização dos desejos e de construção de uma vida em sua virtualidade. A consciência já não será mais limitada pelos entraves do espaço, mas poderá se projetar livremente pelo infinito de uma fantasia provocada pela virtualidade. Daí que o totem dessa tecnologia se impõe, refugia esse indivíduo em uma ação narcísica de realização desmedida de novas identidades em busca de prazer. As fantasias se tornam reais com uma realização virtual em que a consciência pode experimentar sem aparentes riscos ou entraves » (COLVARA, 2007, p. 121)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

A exaltação do corpo, da beleza do corpo, principalmente da beleza do corpo nu, faz com que muitos de nós se sintam retraídos no seu próprio corpo, se envergonhem de o mostrar, de o desnudar, de o apresentar ao olhar dos outros. A cultura domestica-nos, põe-nos máscaras, tapa-nos, mas por trás de todas as tatuagens e *piercings* está o corpo²⁵⁹. Porque somos apenas o nosso corpo e é com ele que sentimos a nossa identidade, gostaríamos de o apresentar aos olhos dos outros tal como desejaríamos ser. Para muitas mulheres, para além da liberdade e segurança que sentem no mundo virtual, é este um dos seus grandes atrativos, poder modificar o corpo de acordo com os seus desejos. Mas não modificam só o delas, mudam também os dos avatares masculinos mais próximos, para terem ao seu lado companheiros perfeitos. E aqui, mais do que na vida real, a perfeição demonstra-se também pela aparência que temos.

O corpo em si, como se estivesse separado de uma suposta mente, foi sempre objeto de preconceitos e tabus, por isso não é qualquer um que o mostra em público, muito menos num local em que é suposto as pessoas estarem vestidas, daí que na maioria dos locais os avatares apareçam vestidos, tal como na vida real, a não ser que se trate de locais para nudistas ou onde seja permitido andar sem roupa. Para a maioria dos avatares, pelo menos dos que não são novatos, estar nu é algo que se pode fazer quando se muda de roupa ou quando se está em locais vocacionados para o sexo virtual, de resto vestem-se, de acordo com os padrões dos grupos em que se pretendem inserir, pois mesmo que a escassez de roupa possa parecer escandalosa, o nu do corpo apenas se insinua, não se mostra na totalidade. No entanto, no *Second Life*, é mais plausível aparecermos nus em frente a toda a gente do que na vida real, depois de um teleporte indesejado, ou então em trajes menores, como se fosse normal andar a fazer compras com a roupa interior!

Como somos apenas o nosso corpo²⁶⁰, será que ao criarmos um corpo virtual não corremos o risco de perder a nossa identidade real? Foi a partir deste pressuposto que se

²⁵⁹ «As modificações corporais afirmam uma singularidade individual no anonimato democrático das nossas sociedades, permitem que uma pessoa se julgue única e válida num mundo onde os limites se perdem e em que abunda a iniciativa pessoal. Provocam o olhar, agarram-se a um look e atraem as atenções. São uma forma radical de comunicação, de se dar valor e evidência para escapar à indiferença.» (BRETON, 2004, p. 24)

²⁶⁰ Entrevistado por Flávia Tavares, diz-nos David Le Breton: «A condição humana é corporal. O corpo não é apenas um suporte. Ele é a raiz identificadora do homem ou da mulher, o vetor de toda a relação

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

realizaram uma série de entrevistas escritas a utilizadores do *Second Life*, de forma a poder abarcar as diferentes perspetivas acerca da problemática do corpo e da identidade. Assim, uma das questões colocadas aos entrevistados foi se consideravam que existiria uma identificação entre eles próprios e os seus avatares. E desde essa questão inicial surgem duas respostas antagónicas, a primeira é a mais comum, a que afirma que não existe identificação entre o avatar ou avatares e a pessoa que os criou, enquanto que a segunda pode ser condensada nas seguintes afirmações:

«Sim, sou eu que estou ali naquele avatar, mas o meu corpo ali é feito de pixels, não sente, eu é que sinto, mas como queria sentir como o meu avatar, tentei que ele se assemelhasse a mim. Eu sou aquele avatar, só não posso voar nem teleportar-me, ali sou mais feita de palavras, não tenho fome nem sede, não envelheço.»

A maioria dos avatares não gosta de mostrar a sua imagem na vida real, talvez por querer distinguir as duas vidas, ou por aqui poder ser o que não é na vida real, ou então por pensar que se deve manter o anonimato. Alguns destes avatares criaram aqui uma identidade distinta da que encarnam na vida real, comportam-se de uma forma premeditada e assumem-se como pessoas diferentes daquilo que são na sua vida quotidiana. Mas muitos consideram que a vida virtual completa a real, por isso mesmo no *Second Life* podem ser aquilo que não é possível serem no dia-a-dia. A questão acerca da multiplicidade de avatares também obteve duas respostas fundamentais, a que considera que podemos ter o avatar que desejarmos de acordo com a situação e a que defende que basta termos apenas um para mantermos a nossa identidade:

1ª «Cerca de 100. Antes da proibição de usar bots para aumentar artificialmente o tráfego nos terrenos, eu ganhava alguns L\$ com esse negócio. Agora, estão quase todos *offline*. Identifico-me principalmente com o ... Primeiro, porque foi o meu 1º avatar, em Fevereiro de 2006, quando testei pela 1ª vez o SL. Só que na altura não gostei dos *crashes* constantes e desisti. Entretanto esqueci-me do nome que usei, tendo registado

com o mundo, não só pelo que o corpo decifra através das perceções sensoriais ou da sua afetividade, mas também pela maneira como os outros nos interpretam diante dos diferentes significados que lhes enviamos: sexo, idade, aparência, movimentos, mímicas, etc. Por meio do corpo, o indivíduo assimila a substância da sua vida e a traduz para os outros por meio de sistemas simbólicos que ele divide com os membros de sua comunidade.» (disponível em <http://www.ihu.unisinos.br/noticias/noticias-arquivadas/12001-%60o-corpo-tornou-se-um-simples-acessorio%60-entrevista-com-david-le-breton>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

em Julho de 2007, o atual O ano passado, numa arrumação de papéis, encontrei o post-it onde tinha escrito, em 2006, o nome do avatar, tendo conseguido recuperá-lo. Como coincidiu com a morte do meu gato, resolvi que a memória dele ficasse representada pelo ..., na forma de um gato. Mantenho o ... como avatar principal, pela quantidade de "lixo" que tenho no inventário.»

2ª «Não, só tenho um, adotei shape e skin, e sinto-me estranha quando a mudo. Tenho shape de homem e nunca usei, afinal seria só o avatar mesmo. Há pouco tempo comprei uma de borboleta, e de besouro, é engraçado. Procuo uma de golfinho, mas ainda não encontrei :)»

Assim, para alguns avatares a vida no *Second Life* continua a vida real, mas ainda tentaram que assim não fosse, ao assumirem uma personagem específica e ao justificarem a sua estadia aqui com um determinado objetivo, no entanto acabaram por se deixar envolver pela virtualidade e desistiram de criar fronteiras entre um mundo e o outro. É evidente que os distinguem, mas não têm comportamentos aqui que não pudessem ter na vida real, a não ser a mudança constante de aparência, de pele, de forma, de cabelo, de altura e de roupa. E há também quem prefira experimentar ser do sexo oposto, por questões profissionais ou apenas para sentir o que poderia ser se o fosse na vida real:

□ «Sim, tenho um avatar de homem.... queria me introduzir em construção no SL pensava que sendo homem me sentiria mais à vontade, sem risco de assédio por parte dos homens, porém, não contava com o universo feminino... entro bem pouco agora, de homem, pois sei que se ficar mais que uma hora vou acabar casando! (loool)»

Mesmo os que consideram o *Second Life* como uma continuação da sua vida real vão criando aqui aos poucos a sua identidade, que se manifesta na construção do avatar e na inserção na comunidade. Normalmente, no caso das mulheres a marca da identidade do avatar ainda é mais forte, diferenciam-se pela pele e pela forma, pelas roupas, pela forma de andar, pelos gestos e sons que fazem, pelo comportamento que têm nos grupos a que pertencem, pela forma como arranjam a casa ou a loja, pelos acessórios que utilizam. Muitas delas mudam todos os dias de roupa, de sapatos, de

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

cabelos, ou até de pele e de forma, mas consideram que isso não lhes retira a identidade, até pelo contrário, pois quanto mais se diferenciam dos outros e se aperfeiçoam, mais demarcam aquilo que são. As seguintes respostas tentam explicar porque modificamos a nossa aparência no *Second Life*:

□ 1º «ACREDITO QUE MODIFICAMOS TANTO O NOSSO CORPO E APARÊNCIA NO SL POR DOIS MOTIVOS: 1) Pela preocupação em como os outros nos verão nesse metaverso; e 2) Por motivos culturais, que também seguimos na RL: ninguém quer ter aparência de novato, desconhecedor das técnicas, newbie.»

□ 2º «Evoluímos, dependendo do tempo que temos no jogo, e tornamo-nos mais exigentes com os avatares. Preocupamo-nos tanto aqui como na RL... afinal atrás de um avatar está uma pessoa, que transporta para o jogo o seu gosto pessoal, vaidade etc ... afinal, é um bocadinho de nós que está aqui!»

□ 3º «As mudanças que fiz no meu avatar foram imensas até encontrar uma "pele" com que me sentisse bem e que satisfizesse a necessidade que senti em me reconhecer quando entrava no SL. Agora até nem o cabelo gosto de mudar:)) As mudanças na roupa aqui constituem quase que uma imposição dado que nos movimentamos em ambientes completamente distintos. Para além do prazer que disso se retira!»

E há quem tenha um personagem principal, facilmente identificável pelos outros, mas também se vista de outros personagens, animais ou robôs, ou então se assuma como *Neko*, sereia ou outra qualquer personagem de encantar. Como são escassos os limites para a escolha da aparência e do desenvolvimento da própria criatividade, no metaverso rapidamente nos modificamos naquilo que no momento desejamos parecer, mesmo que isso implique uma mudança de espécie, raça e género. Porque aqui podemos ser quem quisermos²⁶¹, não existe a necessidade de imitarmos quem somos na vida real, mesmo assim algumas das características da pessoa real podem ser preservadas no avatar.

²⁶¹ «Qual é a melhor coisa do *Second Life*? Se você chegou a esse ponto, já sabe a resposta: é a possibilidade de ser quem você quiser. É como se quase todas as limitações da vida real não existissem. No “mundo virtual”, você pode ter a aparência que sempre quis ter através do seu alter ego no SL: o avatar. Com ele é possível se divertir, trabalhar, voar.» (AA.VV., 2007, p. 194)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Colocando a questão de forma inversa: a nossa identidade na vida real poderá modificar-se por influência do que somos no metaverso?

□ «Claro que sim. O SL é uma escola e assim como no convívio da vida real, vai-nos moldando aos poucos. Haverá assim tantas diferenças entre a vida real e a *Second Life*?»

Possivelmente não, mas podemos ter vivências completamente dispares em cada um dos mundos, pois é indiscutivelmente mais fácil mudar o corpo, o cabelo, a roupa, no *Second Life*, do que no mundo real, mesmo sem gastar *lindens* para isso, para além de podermos ser eternamente jovens, saudáveis e atraentes, de modo que a maioria acaba por definir a aparência do seu avatar de acordo com o que gostaria de ser ou mostrar aos outros. Assim, outra questão que se associa à anterior é se o nosso corpo e aparência no metaverso afeta o que desejamos mostrar aos outros na vida real, mas as respostas foram mais ao menos unânimes, a maioria das pessoas não recria o corpo que tem na vida real no *Second Life*:

□ «Nem pensar. Tenho um avatar alto e na RL sou baixa. Na RL sou extremamente branca e no SL tenho pele morena. Mesmo que gostasse de mostrar aos outros na RL a aparência que o meu avatar tem no SL, tal seria praticamente impossível. Na medida do possível tento não misturar as realidades.»

E há quem faça aqui o que faz no seu dia-a-dia, arrumar a casa, tratar do jardim, ter animais de estimação, participar em feiras e cortejos, comemorar as festas e os santos populares, fazer sardinhas com caldo verde no São João, utilizar o *voice* para falar com os amigos, despender tempo e dinheiro a arranjar-se para ir a uma festa, ficar a ouvir música sentado em frente a um computador virtual, enquanto faz o mesmo na vida real. Mas se podemos ser quem quisermos, porquê esta necessidade de imitar a vida real no *Second Life*? Talvez faça parte da necessidade de nos sentirmos seguros, de termos pontos de referência, como um país, uma casa, uma família e amigos, tal como temos na realidade. Mas também há quem não necessite de nada disso e que tente realizar aqui os sonhos que não pode satisfazer na vida real:

□ «Particularmente eu voltei ao sl tentando me curar de um problema real, por ter transtorno bipolar e fobia social, penso que no sl seria um lugar para notar se posso

ser uma pessoa normal no real. Mas também gosto de realizar sonhos e fantasias no sl, algo que nunca poderia fazer no real.»

Há ainda os que utilizam o metaverso apenas com um único propósito, para além do divertimento ou do lazer, mas que acabam por criar amizades e até por conhecer algumas das pessoas que estão por trás destes avatares. Esse objetivo pode ser a música, o namoro, o sexo virtual, o lucro, entre muitos outros, visto que cada um descobre o seu de acordo com as circunstâncias em que se encontra. Quando se vê este mundo como uma continuação do real é difícil definir um único motivo para o que fazemos aqui, porque acabamos por nos dedicar a uma série de tarefas, que não entram normalmente em confronto com as da nossa vida real. A seguinte resposta ilustra o que podemos fazer no *Second Life* e que se pode assemelhar muito ao que gostaríamos de fazer na vida real:

□ «Bem, as minhas atividades são muito diversificadas. Já executei tarefas académicas, assisto a conferências, normalmente relacionadas com a educação, frequento aulas, assisto a alguns eventos culturais (música, teatro, ballet, exposições de artistas plásticos), exploro locais, conheço pessoas e adoro tirar fotos:)»

Depois há também aqueles que consideram o *Second Life* como um jogo, que por não entenderem esta realidade como uma continuidade da real pensam que é absurdo preocuparem-se com a apresentação do avatar ou com a sua verosimilhança e ainda mais absurdo passarmos o tempo a fazer o que faríamos também na vida real, como construir casas semelhantes, no chão, com a rua em frente e montanhas atrás, encontrarmo-nos com os amigos para recitar poesia ou ir assistir a um concerto. A questão que os preocupa é a de não aproveitarmos devidamente as potencialidades do mundo virtual. Se podemos ser quem quisermos e seguir a nossa imaginação, porque ficamos no mundo virtual tão condicionados pelo mundo real? Aconteceria o mesmo, se o considerássemos apenas como um jogo?

□ «Eu pessoalmente não considero, mas sei que há avatares que jogam com os sentimentos de quem é ingénuo ou carente. Aqui no SL como na RL existe a inveja, a hipocrisia, a maldade, o mau carácter e a discriminação.»

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

□ «Eu não o considero um Jogo. É uma realidade feita de muitos jogos onde tu podes ser o que quiseres, inclusive fazeres o teu próprio jogo.»

□ «Não. Num jogo há prémios, há objetivos a atingiram níveis para ultrapassar. Num jogo, por muito ricos e variados que sejam os cenários, acabam por ser em número limitado. E não conheço nenhum jogo em que se possa, potencialmente, comunicar com 60 mil pessoas a qualquer hora do dia ou da noite.»

No *Second Life*, que não é normalmente encarado pelos investigadores como um jogo, existem uma diversidade de jogos, com diferentes funções e objetivos, dependendo do público a que são destinados. Podemos no entanto diferenciar os outros jogos das brincadeiras a que nos dedicamos, como quando mudamos completamente a aparência do nosso avatar ou criamos outro apenas para fazermos de conta que somos outra pessoa, mas sem o intuito de assumir essa nova identidade. Normalmente consideram-se os jogos como viciantes e os digitais exaltam essa perspetiva ao darem a possibilidade de uma imersão total num mundo que não é necessário imaginar, porque já está ali ao alcance das mãos, dos desejos, do olhar. Poderíamos então considerar também o *Second Life* como um vício, como uma droga?

□ «Acho que sim, afinal ler também é um vício, ir ao cinema também, jogar playstation também, mas isso não quer dizer que seja mau. Passa a ser se deixarmos de viver por isso, e acho que às vezes isso acontece.»

□ «Um vício é um hábito prolongado com prejuízo para o próprio ou para terceiros, com conhecimento sobre esse prejuízo e mesmo assim continuado. Neste sentido até uma emoção como as que levam à depressão contínua acabam por ser vícios. O SL pode ser um vício, porque nele fabricamos emoções.»

Tal como fabricamos emoções e mudamos os cenários, também podemos mudar a nossa vida, namorar, casar e ter filhos, que já nos tratem de acordo com o desejado. Os filhos podem até já ter aparecido como adultos, porque também aqui muitos sentem necessidade de ter uma família, pais e irmãos, avós e tios, de se sentir apoiados, queridos, de pertencer ao grupo, de ser semelhante aos outros, de ter um local onde recolher o avatar no final da noite. Até os rituais são diferentes dos da vida real, pois no casamento o padre pode ser mulher e o que diz ao casal não se adequa aos ditames de

um casamento religioso nem sequer de um leigo, para além da maioria dos casamentos durarem muito pouco tempo, dos avatares se casarem e divorciaram com muita facilidade, de serem poucos os casos de amor eterno. É claro que há quem seja casado na vida real e afirme que o casamento no metaverso faz apenas parte do jogo, mas também há quem nunca se venha a casar *offline* e que consiga viver aqui a vida que desejaria ter.

Antes do casamento, deviam existir as emoções e os sentimentos, a paixão e o amor, mas aqui podem funcionar como aspectos distintos, porque os avatares se casam facilmente, sem se terem apaixonado e sem ser por amor. Talvez por não existirem evidentes barreiras físicas, de género ou da idade, também facilmente se aproximam uns dos outros, fazem confidências que não fariam na vida real, se apaixonam e fazem declarações de amor. Estes sentimentos, como supostamente²⁶² parece óbvio, manifestam-se no corpo físico e este é real, é com ele que sentimos, não com o do avatar dentro do ecrã, mesmo que isso nos incomode e que gostemos de pensar que estamos numa vida paralela quando interagimos com outros avatares no mundo virtual. Assim, não poderia deixar de se colocar a questão acerca da possibilidade das vivências no *Second Life* interferirem na nossa vida real:

□ «Porque acabas por te afeiçoar às pessoas, crias laços de amizade...e aquela pessoa deixa de ser um "boneco"...imagina, convives diariamente com uma pessoa no SL... se um dia ela deixa de aparecer...tu preocupas-te com ela, certo? Isso já não é SL... é RL.»

□ «Interferem até onde quisermos. Pode-se sempre desligar do pc ou abandonar o jogo. Decidir isso está sempre nas nossas mãos.»

E porque não é assim tão fácil desligarmos apenas o computador quando se trata de sentimentos e nem tudo é faz de conta, também existem cemitérios no metaverso, não apenas os frequentados por vampiros e lobisomens, mas cemitérios que recordam a vida real, porque é neles que se preserva a memória dos que desapareceram, dos avatares e das pessoas que os criaram. E quando alguém morre e o seu avatar

²⁶² «Le corps vivant se trouve en décalage avec un environnement réel qu'il ne parvient plus à s'approprier, tiraillé entre deux mondes dont il ne sait plus lequel sentir.» (BRETON, 1999b, p. 146)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

desaparece da comunidade a que pertencia, os outros membros prestam-lhe homenagem, fazem-lhe um funeral ou simplesmente uma homenagem num cemitério virtual para que se possa guardar a memória do que ele foi para eles. Nalguns casos, passam-se os anos e os amigos continuam a encontrar-se na mesma data, nesta ou noutra rede social, de modo a manter a memória do desaparecido.

Mas no *Second Life* tudo muda demasiado rapidamente, não só porque as noções de espaço e tempo se esbatem²⁶³, mas porque tudo pode desaparecer de um momento para o outro. A instabilidade que daí possa resultar é uma das razões para muitos se inserirem em grupos coesos, nomeadamente em famílias virtuais, para se sentirem mais seguros, mas mesmo assim não podem ter a certeza de que a sua casa e os seus amigos continuam a aparecer no dia seguinte. No entanto, sabem que se não tiverem morrido continuam a existir algures *offline*, cada um com a sua vida real e talvez ainda com uma multiplicidade de vidas virtuais, onde poderão ainda ter o seu protagonismo, talvez ainda prontos para saírem da sua zona de conforto e continuarem a experimentar ser tudo aquilo que quiserem, para recriarem o seu ambiente pessoal de aprendizagem, de colaboração e participação.

6. CONCLUSÃO

Tradicionalmente, um estudo no âmbito da antropologia implicaria a inserção numa comunidade real, de início o mais afastada possível das comunidades supostamente civilizadas e depois em qualquer uma delas. Mas com o evoluir das tecnologias, nas últimas décadas, os estudos etnográficos passaram também a abranger as cibercomunidades, entre elas as que se formaram em plataformas virtuais com uma ambiência semelhante à dos jogos e que implicam a escolha de um avatar para

²⁶³ «É seguramente uma das mais importantes facilidades no SL. Escolhemos um destino e com um clic do rato vemo-nos transportados instantaneamente para o local escolhido ou para o qual fomos convidados por outros ou simplesmente voamos pelo ESPAÇO. (...) Isto contribui enormemente para a impressão geral de que o TEMPO é muito mais acelerado do que na vida real, mesmo no que respeita à forma como evoluem os relacionamentos e os sentimentos. De facto a velocidade de processamento interno das emoções tende a acompanhar a rapidez, facilidade e pouco esforço com que uma enorme variedade de actividades e relacionamentos podem acontecer e desenvolver-se! É habitual “ouvir” os habitantes referirem a sensação de que um dia no SL equivale a 1 mês ou mais na RL.» (PROENÇA, 2009b, s/p)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

representar a pessoa sentada em frente ao ecrã do computador²⁶⁴. Essa pessoa pode ser qualquer uma, manter-se anónima ou revelar a sua identidade real, criar múltiplas identidades ou continuar a ser quem é na vida quotidiana.

Sendo a minha formação académica em Filosofia e posteriormente em Relações Interculturais, tendo já lecionado disciplinas como Antropologia, Psicologia e Sociologia, no ensino secundário, penso ter adquirido os conhecimentos básicos para me permitirem ter uma perspetiva interdisciplinar sobre o objeto de estudo, assim como para utilizar as metodologias e as técnicas tradicionais, nomeadamente a observação participante, no estudo de uma comunidade virtual, instável e flutuante, em que à medida que desaparecem uma série de indivíduos vão surgindo outros, com maior ou menor dificuldade de integração, mas que mantêm viva a comunidade e os seus objetivos, mesmo que estes se venham a modificar com a passagem do tempo.

No caso específico desta pesquisa etnográfica, a observação participante foi realizada ao longo dos últimos três anos, com algumas interrupções, mas com a suficiente dedicação à análise das vivências no *Second Life* para que as conclusões pudessem ser suficientemente fiáveis. A delimitação da população estudada a um pequeno grupo deveu-se às condicionantes deste tipo de pesquisa etnográfica. É claro que toda a observação é subjetiva, mesmo a etnográfica, mas a observação participante implica também a interação com outras subjetividades, as dos informantes, dos entrevistados e de todos aqueles com quem se mantêm conversas informais, mas que podem abrir novas perspetivas acerca do objeto de estudo.

A empresa *Linden Lab* abriu ao público o *Second Life* em 2003, passados quase dez anos deparamo-nos com o encerramento de muitas ilhas, o desaparecimento de empresas que existem no mundo real e a diminuição do número de utilizadores,

²⁶⁴ «Is the computer the place of the experience then? It is hard to describe a computer as a place per se: it is not even a simple location. Nevertheless, we cannot deny that it plays an important role in allowing users to participate in a virtual world. A Second Life user is usually seated at a computer, with the relevant software running. She utilises the mouse and/ or keyboard to control the movements of her avatar. This activity, which gives her access to the virtual world, is not something she is conscious of during the inworld session. In fact, the computer appears in my notes just a few times and on each occasion either the hardware or software was not functioning correctly. This phenomenon is commonly referred to as immersion, which relies on the erasure of certain aspects of the experience. How does a functional computer disappear from a user's awareness? The answer is two-fold.» (VEERAPEN, 2011b, p. 6)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

dedicados às artes e à educação, mas também ao comércio, devido à impossibilidade de manter monólogos publicitários numa cibersociedade voltada para o diálogo e do aparecimento de outros mundos virtuais menos dispendiosos. A idade de ouro do metaverso aconteceu passado uns quatro anos da abertura ao público, mas o facto de terem surgido outros mundos alternativos semelhantes e de quase todos sentirem a necessidade de despenderem dinheiro real no *Second Life*, para sentirem que fazem parte da comunidade, levou a que nos dois últimos anos a debandada do metaverso, pelo menos no que se refere à comunidade portuguesa, tenha provocado o desaparecimento de muitas ilhas e avatares.

O *Second Life* não é de fácil acesso para um público não habituado à frequência de mundos virtuais, daí que muitos acabem por desistir depois da primeira experiência ou passados alguns dias de se esforçarem por conseguir entender onde se encontram e o que devem fazer para agirem como os restantes avatares. Outros desistem quando começam a gastar dinheiro no metaverso ou quando são ameaçados pela família para deixarem o mundo virtual, quando a vida real não lhes permite ter tempo para se dedicarem a mundos virtuais ou quando todos os amigos começam aos poucos a optar por outros entretenimentos, outros porque se zangaram com a namorada ou namorado virtual - mas neste caso poderão também passar a utilizar outro avatar que já possuam ou criar um diferente.

Apesar de tudo o que foi assinalado continuar a diminuir a quantidade de utilizadores deste mundo virtual, penso que ainda não há nenhum outro que o substitua em termos de interação social, pois neste continuam ainda a existir mais avatares do que nos restantes e a longa tradição de comunidades ou grupos em que cada um se pode inserir de acordo com os seus interesses, continua a funcionar como polo de atração para os que criaram amigos virtuais com quem se encontram quotidianamente e para os que desenvolvem eventos que exigem a participação dos restantes avatares para se realizarem. Os construtores preferem optar por outros mundos virtuais, em que a liberdade para construir e a possibilidade de obter um terreno para o fazer não implica o dispêndio de *lindens*, mas os académicos estão também a sair desta plataforma virtual, pois a *Linden Lab* decidiu retirar os privilégios de pagamento às universidades já no ano passado, subindo as *tiers*.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Entrei para o *Second Life* quando ele ainda estava relativamente na moda, mas assisti à sua suposta ou relativa decadência e à fuga dos seus adeptos para outros mundos virtuais, fazendo com que a comunidade de língua portuguesa diminuísse e que os indivíduos se desdobrassem, por pertencerem a mais do que uma comunidade virtual. Talvez os outros estudos existentes sobre o mesmo assunto e na mesma área não tenham resultado de um envolvimento tão profundo no mundo virtual como o que me foi dado experimentar ao longo dos últimos anos, permitindo que viesse a conhecer no mundo real algumas das pessoas com quem me relaciono quotidianamente no mundo virtual. Esse conhecimento representou uma mais-valia, mesmo que não o tenha utilizado como testemunho na realização deste projeto, pois quando a base para as pessoas se encontrarem é principalmente a amizade, não parece correto introduzir nesses encontros um objetivo externo, que possivelmente poderia influenciar o relacionamento com elas.

Neste projeto, pretendi realizar um trabalho de campo diferente do habitual, inserindo-me numa comunidade virtual e atuando como um dos seus membros. Essa comunidade foi-se formando e modificando ao longo da minha vida no *Second Life*, desde que me instalei numa loja de artesanato em Gaia, até a passagem por Aveiro e por Portugalis, para finalmente ter criado raízes no Minho, uma ilha de Portugal Center. Essa ilha tem poucas casas, mas de pedra, como se fosse uma pequena aldeia minhota, muito bem conservada e reconstruída, com uma igreja, um moinho, um depósito de água, um café-loja, uma marina, um centro cultural, uma carroça, que a burra Zulmira costumava transportar o dia inteiro sem qualquer queixume e uma dúzia de pessoas que a frequentam diariamente. Como a capacidade da ilha são vinte avatares, de cada vez que há eventos que tenham como público um maior número de participantes, teletransportam-se para Portugal Center, onde quase todos os locais estão à disposição.

Os habitantes da ilha são um pequeno grupo de pessoas, que inclui tanto os que apareceram nos últimos tempos como os que já se conhecem há anos, mas também alguns que se conheceram na vida real devido ao *Second Life*, o que faz com que se possa ter amigos quase íntimos como vizinhos. Para além disso, como cada um dos vizinhos escolheu ir morar para a ilha sem de alguma forma ser obrigado a isso, o ambiente costuma ser de camaradagem, mesmo para quem vem de fora e se depara com conversas repletas de piadas privadas. Os estrangeiros são bem aceites e se tiverem

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

vontade disso facilmente passam a fazer parte da comunidade, que não é fechada e que agradece sempre a intromissão de um novo membro, desde que obedeça minimamente às regras implícitas ao convívio entre pares.



Figura 26 - Minho - Portugal Center, por Winter

Tal como no *Second Life* existe uma facilidade de comunicação entre grupos completamente díspares, podendo cada avatar inserir-se nas comunidades que lhe aprouver, passando instantaneamente de uma localidade para outra, também no futuro poderá vir a existir a possibilidade de conexão entre os diferentes mundos virtuais, sendo possível transportar o mesmo avatar de um para outro, com o seu próprio corpo e identidade, mesmo que utilize cada um desses mundos com funções completamente diferentes, tal como já acontece entre os educadores e construtores. Como este vai e vem entre mundos virtuais é relativamente recente, não existem ainda estudos fidedignos que prevejam os seus efeitos a nível da consciencialização da identidade e consequentemente do próprio corpo²⁶⁵.

Também pretendi, com este projeto, rever a literatura existente sobre a temática do corpo e da identidade, nomeadamente em mundos virtuais, inclusive teses defendidas por outros colegas e de outras áreas, nomeadamente as Ciências da Comunicação, a Filosofia e a Sociologia. No entanto, apesar dos objetivos serem sintetizar todos esses conhecimentos adquiridos, tive alguma dificuldade em adaptá-los à minha situação específica de estudo. Essa dificuldade deveu-se principalmente a deixar de conseguir, a partir de determinada altura, ver os outros avatares como simples bonecos animados

²⁶⁵ «Ora, eu creio que, devido à tecnologia, estamos a perder tanto o corpo próprio, em benefício do corpo spectral, como o mundo próprio, em benefício d eum mundo virtual.» (VIRILIO, 2000, p. 53)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

comandados por uma pessoa, mas passar a encará-los como reais, como se existisse mesmo um mundo em que as pessoas pudessem ser avatares. Hoje, por conhecer demasiado bem o grupo restrito em que normalmente me integro, já os vejo apenas como pessoas, independentemente da *skin*, da *shape*, do cabelo e do vestuário que usam.

A dificuldade em me desligar da minha perspetiva de membro do grupo não me permitiu, no entanto, analisar com objetividade o comportamento de cada um dos seus membros, por isso recorri constantemente às conversas informais em privado ou em grupo, que sempre me ajudaram a entender que a suposta ausência do corpo na comunicação *online* não existe²⁶⁶, é ele o suporte de tudo o que fazemos no *Second Life*, inclusive da forma como nos mostramos aos outros. No meu caso, em que existem algumas semelhanças entre o avatar e a pessoa real, não há na realidade uma ausência do corpo, mas sim uma aproximação do corpo virtual com o carnal, apesar deste continuar ausente de um mundo em que não se envelhece, não se tem fome nem sede, não se sente a «areia da praia nem o vento»²⁶⁷, nem dores físicas ou fortes constrangimentos que nos impeçam de ser quem desejamos.

É claro que o meu percurso no *Second Life* com o objetivo de investigar a problemática da identidade e do corpo não foi completamente original, que os estudos sobre a mesma problemática já existem e que não consegui assumir uma perspetiva completamente oposta às já existentes sobre o assunto, no entanto a minha envolvimento numa comunidade portuguesa com um número limitado de indivíduos permitiu-me ter uma perspetiva diferente e fundamentada sobre o objeto de estudo. Mesmo com a consciência de que estes indivíduos não representam a maioria dos que entram no metaverso, pois todos eles demonstram interesses que vão para além do simples divertimento ou da procura de relacionamentos virtuais, no entanto pude chegar à conclusão de que não existe uma ausência do seu corpo real no corpo virtual e que a

²⁶⁶ José Gil, entrevistado por Jacinto Godinho, questiona: «Suponhamos uma sociedade de controlo, ou seja uma sociedade dominada pelas novas tecnologias. O que é o corpo aí? Como dizem todas as utopias das novas tecnologias que aparecem, o corpo desaparece, passa a ser virtual. Que é o corpo que está à frente de um computador, e desaparece?» (disponível em <http://perguntodromo.blogspot.pt/2011/12/jose-gil-2003.html>) [19/03/13].

²⁶⁷ « Quando estamos em modo ficção, num brinquedo para múltiplos participantes como o *Second Life*, não ficamos baralhados em matéria sensorial, não sentimos a areia da praia nem o vento. O nosso corpo está “do lado de cá da janela a sofrer dores nas costas e a persistência retiniana das imagens em movimento.» (AA.VV., 2008, p. 150)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

identidade que criam no *Second Life* resulta da sua verdadeira identidade, sendo aliás essa influência recíproca²⁶⁸.

Num corpo humano cada vez mais coberto de próteses²⁶⁹, não é de admirar que elas também se estendam para o mundo virtual, através do próprio avatar e dos acessórios que ele possui para se diferenciar dos outros, como os órgãos sexuais, as partes sensíveis ao tato virtual, os ruídos que faz. As tatuagens e os *piercings* que, por exemplo, o meu avatar usa, em nada se identificam com o que uso no meu corpo real, a não ser no formato e na significação, pois ter tatuadas patas de gato pelo corpo todo apenas representa o que acontece na minha vida quotidiana, em que os gatos reais estão sempre demasiado próximos do meu corpo físico. No caso do *piercing*, uso-o no nariz por uma questão estética e no umbigo, para quando inadvertidamente o meu avatar aparecer nu em frente dos outros, pelo menos ter um sinal cultural que distraia a atenção dessa nudez imprevista. Mas não será o próprio avatar uma prótese do seu utilizador²⁷⁰?

Assisti a uma operação plástica feita a um amigo de longa data por uma amiga dele, no jardim de sua casa, precisamente quando ia mostrar a sua exposição de fotografias reais a um grupo de avatares. No *Second Life* essa operação pode ser demasiado rápida e pouco dispendiosa, pois basta encarnar uma nova forma, pele, cabelo e estilo de roupa, para de repente passar a ser outro avatar. Nos homens mais velhos, que geralmente não dão quase nenhuma importância à aparência dos seus avatares, costumam ser as companheiras a modificá-la. Mas isto nem sempre sucede, pois também há homens a dedicarem-se à mudança constante de aparência, de cabelo, de pele, de roupa, de gestos e até de postura.

²⁶⁸ «In immersive VR, more so than in any other medium before it, the representation of the user's body is a psychologically profound issue. This is especially true when the systems map the user's body directly to the first person experience of a full virtual body, as virtual body that provides feedback about the location of limbs and head in space.» (BIOCCA, 1997a, p. 17)

²⁶⁹ «A técnica coloniza o corpo do homem como coloniza o corpo da Terra.» (VIRILIO, 200, p. 59)

²⁷⁰ «Avatar as prosthesis extends the boundary of users' bodies to encompass the otherwise inaccessible places of Second Life. It allows users to maintain their position as subject in relation to the things in the world of Second Life: they can move around, sit on a bench, etc. A process of habituation to an avatar, the length of which depends on previous experience with computer games and other virtual worlds, is required before users are able to adopt a subjective position within the virtual world. If avatar as prosthesis enables the inclusion of the virtual world within users' perceptual sphere, its habituation must have one aim: controlling this avatar should not provoke explicit awareness of the physical body controlling it. This desired result also depends on the proficient use of the keyboard and mouse and their subsequent incorporation.» (VEERAPEN, 2011b, p. 8)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Uma das informantes afirma que não está ligada ao avatar que criou, que o encara apenas como uma boneca e que por isso lhe pode mudar a aparência de um momento para o outro, sem ela deixar de ser quem é. Justifica essa forma de agir por não ter brincado com bonecas em criança, mas há quem o faça e tenha brincado com as ditas bonecas no mundo real, ou porque não o pode fazer com o seu corpo carnal, por razões de ordem física ou económica, ou porque perspetiva o *Second Life* como um jogo, em que tanto nos podemos divertir com as mudanças que operamos nos nossos avatares sem mudar o que somos, como podemos experimentar ser quem não somos, vestindo a pele do avatar que representamos. Por isso mesmo, é normal mudar de roupa, de cabelo, de forma e de pele, assim como mudar de sexo, de idade, de época, o que não acontece apenas nos *RPG*, mas sim na vida quotidiana de uma comunidade restrita, em que em princípio a maioria das pessoas já se conhece, nem que seja apenas no mundo virtual.

Como a mesma pessoa pode ter vários avatares e com identidades completamente diferentes, tal como realça Boellstorff²⁷¹, podemos não nos aperceber que estamos a conversar com a mesma pessoa sob a forma de múltiplos avatares, ou então que há mais do que uma pessoa por trás do mesmo avatar, o que pode acontecer, por exemplo, no caso de um espetáculo de música ao vivo, que neste caso pode querer dizer apenas que o músico não domina completamente as ferramentas que está a utilizar ou que não consegue ao mesmo tempo movimentar o seu avatar e cantar ou tocar. Como só podemos ter conhecimento disso se vivenciarmos a situação ou se o próprio avatar admitir o que se passa, toda a pesquisa etnográfica no mundo virtual deve ser posterior à inserção na comunidade e à compreensão dos vários mecanismos que nos podem permitir detetar a identidade dos interlocutores.

Para além do investigador não dever manter o anonimato, a não ser eventualmente quando está na fase de exploração do ambiente que irá mais tarde observar, também deve tentar criar laços de amizade e de respeito que o veiculem à comunidade a estudar,

²⁷¹ Na entrevista realizada por Christianne Otero, Tom Boellstorff afirma a influência dos mundos virtuais nas “novas formas de ser”: «Enquanto os seres humanos sempre têm sido pessoas diferentes, em certo sentido, em diferentes contextos sociais, as formas de anonimato e atuação proporcionada por alguns mundos virtuais, sites de networking social, e outras formas de sociabilidade on-line proporcionam novas formas múltiplas de ser.» (disponível em <http://www.uva.br/trivium/edicoes/edicao-ii-ano-ii/entrevista/1-tom-boellstorff.pdf>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

de modo a não ser rejeitado e a possibilitar que os outros avatares lhe revelem confidências sem receio de que ele as divulgue. As questões éticas que se colocam a qualquer pesquisa etnográfica baseada na observação participante são enfatizadas no *Second Life* por podermos não saber quem são os nossos interlocutores, tal como acontece quando até no *Facebook* apenas contactamos com a sua identidade virtual e com as imagens do seu avatar no metaverso. Esta ausência de segurança perante o desconhecimento dos outros dissipa-se logo que se começa a conhecer os interlocutores, mesmo quando esse conhecimento se processa apenas no mundo virtual, ou quando se começa a contactar com pessoas na vida real que já se conheceu no metaverso.

Na maior parte dos casos não existe um desejo deliberado de enganar os outros quando se encarna um avatar completamente diferente daquilo que somos, pois há sempre alguma semelhança entre nós e os inúmeros avatares que nos possam representar. Desta forma, não será correto considerar que exista uma anulação do corpo no mundo virtual, pois o que desaparece é apenas o corpo enquanto carne, o corpo real, que aliás até pode ser transfigurado no corpo virtual. Este mantém-se, sem ele não teríamos uma identidade, mas quando temos vários avatares e assumimos o seu corpo, será que se mantém a existência de uma identidade virtual definida? Tal como no mundo real, essa identidade vai-se criando, aos poucos, como se de uma vida paralela se tratasse, mas ao mesmo tempo influencia a nossa identidade real e vice-versa, até as duas puderem eventualmente confluir.

Se se considerar o corpo real como aquele com que nascemos, o corpo carne, então também podemos considerar que, independentemente das culturas em que nos inserimos, escondemos esse corpo de acordo com as modas, as normas sociais, o que desejamos ou não mostrar aos outros. Não se trata de uma anulação, mas sim de uma máscara, que é cultural e que nos permite sermos aceites pelos outros, inserirmo-nos nos grupos, fazer parte deles. Também pode acontecer que seja a sociedade a exigir ou a permitir a própria transformação do corpo, através do sofrimento, das mutilações, das tatuagens, dos *piercings*, da imposição de marcas²⁷² e vestimentas que modificam a forma de caminhar, de sentar, de estar. É claro que quando assumimos essas

²⁷² «Não ser marcado é não ter identidade.» (BRETON, 2004, p. 174)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

transformações do nosso corpo estamos a formar ou a modificar a nossa identidade. Por isso mesmo, quem muda facilmente de aspeto físico também muda facilmente de identidade²⁷³, daí que no reino do faz de conta seja necessário vestirmo-nos de capuchinho vermelho para encarnarmos a personagem fictícia da menina que vence as artimanhas do lobo.

As imagens do corpo humano de Orlam²⁷⁴. As *performances* de Stelarc, que considera o corpo humano como obsoleto²⁷⁵, apesar de se distanciarem do dualismo cartesiano²⁷⁶, continuam a propor a anulação do corpo enquanto carne, visando a sua substituição por um corpo tecnológico²⁷⁷, protésico, pós-humano²⁷⁸. Mas esta

²⁷³ «Qualquer corpo contém a virtualidade de outros tantos corpos, ou seja, uma multidão de identidades possíveis que se podem vestir provisória ou duradouramente (...) Mudando o corpo procura-se mudar a vida. Tal como aliás mudar de vida leva a querer fazer pele nova. A modificação corporal é um limite simbólico desenhado na pele, fixa um objetivo na procura do significado e de identidade, é uma espécie de assinatura de si pela qual o indivíduo se afirma numa identidade escolhida (...) O corpo é plural uma vez que o indivíduo assim o deseja porque ele o concebe como material de uma produção deliberada de si.» (BRETON, 2004, p. 252)

²⁷⁴ Entrevistado por Maxime Coulombe, afirma Orlan: «On doit s'apercevoir qu'on peut avoir un autre corps, autrement. Vous parliez d'identité, moi, je ne suis pas pour l'identité définie, mais je suis pour des identités nomades, mutantes, mouvantes, différentes en fait. C'est là, il me semble, que notre temps s'inscrit. On est dans une prison dont on doit essayer perpétuellement de faire bouger les barreaux, mais on y arrive pas encore suffisamment. Les moyens de notre temps ne sont pas encore suffisants pour qu'en avalant une pilule, nos yeux deviennent verts, ou bleus ou noirs.» (disponível em <http://www.erudit.org/culture/etc1073425/etc1121115/35304ac.pdf>) [19/03/13].

²⁷⁵ Numa entrevista a Stelarc, é por ele realçada essa obsolescência do corpo: «Perhaps it's now time to design the body to match it's machines. We somehow have to turbo-drive the body-implant and augment the brain. We have to provide ways of connecting it to the cyber-network. At the moment this is not easily done, and it's done indirectly via keyboards and other devices. There's no way of directly jacking in. Mind you, I'm not talking here in terms of sci-fi speculation. For me, these possibilities are already apparent. What do we do when confronted with the situation where we discover the body is obsolete? We have to start thinking of strategies for redesigning the body.» (disponível em http://www.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html) [19/03/13].

²⁷⁶ Ainda na mesma entrevista, Stelarc assinala a discordância com o dualismo cartesiano: «We shouldn't start making distinctions between the brain and the body. This particular biological entity with it's proprioceptive networks and spinal cord and muscles, it's the total kinesthetic orientation in the world, it's the body's mobility which contributes towards curiosity. The desire to isolate the brain is the result of a Cartesian dualism. It's not really productive any more to think in that sense. We have to think of the body plugged into a new technological terrain.» (disponível em http://www.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html) [19/03/13].

²⁷⁷ Concluindo, Stelarc considera a tecnológica como um apêndice necessário para o corpo humano: «Technology has always been coupled with the evolutionary development of the body. Technology is what defines being human. It's not an antagonistic alien sort of object, it's part of our human nature. It constructs our human nature. We shouldn't have a Frankensteinian fear of incorporating technology into the body, and we shouldn't consider our relationship to technology in a Faustian way - that we're somehow selling our soul because we're using these forbidden energies. My attitude is that technology is,

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

perspetiva continua a assentar em raízes apenas filosóficas²⁷⁹, pois ainda não se conseguiu provar cientificamente que já somos mais do que humanos, que a tecnologia que utilizamos deixou de ser somente uma extensão das nossas capacidades para a passarmos a incorporar no nosso corpo, acabando com as suas limitações, tal como já Descartes e Auguste Comte previam.

Lucrecio, um dos seguidores dos atomistas e dos epicuristas, foi dos primeiros filósofos a defender o monismo antropológico e ontológico, ou seja, o materialismo²⁸⁰, por oposição ao dualismo platónico e muitos séculos antes do cartesiano. Adaptando a sua perspetiva à atualidade, não poderíamos ter sensações que não partissem do contato²⁸¹, o que significa que as experiências que temos no mundo virtual seriam desprovidas da parte sensorial. No entanto, já existem dispositivos que permitem uma interação entre o corpo real e o virtual, nomeadamente os utilizados a nível das *performances* participativas de realidades mistas, realizadas por Isabel Valverde simultaneamente no *Second Life* e no mundo real, com a utilização conjunta do *Livestream*, da *Webcam* e da *Nintendo's Wiimote*. Mas também existem dispositivos vocacionados para o sexo virtual, que permitem duplicar as supostas sensações que o avatar poderia ter, no corpo humano que ele encarna, tal como acontece em alguns jogos virtuais para crianças, apesar destes exigirem normalmente uma destreza de movimentos²⁸².

and always has been, an appendage of the body.» (disponível em http://www.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html) [19/03/13].

²⁷⁸ « While some see virtual worlds as marking the emergence of the posthuman, through terms like homo cyber I argue that the forms of selfhood and sociality characterizing virtual worlds are profoundly human.» (BOELLSTORFF, 2008, p.29)

²⁷⁹ Apontamentos no diário de campo, sobre o corpo e a identidade:

Os filósofos ocidentais supuseram que, para além de humanos, somos pessoas, mas só Nietzsche preconiza o advento do super-homem, daquele que será capaz de se superar a si próprio, desligando-se dos condicionalismos da sociedade e suposta racionalidade, já posta em causa por Schopenhauer e mais tarde por Freud.

²⁸⁰ «A herança do pensamento deixado por Lucrecio é, antes de mais, que a *única substância é a matéria, espírito e pensamento são modos da matéria*. É a ideia pela qual a matéria é suficiente para explicar os fenómenos vitais e psíquicos. O homem não é, deste ponto de vista, o agregado de duas substâncias, uma corporal, outra espiritual.» (BRAUNSTEIN & PÉPIN, 2001, p. 28)

²⁸¹ «A sua doutrina insiste no facto de que toda a sensação nasce por contacto, é o caso do tato, do olfato, do gosto.» (BRAUNSTEIN & PÉPIN, 2001, p. 29)

²⁸² «Podemos concluir que o realismo nos jogos digitais se relaciona acima de tudo com a experiência corporal inerente à acção repetitiva e que o realismo imagético é um factor menos importante do que a veracidade do movimento. O dispositivo lúdico força o corpo do jogador a adquirir automatismos e a

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

A informalidade da linguagem usualmente utilizada na comunicação mediada por computador permite que qualquer um consiga utilizar esta ferramenta para o contacto social com os seus pares²⁸³ ou mesmo com desconhecidos. Nem sempre é assim, pois este tipo de comunicação passou nos últimos a ser largamente utilizado, quer a nível empresarial quer académico, adquirindo outros contornos e outras características. Assim, o gradual esbatimento de barreiras socioculturais, etárias e de género, neste tipo de comunicação, deve-se ao facto de estarmos em presença de outros avatares e não de pessoas, do olhar delas e do nosso, pois não sabemos à partida quem está por trás do computador nem se essa pessoa reprova aquilo que nós somos, ou melhor, o que lhe mostramos.

O mundo virtual incita-nos a sermos mais criativos, porque temos aí todas as ferramentas necessárias para desenvolvermos a faceta imaginativa. Essa imaginação manifesta-se também na criação de avatares, de identidades, de experiências, em que no entanto domina usualmente a faceta lúdica, excluindo as razões particulares que levam cada um a entrar e a estar no *Second Life*. A maioria das pessoas usa o metaverso para estar com as outras, mas nem sempre mostram quem são, encarnam avatares que podem não ter nada a ver com elas e podem construir uma identidade virtual que seja o oposto daquilo que são. Desse ponto de vista, o corpo do avatar pode ser a fantasia do corpo real que reencarna, o seu rosto pode funcionar como uma máscara, atrás da qual escondemos as nossas emoções e sentimentos.

É pelo rosto que transmitimos aos outros as nossas emoções, apesar de nem sempre transmitirmos os sentimentos ou o que pensamos, mas no metaverso o rosto real não existe, por isso é que podemos escondê-las ou transmiti-las de outra forma, quer por gestos quer por palavras, no entanto, quando as transmitimos já foram pensadas, daí que se possa considerar esta como uma das limitações da comunicação mediada por computador, que simultaneamente nos dá a possibilidade de escondermos o que sentimos e de nos sentirmos mais à vontade por não vermos no rosto dos outros a crítica

experiência ficcional no tabuleiro ou espaço mágico que é o jogo é essencialmente uma experiência incorporada.» (AA.VV., 2008, p. 156)

²⁸³ «Homo Zappiens have learnt to deal with information overload by clicking and zapping. It has learned how to navigate efficiently and effectively through information, how to communicate, and how to build effectively on a network of peers.» (VEEN, 2009, p. 2)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

ao que dizemos ou escrevemos. Falar ou escrever para uma plateia sem rosto pode funcionar como forma de descompressão e até de libertação, daí que muitas vezes seja possível assumir no metaverso uma identidade que não corresponde à real.

Na nossa cultura, tudo o que anexamos ao corpo transmite aos outros apenas o que desejamos, consciente ou inconscientemente, comunicar, desde a forma como nos vestimos às marcas que nele fazemos²⁸⁴, desde as posturas adotadas aos gestos que encenamos, o que é ainda mais óbvio no caso de podermos controlar completamente o nosso avatar²⁸⁵, até na forma como se move ou se senta, abraça ou rodopia. Poucas vezes nos deparamos, fora das ilhas vocacionadas para relacionamentos sexuais ou amorosos, com avatares nus, a não ser no caso de novatos ou de nos encontrarmos num local com demasiado *lag*, que nos pode impedir de esconder o corpo despido. No entanto, mesmo quando isso sucede, ninguém lhe dá a importância que daria na vida real, pois supõe-se que o corpo do avatar não representa verdadeiramente o da pessoa que reencarna. As imprecisões do corpo do avatar, mesmo quando este pretende ser uma cópia do corpo real, não lhe permitem manifestar as mesmas imperfeições físicas, por isso é usualmente considerado como mais perfeito.

Ao assumirmos o corpo do avatar não anulamos o nosso corpo real, esse continua a existir, mas fora do computador, um corpo feito de carne, que nos assemelha aos restantes animais, que não pode existir no mundo virtual do *Second Life*, mas que é substituído por um corpo virtual, aquele com quem nos vamos identificar e a partir do qual criaremos a nossa própria identidade. Então, será que aqueles que têm uma diversidade de avatares têm múltiplas identidades? Na realidade, costuma existir um avatar principal e os outros podem ter diferentes funções, académica, lúdica, profissional, podendo servir apenas para fazer o que é ilícito, ser de outro género, de

²⁸⁴ «Investe-se no corpo como lugar de prazer do qual é preciso afirmar que é seu realçando-o, assinando-o, tomando-o a seu cargo (...) O que se pretende é ser-se re-marcado, no sentido literal e figurado, é aumentar o seu valor, mostrar o sinal da sua diferença.» (BRETON, 2004, p. 9)

²⁸⁵ «O ciberespaço envolve os laços para com o mundo ao atribuir ao sujeito que nele investe apaixonadamente o sentimento de que a “verdadeira vida” encontra-se na ponta dos dedos e ainda que depende apenas de si a construção duma existência virtual de acordo com os seus desejos, uma vez que os limites da soberania pessoal constantemente encarnados pelo corpo na vida comum são, aqui, radicalmente suprimidos.» Cfr. BRETON, David Le, “O Adeus ao Corpo”, in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 206

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

outra raça, ou então como acompanhante do avatar principal, o que acontece amiúde quando as mulheres têm também um avatar masculino ou filhos.

A identidade que criamos no *Second Life*, sendo influenciada pela nossa identidade real e influenciando-a, relaciona-se diretamente com o corpo virtual que assumimos como nosso. Para quem muda todos os dias de corpo e de aspeto, mantém-se usualmente o nome, que permite aos outros avatares atribuírem uma única identidade aparentemente a diversos avatares. No entanto, mesmo quando a mudança a nível físico é contínua, há sempre algo que se mantém e que permite à própria pessoa identificar-se especificamente com aquele corpo virtual e não com outro qualquer. Quando se possui mais do que um avatar continua geralmente a existir um que se sobrepõe aos outros, atribuindo-se aos secundários apenas funções específicas, que geralmente não põem em causa a identidade da pessoa que os assume como secundários.

Se a identidade implica a consciência de quem somos, o que é discutível²⁸⁶, e é influenciada por todas as nossas vivências, assim como pelo modo como as interpretamos, então ela não pode existir sem o nosso corpo enquanto carne, pois é com ele que sentimos, nos emocionamos e reagimos aos estímulos que nos rodeiam. Se é o nosso avatar a confrontar-se com esses estímulos, é no entanto o nosso corpo que os sente, como quando nos emocionamos com o que acontece no *Second Life* ou quando passamos a nutrir sentimentos pelas pessoas representadas pelos diferentes avatares que nos rodeiam, como é o caso mais comum da amizade, mesmo que esta possa aparentemente não afetar a nossa vida real.

Teremos finalmente de rever as questões inicialmente colocadas depois de todo este percurso, desde a consideração de que a comunicação *online* anularia o corpo ou de que ele estaria ausente nesse tipo de comunicação, até à constatação de que a quantidade de tempo despendido com a produção do corpo virtual pela maioria dos avatares não pode significar uma despreocupação com o aspeto físico, mas sim uma exaltação do mesmo, que poderá ser simultaneamente realizada no mundo real ou não. Assim,

²⁸⁶ Numa entrevista de Bruno Marques a José Gil é colocada em questão a estabilidade do Eu: «Mais uma vez, o que vem aí? Haverá rostos, sim, haverá corpos, haverá movimento e forças múltiplas. Mas “retratos”, sustentados por uma velha metafísica do Eu, único e idêntico a si mesmo, à volta do qual girava um Mundo estável, orgânico e finalizado ... isso, parece-me que realmente acabou.» (disponível em <http://iha.fcsh.unl.pt/uploads/RHA-5-ent.pdf>) [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

voltando à nossa reflexão sobre o papel do corpo e da identidade no metaverso, poderíamos considerar que muitas das respostas a que chegamos foram inconclusivas, nomeadamente:

1º Os que se dedicam ao estudo do *Second Life* não o consideram usualmente como um jogo, adotando a perspectiva de que existe uma continuidade entre os dois mundos e não uma separação, no entanto até esses são capazes de agir de forma diferente do que o fariam na vida real, ou seja, mudar de avatar de acordo com a situação, criar personagens fictícias, manter no anonimato avatares que praticam atos não compatíveis com o estatuto dos seus criadores, como o sexo virtual ou as experiências realizadas no campo das paixões virtuais;

2º Os avatares que assistem ou participam em eventos culturais e académicos continuam a ser uma minoria, pois a maioria procura apenas o divertimento, o que geralmente implica uma vida social, ir a festas, cuidar da imagem, ter diferentes avatares, escolhidos de acordo com o contexto, não aceitando que se utilize esta plataforma virtual com funções meramente culturais, educativas ou pedagógicas; por outro lado, a minoria é usualmente elitista e não aceita que se possa estar no *Second Life* apenas com objetivos considerados mundanos;

3º O meio académico forma normalmente um grupo à parte, ou porque os investigadores só acedem ao *Second Life* no período em que decorre o projeto, ou porque utilizam essencialmente esta plataforma para lecionar, para atividades práticas e também com uma vertente social, como acontece com os encontros entre turmas de *e-learning*; no entanto, no caso de Portugal, os espaços das universidades estão geralmente vazios, o que pode indiciar a ausência de motivação dos estudantes ou dos professores para os incentivarem a fazer experiências no metaverso.

Apesar de continuarem a existir algumas vozes a advogarem a obsolência do corpo humano, no entanto a publicidade e o desporto continuam a exaltá-lo²⁸⁷, como se

²⁸⁷ «Sociedades em confusão, desmoronamento das ideologias, dúvida crescente face às certezas da ciência, o corpo é simultaneamente fonte de desprezo e de narcisismo, lugar de uma violência social coletiva, lugar de uma violência individual psíquica. Uma alimenta a outra. Portanto, não devemos admirar-nos que na nossa sociedade o corpo se tenha tornado montra de representação social, espetáculo no desporto, lugar de experimentação científica (...)» (BRAUNSTEIN & PÉPIN, 2001, p. 189)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

a cisão entre corpo e mente subsistisse para além do anti-cartesianismo científico. No entanto, como provou Damásio, essa cisão não existe e o que sentimos com o corpo é interpretado pela mente, que sendo apenas uma parte do corpo, nunca dele se distancia. Como foi bem explícito por um dos informantes, neste caso pelo Frapau, o que nos acontece no mundo virtual parece-nos, em termos mentais, tão real como o que nos acontece quando experienciamos seja o que for sem o apoio da tecnologia e fora do mundo virtual:

«Desde 1930 que sabemos que esse sistema complexo, o cérebro, parece ser facilmente enganado. A terapia do riso, por exemplo, baseia-se na ideia que o nosso cérebro não consegue perceber se o riso é verdadeiro ou falso e que acaba por ter a mesma reação aos dois. No desporto de competição, os atletas são levados a visualizar os movimentos que irão executar na realidade, numa postura de relaxamento ou quase meditação. Nesta última situação, a nível muscular consegue inclusive ser detetada atividade muscular subtil, que corresponde aos movimentos reais, ao mesmo tempo que ao nível cerebral, são ativadas as mesmas zonas e produzidos os mesmos padrões de ondas cerebrais.

Da mesma forma, no *Second Life*, assumindo uma postura semelhante ao relaxamento e meditação, e simulando mentalmente ações (iguais ou diferentes das do mundo real) estamos a produzir os mesmos padrões cerebrais da mesma acção desenrolada na realidade. Para o cérebro a experiência, as emoções, são reais. No entanto, a variedade de percurso é enorme e dependerá sobretudo dos limites dos nossos sentidos e paradigma. A recolha de informação e as experiências aí desenroladas de forma consciente, constituindo experiências de vida, proporcionarão conhecimento e funcionarão no sentido da ampliação ou remodelação do paradigma em que desenrolamos a nossa atividade real e que condiciona a nossa perceção da realidade. Neste sentido, alterando o paradigma, altera a vida real.»

Não desenvolvi alguns dos aspetos focados no início da planificação e pouco desenvolvi a importância da arte virtual, que é também, juntamente com a educação e o sexo virtual, um dos grandes atrativos desta plataforma. Com as imagens utilizadas, pretendi realçar o aspeto de sermos o nosso corpo, porque a dissociação entre mundo real e virtual pode-nos dar a sensação de podermos ser apenas o avatar, pelo menos

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

quando estamos no *Second Life*. Já não usamos apenas vários instrumentos e fazemos várias coisas ao mesmo tempo, também podemos ter várias vidas, mas as vidas virtuais são usualmente mais fáceis de viver do que a nossa vida quotidiana, pois nelas podemos fazer interrupções quando bem nos apetercer, podemos escrever em vez de ter de falar, podemos mantermo-nos em forma mesmo sem ir ao ginásio ou fazer dieta. Quer se encare este mundo virtual como um *hobby* ou como um jogo, como uma forma de divertimento ou de comunicação, persiste a questão acerca da anulação do corpo físico no mundo virtual²⁸⁸, assim como da separação e aproximação ao mundo real.

Apesar da faceta realista da maioria das paisagens do *Second Life* e das cópias quase perfeitas de lugares ou monumentos reais²⁸⁹, há também muitos espaços marcados pela imaginação e criatividade dos seus criadores, como os dedicados a algumas formas de arte virtual e aqueles que recriam ambientes descritos na ficção científica ou na literatura *cyberpunk*²⁹⁰, mas mesmo aqui não existe uma separação entre o mundo virtual e as condicionantes socioculturais dos seus utilizadores. Um caso particular em que esta confluência se verifica conscientemente é o de *Delicatessen*, uma ilha dedicada a projetos artísticos realizados por CapCat Ragu e Meio Minotaur, já mencionada ao longo deste percurso devido à sua originalidade e criatividade.

²⁸⁸ «Glorificar o corpo ou recusá-lo, mas assumi-lo sempre como sendo próprio, como motor de apropriação de vontades. Cremos ser então possível apontar uma metamorfose, no sentido de intervenção, como uma espécie de desdobramento ou forma de desligação, e sugeri-la assim como uma imagem de proteção, na medida em que liberta. É nesse momento que se dá a verdadeira apropriação. As relações que o sujeito e o seu corpo mantêm com outros sujeitos e outros corpos funcionam em uníssono com as que estabelece consigo mesmo, com a sua própria carne. O corpo sendo um “estranho esquecido” é efetivamente afirmação, intenção, apropriação. É nesse momento que a carne (re)emerge, ultrapassando, em parte, os limites do corpo próprio. A suposta obsolescência do corpo de carne não é então mais do que a desmedida vontade da sua própria superação.» (PINTO, 2011, s/p)

²⁸⁹ « Un asunto que me llama poderosamente la atención en Second Life es el esfuerzo de dotar la simulación de una apariencia que se reconozca como un entorno humano. Un escenario que se parezca a lo real, recurriendo a su mimesis e introduciendo todo lujo de detalles que evoque los sentimientos propios de la vida real, con una evidente fascinación fetichista. Un escenario circunscrito a los signos que proceden de la realidad y que aparece como alternativa de ella misma. Todo un mundo en el que puedes abordar de manera autosuficiente todas las facetas de modificación del medio, dado que las herramientas están contenidas en el mismo programa. » (JUSTE, 2010, p. 172)

²⁹⁰ No *site* oficial do *Second Life* (<http://secondlife.com/destination/torley-cyberpunk-island>) é assinalada uma das ilhas que homenageia a cultura *cyberpunk*:

«Torley Cyberpunk Island: This homage to classic computer games and cyberpunk culture places you "on the grid." Amidst bouncing balls and other surreal experiments, explore the multi-leveled displays — be bold and fly up. Hang out here and you may spot a Torley at work in its digital habitat!»

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça



Figura 27 - Capcat Ragu nas Imagens da Cultura, em Portucalis

O primeiro desses projetos foi *Maria, Mariana e Madalena*²⁹¹, em que os visitantes eram convidados a visitar um local de uma beleza misteriosa, a ler textos retirados das *Novas Cartas Portuguesas* e a encarnar a pele de cada um dos avatares que representam as três mulheres: a mãe-guerreira, a mulher como árvore e a mulher como objeto de desejo. *Petrefied*²⁹², o segundo projeto, leva-nos para um ambiente virtual semelhante ao anterior, onde podemos encontrar árvores caídas com formas de mulheres, uma árvore a chorar, uma floresta fantasma e cenas de filmes relacionados com esta envolvência misteriosa. No terceiro projeto, *Meta_Body*²⁹³, submetido ao tema: *Or Rather, What Can Words Do?*, as autoras continuaram a desenvolver a ideia de um corpo metafórico, sem carne, mas com todos os artifícios virtuais que nos permitam mostrar quem somos ou quem desejamos parecer, oferecendo ao público a encarnação de diferentes avatares, que podiam ser reaproveitados, unindo-se a partes dos outros ou retirando-se o que se considerasse supérfluo.

²⁹¹ Disponível no *Youtube* com o nome de *Maria, de Mariana, de Madalena...*: <http://www.youtube.com/watch?v=oNZ4tWfgX04> [19/03/13].

²⁹² Disponível no *Youtube* com o nome *Delicatessen / Petrified*: <http://www.youtube.com/watch?v=rqheKOfquf0> [19/03/13].

²⁹³ Disponível no *Youtube* com o nome *Meta_Body presentation.mp*: <http://www.youtube.com/watch?v=amlk38J-aDY> [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

Foi este último projeto que me levou a modificar radicalmente a minha hipótese de que a comunicação virtual anularia o corpo físico e real. Nas respostas dadas por muitos dos entrevistados já existiam indícios de que o corpo do avatar pode ser considerado como uma projeção do corpo físico, pelo menos em alguns dos seus pormenores, mesmo antes de eu ter lido ou ouvido o que as autoras pretendiam com o projeto e de vivenciar a experiência facultada no *Meta_Body*. Não é o corpo que é anulado no *Second Life*, mas sim a carne, como as autoras alertam na informação facultada sobre o projeto *Meta_Body*, é esta que não pode passar para o ecrã, que é substituída pelo corpo do avatar.

É também sobre a carne que menos temos controlo, pois se é ela que nos identifica com os restantes animais, é simultaneamente o lugar do corpo, daquele que tentamos moldar de acordo com os nossos desejos ou interesses, como se em vez de nos identificarmos com ele, não fosse mais do que uma propriedade nossa²⁹⁴. Se é a carne que está ausente do mundo virtual, não admira que aumente a sensação que temos de podermos controlar a nossa segunda vida em detrimento do controle da vida real. Enquanto nesta estamos sujeitos à deterioração da carne, naquela podemos permanecer jovens e quase perfeitos, podemos comunicar sem os condicionalismos do olhar dos outros e da transmissão incontrolável das nossas próprias emoções, através dos músculos faciais, da entoação da voz, dos gestos e posturas, etc.

Não se podendo ainda saber o resultado a longo prazo da comunicação mediada por computador na sociabilidade e na forma como participamos da sociedade, pode-se especular acerca do papel que essa comunicação tem na forma como encaramos o nosso corpo e na nossa identidade, ou seja, no nosso eu²⁹⁵. Esta reflexão parece crucial numa época em que o ser humano digital parece já não conseguir viver sem o computador ou

²⁹⁴ «A tristeza vem do desencantamento de que, sendo donos do “corpo”, não dominamos a carne, que nos escapa e se esvai por entre o espelho e a vida. O niilismo moderno, ao abalar a instituição teleológica que lhe dava sentido (a carne é fraca, mas através dela chega-se à salvação) deixou-a numa opacidade quase absoluta. Quanto mais a “carne” emerge como problema intratável, mais se afirma a propriedade do corpo.» Cfr. MIRANDA, José A. Bragança de, “Carne”, in AA.VV., 2001, «Corpo Fast Forward», p. 63

²⁹⁵ «Enfim, será que a partir do Século XXI, filosofar sobre o corpo humano significará radicalizar os dualismos de Platão, Descartes, Bacon, La Mettrie e dos neo-idealistas pós-humanistas como Newell, Simon, Minsky, MacCarthy e Moravec? Ou ainda há esperanças de filosofar na trilha de Espinosa, Merlau-Ponty, Husserl, Heidegger ou, contemporâneos como Morin, Maturana e Varela, José Gil, Damásio, Deryfuss, Dennet, Le Doux, Gardner? Deveremos anunciar a morte do corpo humano? Ou haverá espaço para recuperar sua dignidade? Será o corpo humano obsoleto?» (GAYA, 2005, p. 335)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

sem um dos seus equivalentes, integrando-se em comunidades virtuais tão ou mais importantes do que aquelas em que se insere na sua vida real. Os estudos académicos ou científicos acerca destas questões são cada vez em maior número, mas falta-lhes normalmente a componente da subjetividade, ou seja, o que sentiu o próprio investigador quando se inseriu no mundo virtual, como é que esse mundo influenciou a sua identidade e a sua perceção do próprio corpo?

No meu caso, em que a imersão foi quase total durante os meses em que iniciei a pesquisa etnográfica, a interação com outros avatares e a modificação do meu corpo digital influenciou quer a minha autoimagem quer a consciencialização da minha identidade. O diálogo que mantenho com o avatar que me representa no mundo virtual continua a interferir na minha vida real, tal como as atividades que realizo *online* e as amizades que fiz com as pessoas reais por trás dos avatares. No *Second Life* chamo-me PaulaJ Galicia, sendo o primeiro nome o que geralmente utilizo para assinar o que escrevo *online* e o segundo um que escolhi entre os vários disponíveis na época para todos os que entravam no *Second Life*. Porque escolhi este ambiente virtual? Devido à possibilidade de imersão dos seus utilizadores, que em contacto com outros passam a interagir e a colaborar, talvez até mais facilmente do que o fariam na vida real.

Desde o início, considerei o projeto de investigação interessante, apesar das conclusões não poderem resultar de aspetos quantificáveis, visto que não se pode generalizar a perspetiva de um grupo de pessoas acerca da forma como sentem o seu corpo físico quando acedem ao *Second Life*²⁹⁶, quando este se transforma necessariamente num corpo digital, virtual, com um aspecto semelhante ao dos outros avatares. Apesar de ter partido da observação para a revisão bibliográfica e depois desta ter retornado ao metaverso com outro ponto de vista, no entanto sempre me baseei em relatos dos entrevistados ou informantes e utilizei o diálogo para esclarecer as minhas dúvidas acerca da ausência ou não do corpo real no mundo virtual. Para além de uma

²⁹⁶ «Uma permanente tensão está posta no SL. Busca-se “ser” um avatar, tornar-se pessoa on-line, assumir uma representação gráfica do corpo como condição para “estar-no-mundo” do ciberespaço, em um contexto onde, de forma extrema, a imagem de corpo é reificada e este, subdividido em pequenas partes, torna-se fetiche. É possível ao participante do SL, nas experiências do ciberespaço, romper com a imagem substancial de corpo implícita ao avatar e assumir, em suas ações, uma imagem relacional do corpo que dialogue com o mundo?» (PEREIRA, 2009, p. 11)

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

plataforma virtual, o *Second Life* é também uma comunidade, ou melhor, é constituído por um conjunto de comunidades, daí que o meu envolvimento com a comunidade local tenha sido crucial para compreender como os outros avatares reagem e a forma como assumem o seu corpo virtual.

O meu envolvimento com a comunidade local não me permitiu ser apenas uma observadora imparcial, pois participei dessa comunidade, no início em termos de vivências imprescindíveis para entender como vivem a maioria dos avatares, posteriormente inserindo-me em grupos que me permitiram compreender essas vivências de um ponto de vista mais diversificado, pois os objetivos dos seus membros incluem componentes culturais e educativas, que não se restringem à necessidade de divertimento ou de manter relações virtuais com outros avatares. No entanto, ambas as fases do meu envolvimento foram necessárias para a inserção no mundo virtual e para a compreensão do que é que a maioria das pessoas pretende quando passa a fazer parte duma comunidade virtual ou quando entra no *Second Life*, mesmo que ocasionalmente.

E acabo aqui esta divagação incompleta acerca do corpo e da identidade no *Second Life*. Não cheguei a conclusões objetivas nem definitivas, até pelo contrário, por isso mesmo pretendo que este projeto continue, assumindo-me como avatar no mundo virtual, mas sem a ligação que até agora estabeleci com a vida real. Isso significa que explorei deficientemente a possibilidade de poder fazer tudo no *Second Life*, sem me ater às consequências que isso poderia vir a ter na minha vida real, que é o que pretendo fazer a partir de agora, assumir a pele dum avatar e vivenciar tudo o que for permitido experimentar. Por outro lado, como considero que não consegui abordar a problemática da dissociação e aproximação da arte virtual à real, continuarei a explorar a possibilidade de relacionamento entre ambos os mundos, nomeadamente no domínio da arte virtual, da *body art* e da dança, entre outros.

7. BIBLIOGRAFIA

7.1 BIBLIOGRAFIA TEMÁTICA

a) Metodologia e Planificação

AA.VV., 2001b, «The Handbook of Ethnography», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.

AA.VV., 2013, «Collaborative Autoethnography» Calif., Walnut Creek, Left Coast Press.

KOZINETS, Robert, 2010, «Netnography: Doing Ethnographic Research Online», Canada York University.

ALBARELLO, Luc, 1997, «Práticas e Métodos da Investigação em Ciências Sociais», Lisboa, Gradiva.

ATKINSON, Paul, 1996, «The Ethnographic Imagination: textual constructions of reality», London, Routledge.

AZEVEDO, Carlos A. Moreira, 1994, «Metodologia Científica», Porto, Carlos Azevedo.

BEAUD, Stéphane ; WEBER, Florence, 1998, «Guide de L'Enquête de Terrain», Paris, Éditions La Découverte.

BELL, Judith, 1997, «Como Realizar um Projeto de Investigação», Lisboa, Gradiva.

BOGDAN, Robert C.; BIKLEN, Sari Kanopp, 1997, «Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos», Porto, Porto Editora.

BORUTTI, Silvana, 1999, “Interprétation et construction” in AFFERGAN, Francis, «Construire le savoir anthropologique», Paris, PUF.

BOUTINET, Jean-Pierre, 1996, «Antropologia do Projecto», Lisboa, Instituto Piaget.

BREWER, Jonh; HUNTER, Albert, 1990, «Multimethod Research - A Synthesis of Styles», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.

BURGESS, Robert, 1997, «A Pesquisa de Terreno - Uma Introdução», Oeiras, Celta Editora.

CEIA, Carlos, 1995, «Normas para Apresentação de Trabalhos Científicos», Lisboa, Editorial Presença.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

- CLIFFORD J., 1986, «Introduction: Partial Truths», in CLIFFORD, James; MARCUS, George, “Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography”, Berkeley, University of California Press.
- CRESWELL, John W., 1998, «Qualitative Inquiry and Research Design - Choosing Among Five Traditions», Thousand Oaks, London, New Delhi, Sage Publications.
- DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (edit.), 1998a, «Collecting and Interpreting Qualitative Materials», Thousand Oaks, London, New Delhi, Sage Publications.
- DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S., 2000, «Handbook of Qualitative Research», Thousand Oaks, London, New Delhi, Sage Publications .
- DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (edit.), 1998b, «The Landscape of Qualitative Research», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.
- DEWALT, Kathleen M.; DEWALT, Billie R.; WAYLAND, Coral B., 1998, “Participant Observation”, in BERNARD, H. Russell (ed.), «Handbook of Methods in Cultural Anthropology», Walnut Creek, Altamira Press.
- FIELDING, Nigel G.; LEE, Raymond M., 1992, «Using Computers in Qualitative Research», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.
- FODDY, William, 1996, «Como Perguntar: teoria e prática da construção das questões em entrevistas e questionários», Oeiras, Celta.
- FRADA, João José Cúcio, 2000, «Guia Prático para a Elaboração e Apresentação de Trabalhos Científicos», Lisboa, Edições Cosmos.
- HINE, Christine, 2000, «Virtual Ethnography», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.
- LAPASSADE, Georges, 1991, «L’Ethnosociologie – Les sources Anglo-Saxonnes», Paris, Méridiens Klincksieck.
- LECOMPTE, Margaret D.; SCHENSUL, Jean J., 1999a, «Designing and Conducting Ethnographic Research», in “Ethnographer's Toolkit”, vol. 1, Walnut Creek, London, New Dehli, Altamira Press – Sage Publications.
- LECOMPTE, Margaret D.; SCHENSUL, Jean J., 1999b, «Essential Ethnographic Methods: Observations, Interviews, & Questionnaires», in “Ethnographer's Toolkit”, vol. 2, Walnut Creek, London, New Dehli, Altamira Press – Sage Publications.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

LECOMPTE, Margaret D.; SCHENSUL, Jean J., 1999c, «Enhanced Ethnographic Methods: Audiovisual Techniques, Focused Group Interview and Elicitation Techniques», in “Ethnographer's Toolkit”, vol. 3, Walnut Creek, London, New Dehli, Altamira Press – Sage Publications.

LECOMPTE, Margaret D.; SCHENSUL, Jean J. (dir.), 1999d, «Mapping Social Networks, Spatial Data & Hidden Populations», in “Ethnographer's Toolkit”, vol. 4, Walnut Creek, London, New Dehli, Altamira Press – Sage Publications.

LECOMPTE, Margaret D.; SCHENSUL, Jean J., 1999e, «Analyzing & Interpreting Ethnographic Data», in “Ethnographer's Toolkit”, vol. 5, Walnut Creek, London, New Dehli, Altamira Press – Sage Publications.

LECOMPTE, Margaret D.; SCHENSUL, Jean J. (dir.), 1999f, «Researcher Roles & Research Partnership», in “Ethnographer's Toolkit”, vol. 6, Walnut Creek, London, New Dehli, Altamira Press – Sage Publications.

LESSARD-HERBERT, Michelle; GOYETTE, Gabriel; BOUTIN, Gérald, 1994, «Investigação Qualitativa: Fundamentos e Práticas», Lisboa, Instituto Piaget.

MILES, Matthew B.; HUBERMAN, A. Michael, 1994, «Qualitative Data Analysis», Thousand Oaks, London, New Delhi, Sage Publications.

PERETZ, Henri, 1998, «Les Méthodes en Sociologie – L'Observation», Paris, Éditions La Découverte.

RIBEIRO, José da Silva, 2003, «Métodos e Técnicas de Investigação em Antropologia», Lisboa, Universidade Aberta.

ROSE, Gillian, 2001, «Visual Methodologies», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.

SILVERMAN, David, 2000, «Doing Qualitative Research – A Practical Handbook», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.

SILVERMAN, David, 2001, «Interpreting Qualitative Data – Methods for Analysing Talk, Text and Interaction», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.

SILVERMAN, David, 1985, «Qualitative Methodology & Sociology», Hants and Vermont, Gower Publishing Company.

SILVERMAN, David (edit.), 1997, «Qualitative Research – Theory, Method and Practice», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

SMITH, Philipe; EMMISON, Michael, 2000, «Researching the Visual - Images, Objects, Contexts and Interactions in Social and Cultural Inquiry», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.

SYMON, Gillian; CASSELL, Catherine (edit.), 1998, «Qualitative Methods and Analysis in Organizational Research – a Practical Guide», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.

TAYLOR, Lucien (edit.), 1994, «Visualizing Theory: Selected Essays From V. A. R. – 1990-1994», New York and London, Routledge.

WILKINSON, David (edit.), 2000, «The Researcher's Toolkit - The Complete Guide to Practitioner Research», London, Routledge Falmer.

WOLCOTT, Harry F., 1995, «The Art of Fieldwork», Walnut Creek, London, New Delhi, Sage Publications.

WOLCOTT, Harry F., 1994, «Transforming Qualitative Data – Description, Analysis, and Interpretation», Thousand Oaks, London, New Delhi, Sage Publications.

b) Comunicação Mediada por Computador

AA.VV., 2007, «Second Life – o guia oficial», Rio de Janeiro, Ediouro. p. 194

ANTUNES, José, 2008, «Mundos Virtuais – guias práticos informática», Porto, Porto Editora.

BOELLSTORFF, Tom, 2008, «Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human», Princeton University Press.

BRETON, Philippe; PROULX, Serge, 2000, «A Explosão da Comunicação», Lisboa, Editorial Bizâncio.

BRETON, Philippe, 1997, «À Imagem do Homem - Do Golem às Criaturas Virtuais», Lisboa, Instituto Piaget.

BORGMANN, Albert, 1999, «Holding on to reality : the nature of information at the turn of the millennium», Chicago, University of Chicago Press.

CADOZ, Claude, 1996, «A realidade virtual», Biblioteca Básica de Ciência e Cultura, Instituto Piaget.

CARDOSO, Gustavo, 1996, «Para uma Sociologia do Ciberespaço: comunidades virtuais em português», Lisboa, Celta Editora.

DAMIANI, Edgard B., 2007, «Second Life - Guia de viagem», Novatec.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

- DREYFUS, Hubert, 2001, «On the Internet», London, Routledge.
- DYSON, Freeman J., 1998, «Mundos Imaginados», Aveiro, Universidade de Aveiro - Gradiva.
- DYSON, Freeman J., 2000, «O Sol, O Genoma e A Internet: Ferramentas de Revoluções Científicas», Lisboa, Temas e Debates - Atividades Editoriais, Lda..
- FRIAS, Paulo, 2010, «Novos Colonos - Comunicação, Representação e Apropriação do Espaço em Mundos Virtuais Online - A Comunidade Portuguesa em Second Life», Tese dout. Ciências da Comunicação (Cultura Comtemporânea e Novas Tecnologias), Fac. de Ciências Sociais e Humanas, Univ. Nova de Lisboa.
- GOMES, João, 2008, «Mulheres 2.0 – o amor nos tempos da blogosfera», Lisboa, Chiado Editora.
- KERCKHOVE, Derrick de, 1997, «Connected Intelligence - The Arrival of the Web Society», Great Britain, Kogan Page.
- LEMOS, André, 2002, «Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea», Porto Alegre, Editora Sulina.
- MATTAR, João; VALENTE, Carlos, 2007, «Second Life e Web 2.0 na educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias», São Paulo, Novatec.
- MCLUHAN, Marshall, 2001, «Understanding Media», Routledge Classics.
- MONTERO, Rosa, «Instruções para salvar o mundo», 2008, Lisboa, Porto Editora.
- MORGADO, Leonel , 2009, «Interconnecting virtual worlds», in “Journal of Virtual Worlds Research”, Vol. 1. No. 3, February 2009.
- NEGROPONTE, Nicholas, 1996, «Ser Digital», Lisboa, Editorial Caminho.
- O'DONNELL, James J., 1998, «Avatars of the World - From Papyrus to Cyberspace», Cambridge, Massachusetts, London, England, Harvard University Press.
- PALFREY, John, GASSER, Urs, 2011, «Nascidos na Era Digital: Entendendo a primeira Geração de Nativos Digitais», Porto Alegre, RS: Artmed.
- POSTMAN, Neil, 1994, «Tecnopolia: Quando a cultura se rende à tecnologia», Difusão Cultural.
- QUERIDO, Paulo, 2005, «Amizades virtuais, paixões reais», Lisboa, Centro Atlântico Lda.
- RHEINGOLD, Howard, 1996, «A Comunidade Virtual», Lisboa, Gradiva.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

TURKLE, Sherry, 2011, «Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other», New York, Basic Books.

TURKLE, Sherry, 1997, «A Vida no Ecrã: a identidade na era da Internet», Lisboa, Relógio d'Água.

TURKLE, Sherry, 1989, «O Segundo Eu: os computadores e o espírito humano», Lisboa, Editorial Presença.

WOOLEY, Benjamin, 1997, «Mundos Virtuais - uma viagem na hipo e na hiper-realidade», Lisboa, Editorial Caminho.

YUS, Francisco, 2001, «Ciberpragmática - el uso del lenguaje en Internet», Barcelona, Editorial Ariel.

ZAGALO, Nelson; PEREIRA, Luís, 2008, «Ambientes Virtuais e Second Life», in “Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores”, Braga: Ministério da Educação DGIDC, ed. Ana Amélia A. Carvalho.

c) Corpo e Identidade

AA.VV., 2001a, «Corpo Fast Forward», Número Magazine, Porto, Ópio - Arte e Cultura.

ANDRIEU, Bernard, 2004, «A Nova Filosofia do Corpo», Lisboa, Instituto Piaget.

BIANQUIS, Isabelle; BRETON, David Le; MÉCHIN, Colette (dir.), 1997, «Usages Culturels du Corps», Paris, Editions l'Harmattan.

BRAUNSTEIN, Florence; PÉPIN, Jean-François, 2001, «O Lugar do Corpo na Cultura Ocidental», Lisboa, Instituto Piaget.

BRETON, David Le, 1995, «Anthropologie de la douleur», Paris, Éditions Métailié.

BRETON, David Le, 1990, «Anthropologie du corps et modernité», Paris, PUF.

BRETON, David Le, 1992a, «Des Visages: Essai d'Anthropologie», Paris, Éditions Métailié.

BRETON, David Le, 1999a, «Do Silêncio», Lisboa, Instituto Piaget.

BRETON, David Le, 1993, «La Chair à Vif. Usages médicaux et mondains du corps humain», Paris, Éditions Métailié.

BRETON, David Le, 1999b, «L'adieu au corps», Paris, Éditions Métailié.

BRETON, David Le, 1992b, «La Sociologie du Corps», Paris, Presses Universitaires de France.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

BRETON, David Le, 1998, «Les Passions Ordinaires: anthropologie des émotions», Paris, Armand Colin.

CECCARELLI, Paulo Roberto, 2011, «Uma Breve História do Corpo» in “Corpo, Alteridade e Sintoma: diversidade e compreensão”, Lange & Tardivo (org.). São Paulo: Vetor.

CRESPO, Jorge, 1990, «A História do Corpo», Lisboa, DIFEL - Difusão Editorial Lda.

HALBERSTAM, Judith; LIVINGSTON, Ira (edit.), 1995, «Posthuman Bodies», Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press.

LITAIFF, Aldo; JESUS, Thiago Silva de Amorim, 2012, «Corporeidade, Linguagem e Símbolo: uma análise no ritual carnavalesco do sul brasileiro», in “Revista Travessias”, Vol. 6 Nº 2 – 15ª edição.

MACHADO, Hilka Vier, 2003, «A Identidade e o Contexto Organizacional: Perspetivas de Análise», RAC, Edição Especial. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rac/v7nspe/v7nespa04.pdf> [19/03/13].

MAISONNEUVE, Jean; BROCHON-SCHWEITZER, Marilou, 1999, «Le corps et la Beauté», Paris, PUF, Que sais-je?

MAGALHÃES, M.; PAIVA, P., 2009, «Estilos de identidade nas redes sociais de relacionamento», in “Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba”, Ano II, n. 02.

PLANT, Sadie, 2000, «Zeros e Uns – As Mulheres e as Novas Tecnologias», Lisboa, Editorial Bizâncio.

SHIELDS, Rob (edit.), 1996, «Cultures of Internet - Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies», London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications.

SOUSA, Catarina Carneiro de, 2012, «Mom and me through the looking glass», in "Metaverse Creativity"(MECR) 2 (2), doi: 10.1386/mvcr.2.2.137_1.

STORCH Léa Waidergorn; COZAC, João Ricardo, 1995, «Relações virtuais: o lado humano da comunicação eletrônica», Editora Vozes.

SULER, John, «The Online Disinhibition Effect», in “The Psychology of Cyberspace”. Disponível em <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html> [19/03/13].

TUCHERMAN, Ieda, 1999, «Breve história do corpo e dos seus monstros», Lisboa, Edições Veja.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

VEERAPEN, Maeva, 2011b, «Encountering Oneself and the Other: A Case Study of Identity Formation in Second Life», in PEACHEY, Anna; CHILDS, Mark (Eds.), “Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds”, Springer Series in Immersive Environments Springer.

WAGGONER, Zach, 2009, «My Avatar, My Self: Identity in Video Role-playing Games», McFarland & Company.

WILLIAMS, Linda, 2008, «Screening Sex», Duke University press.

WOOD, Natalie T.; SOLOMON, Michael R., 2009, «Virtual Social Identity and Consumer Behavior», Editora M.E. Sharpe.

7. 2 BIBLIOGRAFIA ONLINE

AA.VV., 2008, «O vale da estranheza, notas sobre o realismo das criaturas “vivas” nos jogos digitais e a sua relação com o jogador», Artigo desenvolvido no âmbito do projecto de investigação PTDC/CCI/74114/2006 (INFOMEDIA – Information Acquisition in New Media) financiado pela Fundação da Ciência e da Tecnologia. Disponível em http://www.academia.edu/1774096/O_vale_da_estranheza_notas_sobre_o_realismo_das_criaturas_vivas_nos_jogos_digitais_ea_sua_relacao_com_o_jogador [19/03/13].

ABADE, Augusto; BETTENCOURT, Teresa, 2008, «Mundos Virtuais de Aprendizagem e de Ensino – uma caracterização inicial», in “Revista Iberoamericana de Informática Educativa”, Números 7/8, Enero – Diciembre 2008. Disponível em <http://www.doredin.mec.es/documentos/01220093005558.pdf> [19/03/13].

ALMEIDA, Eunice, 2010, «Yoga do Riso?», in “Jornal Gafanhoto”, nº 51. Disponível em <http://content.yudu.com/Library/A1o6of/GafanhotoOnlineedio5/resources/31.htm> [19/03/13].

AYITER, Elif, 2011, «Synthetic Worlds, Synthetic Strategies: Attaining Creativity in the Metaverse», in G. Mura (Ed.), “Metaplasticity in Virtual Worlds: Aesthetics and Semantic Concepts”, Hershey, PA: Information Science Reference. Disponível em <http://www.igi-global.com/chapter/synthetic-worlds-synthetic-strategies/50385> [19/03/13]

BÄCKE, Maria, 2011, «Power Games Rules and Roles in Second Life», Blekinge Institute of Technology. Disponível em [http://www.bth.se/tks/teknovet.nsf/bilagor/Backe_dissertation_110503_pdf/\\$file/Backe_dissertation_110503.pdf](http://www.bth.se/tks/teknovet.nsf/bilagor/Backe_dissertation_110503_pdf/$file/Backe_dissertation_110503.pdf) [19/03/13].

BAILENSON, Jeremy; DUCHENEAUT, N.; YEE, Nick, 2009, «The Proteus effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior» in “Human Communication Research”, volume 36(2). Disponível em <http://vhil.stanford.edu/pubs/2009/yee-proteus-implications.pdf> [27/12/12].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

BAIENSON, Jeremy; YEE, Nick, 2007, «The Proteus Effect: The effect of transformed self-representation on behavior», in “Human Communication Research”, volume 33(3). Disponível em [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20&%20Bailenson%20%20Proteus%20Effect%20\(in%20press\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20&%20Bailenson%20%20Proteus%20Effect%20(in%20press).pdf) [27/12/12].

BIOCCA, Frank, 1997a, «The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments» [jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html]. Disponível em http://web.cs.wpi.edu/~gogo/hive/papers/Biocca_1997.pdf [19/03/13].

BIOCCA, Frank, 1997b, «The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments». Disponível em <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html> [19/03/13].

BORGMANN, Albert; HAYLES, Hayles, 1999, «An Interview/Dialogue with Albert Borgmann and N. Katherine Hayles on Humans and Machines». Disponível em <http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/borghayl.html> [19/03/13].

BRETON, David Le, 2008, «Entrevista» de Flávia Tavares, in “Jornal O Estado de São Paulo”, 05-02-2008. Disponível em <http://www.ihu.unisinos.br/noticias/noticias-arquivadas/12001-%60o-corpo-tornou-se-um-simples-acessorio%60-entrevista-com-david-le-breton>) [13/04/13].

COLEN, E. M. & Queiroz; MELO, M. de F. A. de, 2010, «Os avatares como mediadores no jogo de papéis». Disponível em http://www.ufsj.edu.br/portal2repositorio/File/revistalapip/volume5_n1/colen_e_queiroz_e_melo.pdf [13/04/13].

COLEN, E. M. & Queiroz e MELO, M. de F. A. de., 2010, «Os avatares como mediadores no jogo de papéis», in “Pesquisas e Práticas Psicossociais”, 5(1), São João del-Rei, janeiro/julho 2010. Disponível em http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapip/volume5_n1/colen_e_queiroz_e_melo.pdf [13/04/13].

COLVARA, Lauren Ferreira, 2007, «Tecnototemismo: identidades múltiplas e nova subjetividade» In Culturas Midiáticas, Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 6, n. 11, jan./jun. 2007, Ano II, n. 02 – jul/dez/2009. Disponível em <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/195/0> [13/04/13].

CORREIA Miguel Mimoso Correia; EIRAS, Bruno Duarte, 2010, «Os bibliotecários estão onde estão as pessoas: a experiência no Second Life®», in “Actas do Congresso Nacional de Bibliotecários, Arquivistas e Documentalistas”, Nº 10. Disponível em <http://www.bad.pt/publicacoes/index.php/congressosbad/article/view/195> [19/03/13].

COUY, Venus Brasileira, 2009, «Contornos do corpo», in “Revista Travessias” Vol. 3, n. 1. Disponível em: http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed_005/artigos/ARTE%20E%20COMUNICA%C7%C3O/pdfs/CONTORNOS%20DO%20CORPO.pdf [19/03/13].

DÖRING, N., 2002, «Personal Home Pages on the Web: A Review of Research», in “Journal of ComputerMediated Communication”, n. 7, vol.3. Disponível em: <http://jcmc.indiana.edu/vol7/issue3/doering.html> [19/03/13].

GAYA, Adroaldo, 2005, «Será o corpo humano obsoleto?», in “Sociologias”, nº.13, Porto Alegre, Jan.June 2005. Disponível em <http://seer.ufrgs.br/sociologias/article/view/5514/3145> [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

GOMES, Clara, 2012, «Me Myself and I: A Ciberformance no Metaverso», in “interact, REVISTA ONLINE DE ARTE, CULTURA E TECNOLOGIA”. Disponível em <http://interact.com.pt/18/metamorfozes-flutuantes/> [19/03/13].

GUTIERREZ, Suzana de Souza, 2011, «A etnografia virtual na pesquisa de abordagem dialética em redes sociais on line», UFRGS e Colégio Militar de Porto Alegre, Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/32ra/arquivos/trabalhos/GT16-5768--Int.pdf>. [19/03/13]

KEEN, Carolyn, «Carolyn Keen on Haraway, "Cyborg Manifesto»». Disponível em <http://www.english.upenn.edu/~jenglish/Courses/keen2.html> [27/12/12].

KRAUT, R.; KIESLER, S.; BONEVA, B.; CUMMINGS, J.; HELGESON, V.; CRAWFORD, A., 2002, «Affiliates Internet Paradox Revisited», in “Journal of Social Issues”, 58. Disponível em <http://homenet.hcii.cs.cmu.edu/progress/jsiparadox-revisited.pdf> [27/12/12].

JUSTE, Julio, 2010, «El metaverso: la escritura del imaginario. De “Snow Crash” a “Second Life”». Disponível em http://www.juliojuste.com/Julio_Juste_El_metaverso_Tesis_doctoral.pdf [19/03/13].

LEITÃO, Débora Krischke, 2012b, «Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life», in “Horizontes Antropológicos”, vol.18, nº38, Porto Alegre, July/Dec. 2012. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832012000200011&script=sci_arttext [19/03/13].

LEITÃO, Débora Krischke, 2012a, «Meta-realismos digitais: consumo e crítica social no mundo virtual Second Life», in “II Encontro Luso-Brasileiro de Estudos do Consumo Vida Sustentável: práticas cotidianas de consumo”, Rio de Janeiro, 12, 13 e 14 de setembro de 2012. Disponível em <http://www.sisgeenco.com.br/sistema/enec/enec2012/ARQUIVOS/GT7-179-122-20120820122500.pdf> [19/03/13].

LEITE, Vanessa Caldeira, 2009, «Corpo impregnado pela arte: implicações no campo da educação», in 32ª Reunião Anual da ANPED, 2009, “Anais da 32ª Reunião Anual da ANPED: Sociedade, cultura e educação: novas regulações?”, Rio de Janeiro, ANPED, v. 32. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/32ra/arquivos/trabalhos/GT24-5493--Int.pdf> [27/12/12].

MALINOWSKI, Bronislaw Kasper, 1997, «Um diário no sentido estrito do termo», Editora Record. Disponível em <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/1365> [19/03/13]

MALYSSE, Stéphane Rémy, 2000, «Além do corpo: a carne como ficção científica», in “REVISTA DE ANTROPOLOGIA”, São Paulo, USP, V. 43 nº 2. Disponível em <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/11702> [19/03/13].

MARTÍNEZ, Sergio López; FIGUEROA, María E. Vargas, «Internet como Medio y Objeto de Estudio en Antropología», Agosto de 2000. Disponível em <http://www.plazamayor.net/antropologia/archtm/xinter.html> [27/12/12].

MONTEIRO, R. H. e ROCHA, C. (Orgs.), 2012, «Anais do V Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual», Goiânia-GO: UFG, FAV. Disponível em http://projetos.extras.ufg.br/seminariodeculturavisual/index.php?option=com_content&view=article&id=124&Itemid=100 [13/04/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

MELTZER, MIKE, 2010, « Using a virtual world – a substitute for real life or an extension of it?». Disponível em <http://virtualonlinelanguagelearning.wordpress.com/2010/02/16/using-a-virtual-world-a-substitute-for-real-life-or-an-extension-of-it/> [13/04/13].

ORTHMANN, Claudia, «Analyzing the Communication in Chat Rooms - Problems of Data Collection», in “Forum: Qualitative Social Research”, 1 (3), Dezembro de 2000. Disponível em <http://qualitative-research.net/fqs/fqs-eng.htm> [27/12/12].

PEREIRA, Rogério Santos, 2009, «REPRESENTAÇÕES DE CORPO E MOVIMENTO NO CIBERESPAÇO: notas de um estudo etnográfico no jogo Second Life», in “Licere”, Belo Horizonte, v.12, n.2, jun./2009. Disponível em http://www.anima.eefd.ufrj.br/licere/pdf/licereV12N02_a6.pdf [19/03/13].

PLATÃO, «CRATILOO DE LA EXACTITUD DE LOS NOMBRES». Disponível em <http://pensamentosnomadas.files.wordpress.com/2012/04/21-crc3a1tilo.pdf> [19/03/13].

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez, 2000, «Corpos e bits: Linhas de Híbridação Entre Dança e Novas Tecnologias». Disponível em http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/downloads/dis_ludmila.pdf [27/12/12].

PINTO, Filipa Cerveira, 2011, «O Mundo Interior e Exterior das Metamorfoses Flutuantes», in “interact, REVISTA ONLINE DE ARTE, CULTURA E TECNOLOGIA”. Disponível em <http://interact.com.pt/18/metamorfoses-flutuantes/> [19/03/13].

PINTO, Casimiro, s/d, «O fascínio pelos novos media? as ideias das crianças». Disponível em http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=100&grup=29 [27/12/12].

PINTO, Casimiro, s/d, «O uso dos computadores por crianças – as perspetivas dos educadores». Disponível em http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=100&grup=29 [27/12/12].

PROENÇA, Carminda, 2009^a, «Ser Avatar no Second Life». Disponível em <http://reinodaconsciolandia.blogspot.pt/search/label/Second%20Life> [27/12/12].

PROENÇA, Carminda, 2009^b, «Vida Real, Vida Virtual». Disponível em <http://reinodaconsciolandia.blogspot.pt/search/label/Second%20Life> [27/12/12].

RAPPORT, Nigel, «Individual Mind: Towards a philosophy of anthropology as a moral pursuit», in “iNtergraph: Journal of Dialogic Anthropology”, vol. 1, nº 1, Janeiro de 2000. Disponível em <http://www.intergraphjournal.com/enhanced/articles/article6/individual%20mind%20.htm> [27/12/12].

RIBEIRO, José da Silva, «Antropologia visual, práticas antigas e novas perspetivas de investigação», in “REVISTA DE ANTROPOLOGIA”, SÃO PAULO, USP, 2005, V. 48 Nº 2. Disponível em <http://renatoathias.files.wordpress.com/2008/0/3/antropologiavisual-ribeiro.pdf> [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

RIBEIRO, J. C.; FALCAO, T. P., 2009, «Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação Através da Lógica do Jogo», Logos (UERJ), v.ano 16,. Disponível em http://www.logos.uerj.br/PDFS/30/07_logos30_JoseThiago.pdf [19/03/13].

SCHOMAKER, Kristine, 2012, «Living a Second Life», in “The Flaneur”, Journal online. Disponível em <http://content.yudu.com/Library/A1wc2g/TheFlaneurArtZineMay/resources/7.htm> [19/03/13].

SIEMENS, 2009, «Technology as philosophy». Disponível em <http://www.elearnspace.org/blog/2009/04/25/technology-as-philosophy/> [19/03/13].

SILVA, Adelina Maria Pereira da, s/d, «Ciberantropologia. O estudo das comunidades virtuais». Disponível em http://bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=silva-adelina-ciberantropologia.html ou <http://bocc.ubi.pt/pag/silva-adelina-ciberantropologia.pdf> [27/12/12].

SILVA, Adelina Maria Pereira da, s/d, «Mundos Reais, Mundos Virtuais. Os jovens nas salas de chat». Disponível em <http://bocc.ubi.pt/pag/silva-adelina-mundos-reais-mundos-virtuais.pdf> ou <http://bocc.ubi.pt/pag/silva-adelina-mundos-reais-mundos-virtuais.html> [27/12/12].

STEGANHA, Roberta, 2012, «Second life é um jogo ou uma simulação de realidade?», in XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Ouro Preto – MG, Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2012/resumos/R33-1238-1.pdf> [19/03/13].

THORPE, Stephen J., 2011, «Sense of Place and Emotional Connections Using - Collaborative Storytelling in Second Life», in “International Journal of Information and Education Technology”, Vol. 1, No. 4, October 2011. Disponível em <http://www.ijiet.org/papers/47-R016.pdf> [19/03/13].

TURKLE, Sherry, «Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs», in “Mind, Culture, and Activity”, 1, 3, Verão de 1994. Disponível em <http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html> [27/12/12].

TURKLE, Sherry, 1998, «Cyborg Babies and Cy-Dough-Plasm: Ideas about Self and Life in the Culture of Simulation», in DAVIS-FLOYD, Robbie; DUMIT, Joseph (eds.), “Cyborg Babies: From Techno-Sex to Techno-Tots”, Routledge. Disponível em http://web.mit.edu/sturkle/www/cyborg_babies.html [27/12/12].

TURKLE, Sherry, 1984, «The Second Self: Computers and the Human Spirit», New York: Simon and Schuster. Disponível em <http://web.mit.edu/sturkle/www/> [27/12/12].

TURKLE, Sherry, 1999, «What Are We Thinking About When We Are Thinking About Computers?», in BIAGIOLI, Mario (ed.), “The Science Studies Reader”, Routledge. Disponível em http://web.mit.edu/sturkle/www/routledge_reader.html [27/12/12].

TURKLE, Sherry, «Who am We?», in “Wired”, 4.01, Janeiro de 1996. Disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html> [27/12/12].

VEEN, Wim, 2009, «LEARNING STRATEGIES OF HOMO ZAPPIENS : TOWARDS NEW LEARNING ARRANGEMENTS». Disponível em <http://pdfcast.org/pdf/learning-strategies-of-homo-zappiens-towards-new-learning-arrangements> [19/03/13].

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

VEERAPEN, Maeva, 2011a, «Being (t)here”: A Case for the Presence of Place in Desktop Virtual Worlds», in TURNER Phil (Edit.), “ISPR 2011: THE INTERNATIONAL SOCIETY FOR PRESENCE – Research Annual Conference”, Edinburgh Napier University. Disponível em http://www.academia.edu/3001626/ISPR_2011_THE_INTERNATIONAL_SOCIETY_FOR_PRESENCE_RESEARCH_ANNUAL_CONFERENCE [19/03/13].

7. 3 BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AA.VV., 2000, «Manual de Sobrevivência na Internet», Lisboa, EDIDECO.

AA.VV., 1996, «Multimedia - O Guia completo», Lisboa, Edições do Público.

AA.VV., 1997, «Internet», Lisboa, Edições do Público.

ANTÃO, M., 2000, «A Internet como Factor de Aprendizagem e Inovação no Ensino Secundário», Dissertação de Mestrado, Universidade de Aveiro.

AUTHIER, Michel; LÉVY, Pierre, 1998, «As Árvores do Conhecimento», Lisboa, Instituto Piaget.

BAUDRILLARD, Jean, 1996, «O Crime Perfeito», Lisboa, Relógio d'Água.

BERTMAN, Stephen, 2001, «Hipercultura, o preço da pressa», Lisboa, Instituto Piaget.

BRUNNER, Laurel; JEUTIC, Zoran, 1995, «Internet para Principiantes», Lisboa, Publicações Dom Quixote.

BUICK, Joanna; JEUTIC, Zoran, 1995, «Ciberespaço para Principiantes» Lisboa, Publicações Dom Quixote.

CAIRES, Carlos Sena, 2011, «O hiper no modernismo e na ficção», in SABARÍS, Xaquín Núñez (coord.), “Diálogos ibéricos sobre a modernidade”, Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho: Braga, Portugal, Ed. Húmus.

CALLOIS, Roger, 1999, «Os Jogos e os Homens», Livros Cotovia.

CAMINHA, Pêro Vaz de, 1963, «Carta do Descobrimento do Brasil», in “Carta a El Rei D. Manuel”, Dominus: São Paulo, Universidade Federal de Santa Catarina (disponível em <http://livroseafins.cdnfacil.com.br/wp-content/uploads/2011/07/a-carta-de-pero-vaz-de-caminha-descobrimento-do-Brasil.pdf>) [19/03/13].

CAMPOS, Luís de; SANCHES, Carlos, 1999, «Dicionário Breve da Internet e Redes», Editorial Presença.

CASTELLS, Manuel, 1998, «End of millennium», in “The Information Age - Economy, Society and Culture”, vol. III, London, Blackwell.

CASTELLS, Manuel, 2000, «The power of identity», in “The Information Age - Economy, Society and Culture”, vol. II, Oxford, Blackwell.

CERTEAU, Michel de, 1993, «La Culture au Pluriel», Paris, Éditions Seuil .

DAMÁSIO, António, 1995, «O erro de Descartes: Emoção, razão e cérebro humano», Mem Martins: Publicações Europa - América, Lda.

EÇA, Teresa Almeida de, 1998, «NetAprendizagem: a Internet na Educação», Porto, Porto Editora.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

- ERIKSON, ERIK H, 1968, «Youth and crisis», New York. Norton, cop.
- GEERTZ, Clifford, 1978, «Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura», in “Uma teoria interpretativa das culturas”, Rio de Janeiro: Zahar.
- GIDDENS, Anthony, 2000, «O Mundo na Era da Globalização», Lisboa, Editorial Presença.
- GOFFMAN, Erving, 1975, «A Representação do Eu na Vida Cotidiana», Brasil, Editora Vozes Lda.
- GOFFMAN, Erving, 1980, «Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada», Rio de Janeiro, Zahar.
- GUBERN, Román, 2000, «O Eros Electrónico – viagem pelos sistemas de representação e do desejo», Lisboa, Editorial Noticias.
- HALL, Edward T., 1996, «A Dança da Vida», Lisboa, Relógio d’Água.
- HALL, Edward T., 1986, «A Dimensão Oculta», Lisboa, Relógio d’Água.
- HALL, Stuart., 2005, «A identidade Cultural na pós-modernidade», Rio de Janeiro, Dp&a Editora.
- HUIZINGA, J., 2000, «Homo Ludens», São Paulo, Editora Perspectiva S. A. Disponível em http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf [14/04/13].
- KRUKER, Arthur & Marilouise, 1997, «Digital Delirium», New York, St. Martin’s Press.
- KURZWEIL, Ray, 2010, «Superintelligence and Singularity», in “Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence”, Wiley-Blackwell.
- LEESON, Lynn Hershman, 1996, «Clicking in Hot Links to a Digital Culture», Seattle, Bay Press.
- LÉVY, Pierre, 1995a, «A Máquina Universo: criação, cognição e cultura informática», Lisboa, Instituto Piaget.
- LÉVY, Pierre, 1994a, «As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era informática», Lisboa, Instituto Piaget.
- LÉVY, Pierre, 2001a, «Cibercultura», Lisboa, Instituto Piaget.
- LÉVY, Pierre, 1994b, «L’intelligence Collective: pour une Anthrologie du Cyberspace», Paris, La Découverte.
- LÉVY, Pierre, 2001b, «Filosofia World - O Mercado, O Ciberespaço, A Consciência», Lisboa, Instituto Piaget.
- LÉVY, Pierre, 1997, «Ideografia Dinâmica - Para uma Inteligência Artificial?», Lisboa, Instituto Piaget.
- LÉVY, Pierre, 1995c, «Qu'est-ce que le Virtuel?», Paris, Éditions La Découverte.
- LIPOVETSKY, Gilles, 1989, «A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo», Relógio d’Água.
- MAALOUF, Amin, 2002, «As Identidades Assassinas», Algés, Difel.
- MEADOWS, Mark Stephen, 2008, «I, avatar : the culture and consequences of having a second life», Berkeley, CA : New Riders.
- MENDRAS, Henri, 1983, «Princípios de Sociologia: uma iniciação à análise social», Rio de Janeiro, Zahar Editora.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

- MERLEAU-PONTY, Maurice, 1999, «Fenomenologia da Percepção», Martins Fontes.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, 2006, «O olho e o espírito», Vega.
- MICHELL, William J., 1997, «City of Bits - Space, Place and the Unfobahn», Massachusetts, Institute of Technology, The Mit Press.
- MILGRAM, S., 1977, «The Individual in a Social World, essays and experiments», London, Addison-Wesley.
- MORIN, Edgar, 1980, «O Cinema ou o Homem Imaginário - Ensaio de Antropologia», Lisboa, Moraes Editores.
- MORIN, Edgar, 1985, «Sociologia», Nem Martins, Europa América.
- NORA, Dominique, 1995, «Os Conquistadores do Ciberespaço», Lisboa, Terramar.
- NOZIC; Robert, 1974, «Anarquia, Estado e Utopia», Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor.
- ORTIZ-OSÉS, Andrés, 1989, «Antropologia Hermenêutica», Lisboa, Escher.
- ORTUÑO, Pedro (et al.), 2007, «Imágenes de la Cultura / Cultura de las Imágenes», Murcia, Servio de Publicaciones Universidad de Murcia.
- PANOFF, Michel; PARRIN, Michel, 1973, «Dicionário de Etnologia», Lisboa, Edições 70.
- PAPERT, Seymour, 1997, «A família em rede», Lisboa, Relógio d'Água.
- PISCITELLI, Alejandro, 2002, «Ciberculturas 2.0 – en la era de las máquinas inteligentes», Buenos Aires, Ediotiral Paidós.
- PONTE, João Pedro da, 1997, «As Novas Tecnologias da Educação», Lisboa, Texto Editora.
- POSTER, Mark, 2000, «A Segunda Era dos Media», Oeiras, Celta Editora.
- POSTER, Mark, 1996, «The Mode of Information – Poststructuralism and Social Context», Polity Press, Cambridge / Oxford.
- POSTMAN, Neil, 1992, «Tecnopolia – Quando a Cultura se rende à Tecnologia.», Lisboa, Difusão Cultural.
- POUTS-LAJUS, Serge ; RICHE-MAGNIER, Marielle, 1999, «A Escola na era da Internet – os desafios do Multimédia na Educação», Lisboa, Instituto Piaget.
- RAMAL, Andrea Cecilia, 2000, «Avaliar na cibercultura», in Revista Pátio, Fevereiro de 2000, Porto Alegre, Editora Artmed.
- RAMAL, Andrea Cecilia, 1999, «Desafios para a escola de hoje», palestra proferida no V Encontro de Informática Educativa, PUC-Rio, 29 de Junho a 1 de Julho.
- RAMAL, Andrea Cecilia, 1996a, «Internet e Educação», in “Revista Guia da Internet.br”, nº 4, Rio de Janeiro, Ediouro.
- RAMAL, Andrea Cecilia, 1996b, «Internet e Educação - O templo da palavra invadido pelo mundo da imagem e da navegação», in “Revista Guia da Internet.br”, nº 8, Rio de Janeiro, Ediouro.
- RAMAL, Andrea Cecilia, 1997, «Internet e Educação - Um Novo Paradigma em Educação», in “Revista Guia da Internet.br”, nº 12, Rio de Janeiro, Ediouro.
- RAMAL, Andrea Cecilia, 1996c, «O que vem por aí na Pedagogia», in Revista Guia da Internet.br, nº 3, Rio de Janeiro, Ediouro.

A ausência do Corpo na Comunicação *Online*

Maria Paula Oliveira Justiça

RAMAL, Andrea Cecilia, 2002, «Tecnologia com Alma», in “Jornal O Globo”, de 1 de Julho de 2002.

RAMAL, Andrea Cecilia, 1996d, «Um novo perfil de professor», in “Revista Guia da Internet.br”, nº 5, Rio de Janeiro, Ediouro.

RIBEIRO, José, 1993, «Da Minúcia do Olhar ao Distanciamento: perspectivas da acção comunicativa em educação a partir da Antropologia Visual», Tese de Mestrado, Lisboa, Universidade Aberta.

RIBEIRO, José; BAIRON, Sérgio (Orgs. E Coords.), 2007, «Antropologia Visual e Hipermedia», Lisboa, Edições Afrontamento.

ROBBINS, Sarah; BELL, Mark R, 2008, «Second Life for dummies», Hoboken, NJ : Wiley Pub..

SLOTERDIJK, Peter, 2008, «O estranhamento do mundo», Lisboa, Relógio d’Água.

STEPHENSON, Neal, 1992, «Snow Crash», New York, Bantam.

TEIXEIRA, Luís Filipe, 2004, «Ludologia: Jogo #2/Nível#1. Retrato de um Mesmo (Homem) enquanto Outro: Breves notas sobre (ciber)simulações lúdicas», in “Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)”, Lisboa, Pedra de Roseta.

TERCEIRO; José, 1997, «Socied@de digit@al – do homo sapiens ao homo digitalis», Lisboa, Relógio d’Água Editores.

VIRILIO, Paul, 2000, «Cibermundo: A Política do Poder», Edições Textuel.

WALLACE, Patricia, 1999, «The Psychology of the Internet», Cambridge, Cambridge University Press .

WATZLAWICK, Paul, 1991, «A Realidade é Real?», Lisboa, Relógio d’Água.

WINSTON, Brian, 1998, «Media Technology and Society – A History: from the Telegraph to the Internet», London and New York, Routledge.

WOLTON, Dominique, 1999, «E Depois da Internet?», Algés, DIFEL - Difusão Editorial, S. A.

WOOD, Natalie T., e SOLOMON, Michael R., 2009, «Virtual Social Identity and Consumer Behavior», Editora M.E. Sharpe.

7. 4 FILMOGRAFIA

AA.VV., 2003, . Animatrix. EUA, Warner Bros.

CAMERON, James, 2009, AVATAR, James Cameron e Jon Landau.

CRONENBERG, David, 1999, eXistenZ. Canadá/Inglaterra, Alliance Atlantis Communications

SCOTT, Ridley , 1982, Blade Runner, Michael Deeley

VERBEEK, DAVID, 2010, R U There?, IDTV Film and VPRO in coproduction with Les Petites Lumières.

WACHOWSKI, 1999, Matrix, EUA, Warner Bros.

WACHOWSKI, 2003, Matrix Reloaded. EUA, Warner Bros.

WACHOWSKI, 2003, Matrix Revolutions. EUA, Warner Bros.