
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS
ÁREA DE TECNOLOGIAS, CORPO E CULTURA

SECOND LIFE[®]: CORPO OU AVATAR? REALIDADE OU FANTASIA?

MARCELO CALLEGARI ZANETTI



Rio Claro
2013

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS
ÁREA DE TECNOLOGIAS, CORPO E CULTURA**

SECOND LIFE[®]: CORPO OU AVATAR? REALIDADE OU FANTASIA?

MARCELO CALLEGARI ZANETTI

Orientador: Prof. Dr. Afonso Antonio Machado

Tese apresentada ao Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor no Programa de Desenvolvimento Humano e Tecnologias (área de Tecnologias, Corpo e Cultura).

**Rio Claro
2013**

790.0135 Zanetti, Marcelo Callegari

Z28s

Second life® : corpo ou avatar? realidade ou fantasia? / Marcelo Callegari Zanetti. - Rio Claro, 2013

178 f. : il., figs., quadros

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro

Orientador: Afonso Antonio Machado

1. Lazer. 3. Jogos online e desenvolvimento humano. 3. Games. 4. Redes sociais. 4. Tecnologias. 5. Cultura. I. Título.

MARCELO CALLEGARI ZANETTI

SECOND LIFE[®]: CORPO OU AVATAR? REALIDADE OU FANTASIA?

Tese apresentada ao Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor no Programa de Desenvolvimento Humano e Tecnologias (área de Tecnologias, Corpo e Cultura).

Orientador: Prof. Dr. Afonso Antonio Machado

Comissão Examinadora

Prof. Dr. Afonso Antonio Machado (Orientador)

Departamento de Educação Física - Universidade Estadual Paulista – Rio Claro

Prof. Dr. Daniel Presoto

Departamento de Educação Física - Escola Superior de Educação Física de Jundiaí

Profa. Dra. Eloisa Hilsdorf Rocha Gimenez

Departamento de Psicologia - Centro Universitário Anhanguera - Leme

Prof. Dr. Marcos Alencar Abaide Balbinotti, Ph.D.

Département de Psychologie - Université du Québec à Trois-Rivières - Canadá

Profa. Dra. Vera Regina Toledo Camargo

Departamento de Jornalismo - Universidade Estadual de Campinas

Rio Claro, 28 de agosto de 2013

Dedico este trabalho à minha esposa Aline pela paciência e apoio nos momentos mais difíceis; nas minhas ausências e por dividir comigo inúmeras alegrias e conquistas durante minha vida. Agradeço ainda pelo companheirismo, ajuda e compreensão durante o intenso período de estudos na cidade de Trois-Rivières, Canadá;

Aos meus pais, Regina e Odival que em momento algum deixaram de me apoiar nesta longa e árdua caminhada e aos quais devo eterno respeito, carinho e gratidão pelas oportunidades que sempre me proporcionaram;

Ao meu irmão Marcio pelo carinho, apoio, amizade e por me deixar sempre orgulhoso pelo seu trabalho, honestidade e capacidade. Sua esposa Cristiane. Minha sobrinha Júlia e meu/minha sobrinho(a) e futuro(a) afilhado(a) que nascerá;

Ao padrinho Afonso Antonio Machado por acreditar em um jovem questionador no 1º Congresso Científico Latino-americano da FIEP-UNIMEP, realizado na cidade de Piracicaba no ano de 2000, e que a partir daí foi mais que um exímio orientador acadêmico. Tornou-se um grande e importante amigo;

A todos meus familiares e de minha esposa que acompanharam e torceram para que este trabalho se tornasse uma realidade;

Ao meu cachorro e de meus pais Duque, que apesar de não falar a nossa língua, me enche de alegria com suas demonstrações de carinho, amizade e companheirismo.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Afonso Antonio Machado pela orientação e confiança depositada durante o desenvolvimento desta tese e de todos os trabalhos do doutorado;

Ao Prof. Dr. Marcos Alencar Abaide Balbinotti, Ph.D., pela recepção ímpar, carinho, amizade e grandes ensinamentos durante meu estágio de doutorado-sanduiche na *Université du Québec à Trois-Rivières*, Canadá;

Ao Prof. Dr. Daniel Presoto e à Profa. Dra. Eloisa Hilsdorf Rocha Gimenez pela exímia contribuição durante o exame de qualificação desta tese, que nos possibilitou um olhar mais apurado na condução do trabalho;

Ao padrinho e grande amigo Altair Moioli, por me apoiar inúmeras vezes, em momentos de descrença, aflição, angústia e por me fazer rir em tantos outros com suas piadinhas;

A todos os membros do LEPESPE/UNESP/Rio Claro e em especial aos amigos: Flávio Rebughini, Mauro Schiavon e Guilherme Bagni pela convivência e apoio durante nossos anos de trabalho;

Ao amigo Ricardo Castillo pela grande ajuda e carinho durante minha estada na cidade de Trois-Rivières, Canadá;

Aos professores, Dr. Afonso Antonio Machado (orientador), Dr. Daniel Presoto, Dra. Eloisa Hilsdorf Rocha Gimenez, Ph.D. Marcos Alencar Abaide Balbinotti e à Dra. Vera Regina Toledo Camargo por nos prestigiar e brindar com suas ilustres presenças neste momento tão importante e significativo de nossas vidas. Estendo ainda meus cumprimentos e carinho a todos os professores suplentes da banca de defesa: Dra. Silvia Deutsch, Dra. Priscila Carneiro Valim-Rogatto; Dr. Flávio Rebughini, Dr. Antonio Carlos Simões e Dr. Fernando Donizete Alves;

Aos amigos da E.E. “Achiles Rodrigues”, por me aturarem em momentos de estresse e desabafo e por dividir comigo alguns momentos de angústia e outros de muita alegria. Em especial, às amigas: Juliana, Ana Hilária, Suelene, Fátima, Érica, Carmem, Solange, Sueli, Maria Assunta, D. Natalina, Maria Inês e Amanda e aos amigos: José e Leandro;

À professora Carmem Silvia Aparecida Jorge Ribeiro pela minuciosa correção ortográfica desta tese;

Aos amigos e sócios da Ducorpo *Personal Training* e Assessoria Esportiva, José Luís Brambilla e Denilson Roberto Campos Gomes pela grande amizade, apoio e tolerância para com minhas ausências;

A todos os amigos e alunos da academia Conexão Saúde. Em especial ao Johnny, Juliana, Andresa e demais professores pela sempre prestosa e pontual ajuda;

A todos os funcionários, professores e direção da UNIP – São José do Rio Pardo, representados pela diretora Prof. Cármen e pelos chefes de campus, Lucas e Gabriela, pelo grande apoio no desenvolvimento das minhas aulas na graduação;

A todos os professores do curso de Educação Física da UNIP – São José do Rio Pardo, representados na figura do nosso coordenador Prof. Ms. Sérgio Henrique Braz, que não mede

esforços para levar nosso curso a grandes conquistas e também pelo carinho e dedicação dirigidos a mim durante meus anos de trabalho junto a esta instituição;

A todos os amigos e funcionários do Departamento de Esportes e Cultura de São José do Rio Pardo, no qual, tenho o privilégio de trabalhar. Em especial aos amigos: Rina, Maurilinho, Moreira, Elina Dipe, Lúcia Vitto e Luciana Callegari pelo carinho e ajuda nestes anos de trabalho;

A todos os funcionários da UNESP, Campus Rio Claro, que na especificidade de seus “pequenos” ou “grandes” trabalhos contribuíram para que este estudo pudesse ser concluído. Em especial, a todos os funcionários da Seção Técnica de Pós-graduação, que representados pela supervisora Sra. Rosemary D. Oliveira S. Cardoso demonstraram sempre muito carinho e apreço para comigo e para com minha vida acadêmica;

A CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) que por meio de seu Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (PDSE) me concedeu a bolsa de estudos na *Université du Québec à Trois-Rivières* - Canadá (Processo: BEX 18916/12-0), durante os meses de abril a julho de 2013, que sem sombra de dúvidas possibilitou importante salto profissional em minha carreira, além de um crescimento pessoal imensurável.

"Os problemas do mundo não podem ser resolvidos por céticos ou cínicos cujos horizontes são limitados por realidades óbvias. Precisamos de homens e mulheres que consigam sonhar com coisas que nunca existiram." (JOHN F. KENNEDY)

RESUMO

Atualmente, não há como negar a entrada maciça das tecnologias em nossas vidas. Tecnologias essas, que muitas vezes acabam por alterar e redefinir nossas vidas e relações para com o mundo e/ou com outras pessoas. Pensando nisso, realizamos uma pesquisa que teve como objetivos centrais: identificar os principais motivos apontados por usuários do jogo Second Life® (SL) para participar do mesmo e compreender as possíveis influências da utilização desse jogo sobre a vida real (RL) desses participantes. Para que pudéssemos atender aos objetivos propostos, optamos pelo emprego de um estudo etnográfico, de cunho qualitativo no mundo virtual através da observação participante. O estudo foi realizado entre os meses de julho e agosto de 2012 e contou com a investigação de 10 (dez) avatares, sendo 5 (cinco) representados por corpos femininos e 5 (cinco) masculinos, residentes no jogo SL. Como instrumentos, utilizamos uma entrevista semi estruturada por meio do chatbox do jogo, além do registro fotográfico de todos os participantes, obtidos por meio de um recurso disponível dentro do próprio ambiente. A pesquisa também foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos do Instituto de Biociências da UNESP, campus de Rio Claro e obedeceu todos os padrões éticos exigidos pela Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Na análise e interpretação dos dados empregamos 2 (duas) diferentes técnicas: (1) Análise de conteúdo, que foi utilizada na interpretação das falas consideradas importantes das entrevistas semi estruturadas e também na compilação dos dados das entrevistas na forma de quadros. Esta técnica também nos permitiu melhor compreensão e posterior categorização dos dados pelo sistema de “milha”, ou seja, durante a trajetória de análise, que resultou no encontro de 3 (três) diferentes categorias, sendo: Categoria I: Principais motivos para participar do jogo SL; Categoria II: Dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo e Categoria III: Influências da utilização deste jogo na RL destes jogadores; (2) Análise das imagens, que foi empregada na interpretação das imagens coletadas, seguindo os pressupostos da sociologia visual. O resultado nos indicou que os sujeitos investigados procuravam o jogo por diferentes motivos, tais como: fazer amizades, relacionar-se com outras pessoas, fugir dos problemas da RL, ser e ter o que não se tem ou é na RL, entre outros. No desenvolvimento do jogo esses usuários vão em busca dos objetivos almejados na entrada do mesmo, bem como, adotam papéis, perfis e avatares que lhes permite uma convivência harmônica e a integração no jogo. Já em relação às influências desse jogo sobre a RL de seus praticantes, percebemos que apesar de a maioria negar qualquer tipo de influência, é notório o vício em relação ao jogo por alguns de seus praticantes, o que pode levar a comprometimentos nas relações sociais da RL, além do mesmo influenciar muitas dessas pessoas pela busca de um corpo perfeito na RL. Finalizada a pesquisa, pudemos concluir que, desde que este jogo não se torne uma patologia ou gere dependência e/ou qualquer outro mal, ele pode ser um importante aliado na busca por uma vida equilibrada e feliz.

Palavras-chave: *Games*. Redes sociais. Desenvolvimento humano. Tecnologias. Cultura.

ABSTRACT

There is currently no way to deny the massive influx of technology in our lives. These technologies often end up changing and redefining our lives and relationships with the world and/or with other people. Considering this, we conducted a study with the aim to identify the principal motives cited by Second Life® (SL) users about why they participate in the game and to understand how playing this game influences their real life (RL). In order to meet the proposed objectives, we chose to conduct a qualitative ethnographic study carried out in the virtual world through participant observation. The study was carried out in July and August 2012 and investigated 10 (ten) resident avatars of SL, 5 (five) represented by female bodies and 5 (five) represented by male bodies. Research instruments included a semi-structured interview conducted in the SL chatbox and a photographic record of all study participants obtained through a resource available within the environment itself. The research was also approved by the Ethics Committee on Human Research of the Institute of Biosciences of UNESP, Rio Claro and obeyed all ethical standards required by Resolution 196/96 of the National Health Council. We employed 2 (two) different techniques to analyze and interpret data: (1) Content analysis, used to interpret important speech samples drawn from the semi-structured interviews and to compile interview data in tables. This technique also allowed us to better understand and subsequently categorize data by "mile" system, i.e., during the course of analysis, resulting in the identification of the following 3 (three) different categories: Category I: Principal motives for participating in the game of SL; Category II: Dynamics adopted by SL users; and Category III: Influences of game use on the RL of these users; (2) Image analysis, used to interpret collected images according to visual sociology theories. Results indicate that research participants looked to the game for a variety of motives, such as: making friends, connecting with others, escaping from RL problems, and being and having what they aren't or don't have in RL, among others. As the game develops, these users go in search for what they desire by adopting roles, profiles and avatars that permit them to harmoniously coexist and integrate in the game. In regards to how this game influences the user's RL, we found that, although most deny any kind of influence, the games addictive quality is evident and can lead many users to compromise social relationships and be in pursuit of the perfect body in their RL. In sum, we conclude that as long as this game doesn't turn into a pathology or foster a dependency and/or other negative symptoms, it can be an important ally in the quest for a balanced and happy life.

Key words: Games. Social Networks. Human development. Technology. Culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Avatar H1.	72
Figura 2: Avatar H2.	72
Figura 3: Avatar H3.	73
Figura 4: Avatar H4.	73
Figura 5: Avatar H5.	74
Figura 6: Avatar M1.....	74
Figura 7: Avatar M2.....	75
Figura 8: Avatar M3.....	75
Figura 9: Avatar M4.....	76
Figura 10: Avatar M5.....	76
Figura 11: Tipo de avatar apontado pela M4 como forma de avatar que a atrai.....	81
Figura 12: Avatar H5 sendo fotografado junto de sua "namoradinha" virtual.....	83

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Compilação dos resultados das entrevistas semi estruturadas dos avatares masculinos.....	105
Quadro 2: Compilação dos resultados das entrevistas semi estruturadas dos avatares femininos.....	108

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SL	<i>Jogo Second Life[®]</i>
RL	<i>Real life</i>
RPG	<i>Role-playing game</i>
MMOG	<i>Massively Multiplayer Online Game</i>
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>
MMOW	<i>Massively Multiplayer Online World</i>
L\$	<i>Linden dólar</i>
TDAA	Transtorno de Déficit de Atenção Adquirido
kWh	Quilowatt-hora
www	<i>World Wide Web</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	Objetivo geral	17
1.2	Objetivos específicos	17
1.3	Justificativa	17
2	CIBERCULTURA e CIBERESPAÇO	19
3	JOGOS ONLINE	26
3.1	Jogo <i>Second life</i> [®]	29
4	CORPOS REAIS OU VIRTUAIS?.....	35
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	50
5.1	Caráter da Pesquisa.....	50
5.2	Sujeitos	51
5.3	Instrumentos	53
5.4	Procedimentos éticos	55
5.5	Análise e interpretação dos dados	57
6	RESULTADOS E DISCUSSÃO	60
6.1	Análise de conteúdo das entrevistas e das imagens coletadas:.....	60
6.1.1	Categoria I: Principais motivos para participar do jogo SL	60
6.1.2	Categoria II: Dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo	63
6.1.3	Categoria III: Influências da utilização deste jogo na RL	92
7	CONCLUSÃO.....	112
	REFERÊNCIAS	118
	APÊNDICE A - ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA.....	131
	APÊNDICE B - ENTREVISTAS REALIZADAS NA ÍNTEGRA	132
	APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)....	177

1 INTRODUÇÃO

O título deste trabalho: “*Second life*[®]: corpo ou avatar? realidade¹ ou fantasia?” a princípio pode causar um pouco de confusão e gerar alguns questionamentos, bastante pertinentes por sinal: (1) O que é *Second life*[®]? É um jogo? O que o diferencia de tantos outros? (2) Corpo ou avatar? O que é avatar? (3) Realidade ou fantasia? É possível definir o que é um e outro? Em uma era altamente tecnológica, que vem modificando as relações humanas de maneira substancial é possível realmente saber quem está sendo sincero ou fantasiando? Talvez por isso, já pelo título haja um pouco de incômodo em relação a tantos questionamentos colocados. Incômodo este que também nos tomou conta e nos levou a buscar possíveis saídas para sua resolução. Saídas que passarão no decorrer da pesquisa não como apontamentos definitivos e/ou que sanarão todas as dúvidas, mas, que possivelmente nos tornará pouco mais sensíveis em relação ao entendimento do que as tecnologias têm causado em nossas vidas (reais e/ou virtuais), principalmente do ponto de vista psicológico e social.

Bem vindo ao nosso trabalho que inicialmente debaterá um pouco sobre a **Cibercultura e Ciberespaço**, já que, para Jubé (2010), os últimos anos assistiram a uma popularização sem precedentes do acesso às redes virtuais de relacionamentos. Após a popularização da internet nos anos 90, com o surgimento do *www* (*World Wide Web*) e das interfaces, assim como a difusão dos computadores domésticos, as primeiras redes de

¹ O termo realidade será tratado no decorrer deste texto como antônimo do termo fantasia, que segundo a Literatura Fantástica (2013) refere-se ao que é criado pela imaginação, o que não existe na realidade, sendo aplicável principalmente na literatura, pois, por mais que se tente aproximá-la do real, está limitado ao fantasioso e ao ficcional. Porém, somos sabedores da dificuldade de se conceituar e distinguir o que é realidade e o que é fantasia, já que, mesmo dentro de um jogo virtual onde há possibilidade de criação de uma identidade fantasiosa, ela existe, e, portanto, é real. A dificuldade de diferenciação cresce ainda mais ao nos depararmos com a definição do termo Realidade (2013) (do latim *realitas* isto é, "coisa"), que significa em uso comum "tudo o que existe", ou seja, o termo inclui tudo o que é; seja ou não perceptível, acessível ou entendido pela ciência, filosofia ou qualquer outro sistema de análise, pois, o real é tido como aquilo que existe fora da mente ou dentro dela também. A ilusão, a imaginação, embora não esteja expressa na realidade tangível *extra-mentis*, existe ontologicamente, ou seja: *intra-mentis*. E é, portanto real, embora possa ser ou não ilusória. A ilusão quando existente é real e verdadeira em si mesma. Ela não nega sua natureza. Ela diz sim a si mesma. A realidade interna ao ser, seu mundo das ideias, embora na qualidade de *ens fictionis intra-mentis*, ou seja, enquanto ente fictício, imaginário, idealizado no sentido de tornar-se ideia, e ser ideia, pode - ou não - ser existente e real também no mundo externo. O que não nega a realidade da sua existência enquanto ente imaginário, idealizado. Já, Westerhoff (2011, p. 30) cita que quando Neo e Morfeu tiveram o primeiro encontro em uma realidade simulada chamada: “The Construct”, Morfeu sugeriu uma maneira de definir o que é realidade: "Se você se refere ao que podemos degustar, cheirar, ouvir e sentir, então é "real". Assim, real não seria nada mais do que sinais elétricos interpretados pelo seu cérebro”. Porém, para Westerhoff (2011) algo que parece aos nossos sentidos não é prova suficiente para a realidade, pois, alucinações e fenômenos relacionados seriam então irrealis, já que não podem ser vistos, tocados ou cheirados por ninguém. Eles não são acessíveis aos sentidos de quem não tem alucinação. Para este mesmo autor, poderíamos, portanto, definir que “real” significa alguma coisa que aparece aos sentidos de um número suficientemente grande de observadores. Isso vai permitir-nos traçar uma linha entre nossas imaginações e alucinações privadas e o aparecimento de um mundo compartilhado, público. Portanto, a marca do real não seria o que aparece para algumas pessoas em algum momento, mas que aparece para a maioria das pessoas da época.

relacionamento começaram a ganhar força. Mas um pouco antes, em 1985, já começam a ser criadas redes de relacionamentos, com a finalidade de unir as pessoas por meio de salas de bate-papo para a discussão de certos temas, como também a troca de informações em páginas pessoais e com mensagens via e-mail.

Levantados os aspectos relacionados à cibercultura e ao ciberespaço, passaremos a discutir sobre os **Jogos Online** que para Pereira, Silva e Pires (2009) também têm se apresentado como importante meio de construção das relações no ambiente virtual, porém, estes mesmos autores apontam que a relação entre corpo, movimento e jogos eletrônicos é complexa e pouco explorada, talvez pelo fato de envolver a percepção, imaginação, convergência de linguagens, construção de narrativas e o compartilhamento de universos de significados. Ao cruzar corpo e movimento com a dimensão usualmente denominada de “virtual”, parece que um agrupamento de coisas que pertence a mundos distintos é tecido. A começar pela conceituação do que é o “virtual”, termo tão repetido em tempos de proliferação das tecnologias digitais, cujo significado, polissêmico, transita, sem acordo, por diferentes perspectivas oriundas do senso-comum, da filosofia, das ciências sociais e humanas.

Já, para Sousa (2008), além do jogo *online* ser uma mídia de consumo individual (eu mais um computador) que permite a conexão com outros jogadores em escala global, estes jogos tornaram-se similares a programas de conversação virtual em tempo real (como o MSN, *Skype*TM), ao utilizarem-se de *chatboxes* (caixas de texto para conversação) na interface da tela do jogo para a comunicação entre seus jogadores, conformando uma semelhança com a comunicação interpessoal e em rede (modelo Um-Um e Todos-Todos). Parece, portanto, que nos mundos virtuais, criados pelos jogos em rede existem laços afetivos sendo feitos e desfeitos a todo instante. Muitas vezes sem a preocupação de reconhecimento de alguma das partes, estes laços originam “amizades improvisadas” por algum tipo de afinidade sem explicação, talvez apenas para matarem o tempo juntos, ou com os mais variados propósitos, nos quais, os jogadores se solidarizam para contemplarem seus objetivos comuns, em uma categoria de jogo cuja finalidade (e singularidade) se encontra nas conexões estabelecidas entre seus participantes.

Esta conexão parece bastante presente no jogo *Second Life*[®] (SL), que além de permitir uma comunicação de forma síncrona², utiliza-se da construção e uso de avatares para que se possa existir dentro do jogo. O termo avatar que segundo Frago e Rosário (2008), já

² Nome dado à forma de comunicação realizada em tempo real nos ambientes virtuais, no qual, o emissor envia uma mensagem para o receptor e este a recebe quase que instantaneamente, como numa conversa por telefone. São exemplos deste tipo de comunicação os *chats* e a videoconferência.

apresenta seu significado e origem como de domínio comum, mas, que vem do sânscrito e significa encarnação ou incorporação de um espírito numa forma material. Entre as lendas que contam a estória do avatar está a que o coloca como o meio material de comunicação entre os deuses e os terrestres. Assim, o avatar poderia existir em diversos mundos, já que a palavra não denota um corpo material como o nosso, mas a representação que carrega características divinas, independentes das limitações de tempo e espaço com as quais nos confrontamos diariamente. Essa peculiaridade faz com que o conceito hindu seja particularmente apropriado para denominar elementos dos espaços digitais que funcionam como representações dos usuários humanos, tanto que a palavra se popularizou no mundo ocidental com esse significado.

Para estes mesmos autores, o termo avatar inclui desde as mais simples representações dos usuários, tais como a seta que aparece na tela de acordo com a movimentação do mouse, o apelido utilizado na interação por meio de texto e até nas representações mais complexas, como as imagens gráficas refinadas dos personagens em jogos de computador, como é o caso do SL. Este jogo que para Pereira (2007) apresenta como questões centrais as representações de corpo e de movimento, envoltas em promessas de vida plena e feliz ou alardes desrealizantes, mas, que a inserção no jogo depende da construção deste avatar, que é o primeiro traço identitário dos participantes e também condição para o “estar-no-mundo” do jogo. Os indivíduos se apresentam e interagem em cenários digitais a partir de representações digitais, sociotécnicas, de corpo e movimento, postas como condição para dialogar com o ciberespaço e com os demais participantes.

Outro ponto que merecerá destaque em nosso trabalho será o capítulo **Corpos Reais ou Corpos Virtuais?** que apresentará ao leitor novas discussões sobre o uso dos corpos, que não mais serão debatidos sob a visão dualística corpo/alma, mas sim, na vertente real/virtual e até mesmo sob a ótica do monismo. Corpo este que para Del Priore (2000) é um produto cultural, histórico e social que se fragmentou e se recompôs ao longo do tempo e que também se posta como inspirador de modas como: vestir, calçar, pentear, colocando-o no centro das atenções e Bentolila (2005) que acredita que o culto ao corpo está diretamente associado à imagem de poder, beleza e mobilidade social, mas, que vem sendo crescente a insatisfação das pessoas com a própria aparência. Já, os corpos virtuais segundo Lévy (2003) podem realizar astúcias inimagináveis, não sentindo dor, não temendo a morte, além de poder ser multiplicado pela telepresença e pelos meios de comunicação, e até ser preservado pelos sistemas de gravações em vídeo. Assim, os nossos corpos visíveis, audíveis e sensíveis ao serem virtualizados se dispersam no exterior emanando nossos simulacros.

Terminado o aporte teórico da pesquisa apresentaremos nossos **Procedimentos Metodológicos**, com uma descrição detalhada do caráter da pesquisa, bem como, seus sujeitos, instrumentos, procedimentos éticos e análise e interpretação dos dados. Posteriormente, passaremos para a exposição dos resultados, bem como, suas respectivas análises e discussões, com apoio de ampla e relevante literatura nacional e internacional. Ainda nos **Resultados e Discussão**, o leitor encontrará a apresentação dividida em 3 (três) diferentes categorias, sendo que na Categoria I, será possível verificar os **Principais motivos para participar do jogo SL**, na Categoria II as **Dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo**, e na Categoria III as **Influências da utilização deste jogo na vida real (RL)**³ destes jogadores.

No final do trabalho serão apresentadas as principais conclusões, bem como, as referências e apêndices da pesquisa (Apêndice A - Roteiro da entrevista semi estruturada; Apêndice B - Entrevistas realizadas na íntegra; Apêndice C - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido). Porém, antes de apresentarmos um pouco da **Cibercultura**, apresentaremos os principais objetivos e justificativas deste trabalho:

1.1 Objetivo geral

Compreender no SL, as relações entre corpos, movimentos e o jogo eletrônico, bem como as dimensões cibernéticas desses contextos.

1.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos deste estudo foram:

- Identificar os principais motivos apontados pelos usuários do SL para participar do mesmo;
- Compreender as possíveis influências da utilização deste jogo sobre a vida real desses participantes.

1.3 Justificativa

³ A expressão vida real poderá aparecer no desenvolvimento do texto por meio da abreviação RL, ou ainda por meio do termo vida *offline*, que tem a intenção de descrever a vida fora dos ambientes virtuais. Já, o termo vida *online* refere-se à vida dentro dos ambientes virtuais. Sua aparição poderá ser variada dependendo do contexto e também dos apontamentos realizados pelos autores referenciados, porém, elas têm o mesmo sentido.

Este trabalho justifica-se pela escassez de pesquisas envolvendo a temática proposta, além de buscar avanços nas discussões e compreensões relativas ao uso das chamadas “novas tecnologias” e principalmente deste jogo virtual. Ela também poderá auxiliar profissionais das áreas de Educação Física, Psicologia, Pedagogia, Sociologia, Antropologia e áreas afins a entender, manejar e aprimorar suas estratégias intervencionais no tratamento de possíveis distúrbios que o uso descontrolado deste e de outros jogos virtuais possa vir a causar na vida real de seus praticantes.

2 CIBERCULTURA e CIBERESPAÇO

O termo Cibercultura (2013) tem vários sentidos, mas se pode entendê-lo como a forma sociocultural que advém de uma relação de trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônicas surgidas na década de 70, graças à convergência das telecomunicações com a informática. Neste sentido, é um termo utilizado na definição dos agenciamentos sociais das comunidades no espaço eletrônico virtual, já que, estas comunidades estão ampliando e popularizando a utilização da internet e outras tecnologias de comunicação, possibilitando assim maior aproximação entre as pessoas de todo o mundo.

Este termo se relaciona ainda diretamente com a dinâmica Política, Antropo-social, Econômica e Filosófica dos indivíduos conectados em rede, bem como a tentativa de englobar os desdobramentos que este comportamento requisita. Portanto, a Cibercultura (2013) não deve ser entendida como uma cultura pilotada pela tecnologia. Na verdade, o que há na era da cibercultura é o estabelecimento de uma relação íntima entre as novas formas sociais surgidas na década de 60 (a sociedade pós-moderna) e as novas tecnologias digitais. Ou seja, a Cibercultura é a cultura contemporânea fortemente marcada pelas tecnologias digitais. Ela é o que se vive hoje. *Home banking*, cartões inteligentes, voto eletrônico, *pages*, *palms*, imposto de renda via rede, inscrições via internet, entre outros que provam que a Cibercultura (2013) está presente na vida cotidiana de cada indivíduo. Porém, Lemos (2004), também aponta que a cibercultura não se manifesta apenas na comunicação por dispositivos informacionais, ela se expressa na música tecno, nas festas *haves*, nos *otakus* japoneses, na “contracultura” *hacker* e no espírito de compartilhamento da internet. Ela também origina uma nova forma de socialização virtual, que, no dia-a-dia das pessoas, faz o cotidiano ser cada vez mais informatizado.

Já, o Ciberespaço (2013) seria um espaço existente no mundo da comunicação em que não é necessária a presença física do homem para constituir a comunicação como fonte de relacionamento, dando ênfase ao ato da imaginação, necessária para a criação de uma imagem anônima, que terá comunhão com os demais. É o espaço virtual para a comunicação disposto por meio da tecnologia. Apesar da internet ser o principal ambiente do ciberespaço, devido a sua popularização e sua natureza de hipertexto, o ciberespaço também pode ocorrer na relação do homem com outras tecnologias, tais como: celular, *paggers*, comunicação entre rádio-amadores, etc.

Outra terminologia apontada por Bartle (2004) são os chamados mundos virtuais, também conhecidos como ambientes virtuais, que são ambientes interativos, implementados

por um computador, ou por uma rede de computadores e são vistos como uma metáfora computacional do mundo real, contendo pessoas, lugares e objetos com os quais se podem interagir. Para Kamienski, Fernandes e Silva (2008) estes mundos sempre foram amplamente utilizados na área de jogos e simuladores, mas atualmente são vistas outras possibilidades para os mesmos, como socialização, educação e entretenimento. Porém, para Au (2008), se tivéssemos que ampliar a definição de mundos virtuais ou *online* ainda mais deveríamos incluir mundos que simulam espaços abstratos e sites de relacionamento como o Facebook, Twitter, Youtube e todos os outros que surgiram a partir deles, já que, apesar de suas aparentes diferenças, esses *sites* de relacionamento são essencialmente jogos de faz-de-conta, nos quais cada indivíduo cria uma versão estilizada e melhorada de si mesmo em sua própria página, colecionando amigos e outros símbolos de sucesso como se fossem moedas de ouro ou amuletos.

Para Sousa (2008), a tecnologia também transformou profundamente o cotidiano das pessoas nas últimas décadas, principalmente no final do segundo milênio. O jeito de ser (porque não dizer o próprio ser) foi invadido pelas máquinas, engenhocas que cumprem tarefas das mais banais às mais relevantes. Essas transformações também dão impulso a uma nova forma de comunicação. Em pleno início do século XXI a conversa casual, a comunicação interpessoal e a interação entre indivíduos se cumprem mediadas pelas chamadas novas mídias. Porém, Hine (2004) acredita que o agente de transformação não é a tecnologia em si mesma e sim os usos e a construção de sentido ao redor dela, no qual, a internet pode ser vista sob duas perspectivas complementares. A primeira sustenta que a internet representa um lugar onde se gesta uma cultura. Nesse espaço, denominado ciberespaço, se estabelecem interações relevantes que fazem deste um lugar plausível para o trabalho de campo. A segunda perspectiva entende a internet como um artefato cultural, um produto da cultura criado por pessoas concretas, com objetivos e prioridades contextualmente situados e definidos, caracterizado pelas maneiras como é comercializado, apropriado e utilizado.

Mas, segundo Cardoso (2008), já apontava que a velocidade com que a tecnologia avança nos dias atuais leva a uma reflexão de como o homem se relaciona com esta tecnologia e como a mesma vem modificando, e ainda modificará em muito as relações humanas. No passado acreditava-se que a tecnologia poderia facilitar a vida nos grandes centros urbanos e que o homem teria no futuro mais tempo para o lazer. Muitos ainda acreditam que a tecnologia trará este benefício. Porém, para este autor, ao analisar tais perspectivas, pode-se dizer que o homem busca por meio da tecnologia, criar a sensação de

bem estar, como forma de esquecer que tem menos tempo e que a tecnologia é um dos responsáveis por esta perda. Outra grande incógnita está em estabelecer se a tecnologia será um agregador ou um desagregador social. Já que os avanços permitem cada vez mais que as pessoas trabalhem isoladas em seus micros, conectadas ao vasto ciberespaço.

Mas, Seabra (2008) acredita que em tempos de tecnologias digitais, não só a oralidade permite a estruturação do pensamento, mas os elementos que caracterizam a linguagem hipertextual (som, imagem e texto) vêm atuando como instrumento de pensamento, no qual, através da mixagem das linguagens oral, escrita e digital, bem como do próprio corpo, muitos jovens comunicam seus desejos, raivas e frustrações, o que faz com que o ciberespaço segundo Ortega (2007), represente a celebração do espírito, no qual, o sujeito encarnaria a ficção de um “cogito puro” reduzido a uma suma de informações num mundo descorporificado sem interioridade e onde o peso dos corpos é eliminado.

Outro ponto que ainda causa dúvidas e é discutido por Guimarães Jr. (2004) é a distinção entre os termos “plataforma de sociabilidade” e “ambiente de sociabilidade” para a consideração da vida social no ciberespaço, pois, para este autor, plataformas de sociabilidade são as diferentes tecnologias (tais como *softwares* e conexões de internet) que permitem comunicação entre dois ou mais usuários. Ambientes de sociabilidade, por sua vez, são os espaços sociais estabelecidos por meio de uma ou mais plataformas. Essa distinção é útil para estabelecer os contornos dos espaços simbólicos criados por grupos sociais *online*, visto que frequentemente são empregadas mais de uma plataforma na constituição de ambientes de sociabilidade. Guimarães Jr. (2004) também aponta que um espaço social constituído simultaneamente pelas redes sociais que estabelecem culturas locais em seu interior e pelas redes técnicas que possibilitam essas conexões, o ciberespaço é um lócus conveniente para a reflexão sobre a relação entre cultura e tecnologia. Os dois contextos – de desenvolvimento e de uso – de tecnologias relacionadas à corporalidade virtual encontram-se, portanto, consideravelmente interrelacionados.

Ainda para este autor, boa parte desse processo de “adaptação cultural” das tecnologias é realizado nos contextos de uso, no qual, as demandas e opiniões dos usuários acabam influenciando os processos de desenvolvimento à medida que as plataformas são frequentemente atualizadas por novas versões. A etnografia da comunidade de *beta-testers* de uma plataforma de sociabilidade revelou que o desenvolvimento de tecnologias relacionadas a avatares é permeada por negociações entre programadores e usuários, ao passo que as tecnologias são consideradas não apenas meros objetos, mas parte das culturas onde elas são concebidas e utilizadas e a consideração antropológica dos processos simbólicos em torno do

desenvolvimento e uso de tecnologias se faz necessária para a compreensão do homem nesse início de século. Portanto, situações como a vida social no ciberespaço, onde artefatos tecnológicos simultaneamente sustentam sociabilidades e são por elas elaborados, oferecem uma oportunidade singular para a compreensão das múltiplas formas pelas quais a tecnologia se relaciona – e se confunde – com a cultura, além do que os avatares são um excelente exemplo do dinamismo e fluidez dessas relações, e demonstram uma arena onde “homens” e “objetos” se misturam e se confundem.

Esta mesma linha argumentativa é seguida por Kafai, Fields e Cook (2007) pois acreditam que os avatares construídos pelos jogadores podem representar uma oportunidade promissora para compreender como os participantes do mundo *online* (enquanto *designers* e jogadores) pensam sobre suas representações do eu na vida virtual.

Costa (2009) também argumenta que a modernidade instala-se a partir do desenvolvimento de tecnologias, às quais entre outras coisas, reconfiguram as relações de tempo e espaço. Nesse sentido existe um processo de desterritorialização, onde a construção das nações tem um papel fundamental nesse primeiro momento da modernidade. Assim, a idéia de nação define um novo arranjo social, onde os indivíduos rompem os limites das pequenas regiões, para associar-se ao grande grupo nacional, com símbolos próprios e uma língua única que impõe sua legitimidade em detrimento aos diversos idiomas regionais. Cria-se a partir daí uma outra identidade, onde o indivíduo deixa de ser o operário ou o camponês e passa a ser o brasileiro, o inglês, o norte-americano, etc.

Já, segundo Castro (2011), na contemporaneidade as condições para o fetichismo são particularmente favoráveis, na esteira de desenvolvimentos técnicos e midiáticos, dentre os quais se destaca a emergência da cibercultura, no qual, o espaço geográfico é transcendido, pois, podemos nos comunicar com facilidade com pessoas de qualquer parte do globo. Não somos obrigados a contentar com nossa identidade verdadeira, já que, aproveitando-nos do anonimato da rede, podemos fazer de conta que somos pessoas completamente diferentes e, assim, criarmos uma fantasia, fazer algo que não teríamos chance de fazer diretamente, em suma, preencher a falta indicada pela fantasia. Além de suprimir limitações ontológicas da realidade cotidiana, o ciberespaço oferece alternativas para lidar com limitações mais específicas: face ao déficit de sociabilidade, amigos virtuais; face ao déficit afetivo, sexo virtual; face ao déficit de participação política, passeatas virtuais, e assim por diante.

Por isso, Moreno (1999) sugere que as rápidas trocas de identidade tornam-se um hábito, já que as pessoas envolvidas passam por vários ciclos por meio de diferentes personagens e até gêneros. Assim, além de desafiar as fronteiras do tempo e do espaço, o

corpo desmaterializado ajuda a ultrapassar outras barreiras no espaço digital. Castells (2003) também aponta que na sociabilidade em espaço virtual, de modo geral, grande parte das pessoas raramente constroem relações pessoais duradouras, já que, as pessoas se ligam e se desligam da internet, mudam de interesse e não revelam necessariamente sua identidade.

Porém, Baldanza (2006) acredita que quando falamos de sociabilidade virtual, temos que ter em mente que há ausência do corpo no ciberespaço, mas que os corpos reais existem, e estão do outro lado das telas interagindo, sentindo, afetando-se e emocionando-se, além do que, quando nos referimos às representações do corpo no ciberespaço, estamos tentando refletir algo de real, pois as pessoas que estão por trás dessa interação são reais, assim como a interação ocorrida. Assim não se deve jamais conotar que virtual seja o oposto do real, ou mesmo ser encarado como falso, mas sim um espaço que possibilita a interação de pessoas de locais distintos, síncrona ou assincronamente⁴ e que, apesar de sabermos que podemos enxergar ilusão ali, também é possível conceber uma experiência verdadeira.

Este mesmo autor acredita que o ciberespaço apesar de ser um espaço virtual, possibilita experiências reais, e é devido a isso, que mesmo estando em um ambiente desmaterializado e desprovido de corpo físico, as pessoas sentem necessidade de suprir essa ausência de alguma forma, pois a sociabilidade em espaço virtual muitas vezes é carregada de emoções, expressões e sentimentos. Assim, por vezes buscam-se alternativas de representar expressões corporais que fortifiquem as emoções que o corpo real está impossibilitado de demonstrar, seja por meio de gestos, sinais visuais como os famosos *emoticons*⁵ e escritos no formato de textos.

Mas, segundo Jubé (2010), o processo de virtualização, a presença dos ciberespaços de comunidades virtuais e de uma nova realidade nesse meio é irreversível, já que, a virtualidade produz novas concepções de espaço e tempo, empregando novas velocidades e meios, na tentativa de reinvenção do mundo, tornando impossível a dicotomização entre privado e público, ou entre o próprio e o comum. O que antes era considerado oposição conceitual passa

⁴ Nome dado à forma de comunicação realizada em tempo espaçado nos ambientes virtuais, ou seja, ela dispensa a participação simultânea das pessoas, no qual, o emissor envia uma mensagem ao receptor e este poderá ler e responder esta mensagem em outro momento. São exemplos deste tipo de comunicação o correio eletrônico (e-mail), o fórum e a lista de discussão.

⁵ O *Emoticon* (2013) é uma forma de comunicação paralinguística, derivada da junção dos termos em inglês: *emotion* (emoção) + *icon* (ícone) e é uma sequência de caracteres tipográficos, tais como: :) , ou ^-^ e :-); ou, também, uma imagem (usualmente, pequena), que traduz ou quer transmitir o estado psicológico, emotivo, de quem os emprega, por meio de ícones ilustrativos de uma expressão facial. Exemplos: 😊 (sorrindo; estou alegre); 😞 (estou triste; chorando), etc. Normalmente é usado nas comunicações escritas de programas mensageiros, como o MSN *Messenger* ou pelo Skype e outros meios de mensagens rápidas, como o possibilitado pelo bate-papo do SL.

a ser percebido em relação, confundindo-se com uma nova realidade, na qual, as noções temporais ganham outra configuração. Desse modo, os momentos de apresentar e expor no *website*, representam grande preocupação com a imagem pessoal, onde o eu, é reescrito e reinventado para agradar o olhar do outro.

Outro ponto segundo Wertheim (2001) que deve ser levantado em relação ao lugar que esta trama ocorre é que embora destituído de fisicalidade, o ciberespaço é um lugar real. Eu estou lá – seja qual for o significado desta afirmação, porém, o ciberespaço cria condições para uma nova forma de sociabilidade, um pouco diferente da habitual caracterizada pela presença física, mas que por vezes, é carregada de emoções, pois é realizada por pessoas reais. Assim, virtual é o espaço, mas não necessariamente a sociabilidade. Por isso, Castells (2003) pondera que a sociabilidade baseada em lugar não existe mais, pois as sociedades não evoluem rumo a um padrão uniforme de relações sociais, mas, rumo às relações destituídas de obrigações territoriais e presenciais, que estão cada vez mais presentes em nossa sociedade e tendem a expandir ainda mais. Portanto, o padrão de sociabilidade evolui rumo a um cerne de sociabilidade construído não somente em torno da família ou vizinhança, mas, para redes de laços seletivos segundo o interesse de cada um.

Já para Baldanza (2006), pela facilidade de ir e vir nos ambientes comunicacionais virtuais, as interações não presenciais muitas vezes podem ser consideradas de laços fracos. Isso ocorre muitas vezes porque como as pessoas que estão se comunicando sincronicamente não se conhecem em sua maioria, o abandono da conversa e do ambiente virtual é simples. Já nas interações presenciais isso tornar-se-ia mais difícil uma vez que as pessoas se sentiriam bem mais constrangidas em simplesmente deixarem o outro “falando sozinho”. Por isso, Lévy (1999) afirma que as comunidades virtuais, não são capazes de substituir os encontros físicos, mas, elas podem unir ainda mais as pessoas por afinidades comuns, que desejam se encontrar pessoalmente. Uma comunidade virtual, segundo o autor, não é irreal, imaginária ou ilusória, trata-se simplesmente de um coletivo mais ou menos permanente que se organiza por meio do novo correio eletrônico mundial, no qual, nesse meio não se excluem ainda as defesas de interesses posturas e discursos políticos, nem tão pouco emoções fortes, pois, lá se expressam no mesmo ambiente valores idênticos aos que se desenvolvem perante as relações sociais comuns.

Maffesoli (2006) também observou que na sociedade pós-moderna existe um sentimento de “estar junto” que origina grupos mais ou menos definidos, que se caracterizam pela solidariedade, por possuírem uma identidade simbólica, pelo espírito comunitário e pela proximidade, originando uma nova forma de tribalismo contemporâneo. As comunidades

virtuais apresentam estas mesmas características, menos a proximidade física, conformando o que este autor chamou de Neotribalismo, ou seja, laços afetivos não proximais.

Com a conclusão dos primeiros apontamentos sobre a cibercultura e o ciberespaço, iniciaremos o próximo capítulo, que traz como foco principal as questões pertinentes aos jogos *online* e principalmente do jogo SL.

3 JOGOS ONLINE

Segundo Alborno (2009), a tese central da obra *Homo ludens* de Johann Huizinga é a de que o jogo é uma realidade originária, que corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo que do jogo nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, permanecendo subjacente em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também na do combate e na da guerra em geral. Ainda para esta autora, o jogo e sua noção – segundo a contribuição de Huizinga (1999 apud ALBORNOZ, 2009) no livro acima citado, é mais primitiva do que a cultura, visto que, faz parte daquelas coisas em comum que o homem partilha com os animais, já que:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica (HUIZINGA, 1999, p. 3 apud ALBORNOZ, 2009, p. 2).

A utilização dos jogos pode também ser vista em diferentes contextos, cada qual, com suas especificidades e importância, porém, dois exemplos de contribuição dos jogos (educação e empresas) nos chamam atenção. Na educação Velasco (1996) ressalta que os jogos, as brincadeiras e o lúdico constituem-se em fatores importantes na construção do conhecimento e como ferramentas no processo ensino-aprendizagem, uma vez que, a criança terá a possibilidade de vivenciar diversos papéis, de elaborar conceitos e ao mesmo tempo exteriorizar o que pensa da realidade. Já, nas empresas Freitas e Santos (2005) acreditam que eles podem: facilitar o processo de aprendizado; contribuir para o melhor entendimento de assuntos abstratos e da importância da contabilidade para a gestão das empresas; promover múltiplas representações da realidade e representar a complexidade natural do mundo real; focar na construção do conhecimento e não na reprodução; apresentar tarefas autênticas dentro do contexto organizacional; promover um ambiente de aprendizado com ênfase na realidade empresarial, em detrimento de sequências de informações pré-determinadas; possibilitar a prática reflexiva e a construção colaborativa de conhecimento por meio das interações sociais.

Mas, para McGonigal (2012), atualmente os jogos aparecem em mais formas, plataformas e gêneros do que em qualquer outro momento da história da humanidade, já que,

temos jogos *single-player* (que é um jogo eletrônico que possibilita a participação de apenas um jogador por partida e se houver mais participantes os mesmos são controlados pelo computador), *multiplayers* (com mais de um jogador) e os jogos *online* para multidões. Há também jogos que podem ser rodados em computador pessoal, em consoles (como um videogame), em dispositivos portáteis e telefones celulares, além dos jogos esportivos (disputados em quadras, campos, etc.), jogos com cartas ou em tabuleiros. Para esta mesma autora, podemos escolher ainda entre minijogos de 5 (cinco) minutos, jogos casuais de 10 (dez) minutos, jogos de ação de 8 (oito) horas e jogos de *Role-Playing Game*⁶ (RPG) que podem ocupar 24 horas por dia, 365 dias por ano. Eles podem ainda nos fazer dedicar a jogos que se baseiam em uma história ou àqueles sem história nenhuma. Podemos marcar (ou não) um placar, entrar em jogos que desafiem prioritariamente nossos cérebros ou nossos corpos e, indefinidamente, teríamos várias combinações.

Porém, segundo a enciclopédia livre Wikipédia⁷ (2013), os Jogos *Online* (2013) são jogos eletrônicos disputados via internet, no qual, um jogador com um computador ou videogame conectado à rede pode jogar com outros, ainda que não esteja no mesmo ambiente, assim, sem sair de casa, o jogador desafia adversários de qualquer parte do país, ou até do mundo. Tudo em tempo real, como se estivessem lado a lado, com isso surgem novas perspectivas de diversão. No entanto, atualmente alguns fatores dificultam sua disseminação: o alto preço da conexão de banda larga e das mensalidades que muitos jogos exigem.

⁶ O *Role-Playing Game* (2013), também conhecido como RPG (em português: "jogo de interpretação de personagens") é um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente e o progresso do jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Os RPGs são tipicamente mais colaborativos e sociais do que competitivos. Um jogo típico une os seus participantes em um único time que se aventura como um grupo. Um RPG raramente tem ganhadores ou perdedores. Isso o torna fundamentalmente diferente de outros jogos de tabuleiro, jogos de cartas colecionáveis, esportes, ou qualquer outro tipo de jogo. Como romances ou filmes, RPGs agradam porque eles alimentam a imaginação, sem, no entanto limitar o comportamento do jogador a um enredo específico.

⁷ Em seu Boas Vindas (2013) a Wikipédia se autodenomina uma enciclopédia escrita em colaboração pelos seus leitores, que utiliza a ferramenta *Wiki*, que permite a qualquer pessoa, inclusive a você, melhorar de imediato qualquer artigo clicando em editar no menu superior de cada página. Porém, qualquer proposta de alteração de conteúdo passa pelo crivo de "especialistas" no assunto que poderão validar ou não a alteração. Sua utilização também será comum no decorrer do trabalho, até porque seu pano de fundo desenvolve-se por meio do uso das tecnologias, o que também acaba por justificar seu uso. Porém, para muitos a confidencialidade de suas informações pode ser duvidosa. Neste sentido, Silveira (2012) aponta que esta enciclopédia conta com fontes bastante confiáveis em sua construção, provenientes principalmente do *Google Books*, o que mostra que mesmo não sendo necessariamente impresso o livro ainda está no imaginário do coletivo como base para a criação de novos conhecimentos, e isto em plena *web* com milhares de opções de fontes. Já, Alcântara (2013) aponta que em 2005 a revista científica *Nature* publicou uma comparação entre 42 artigos da Wikipédia e da conceituada Enciclopédia Britânica e os cientistas que participaram da pesquisa identificaram 162 erros na primeira e 123 na segunda. Alcântara (2013) acredita ainda que uma das fontes mais confiáveis de informação não tinha tantos erros a menos que uma nova fonte que ganhou a desconfiança de muitos, mas, que conta com grande velocidade de atualização, além de ser altamente colaborativa.

Também há de se considerar que muitos deles exigem atualização constante do equipamento, elevando o custo da diversão.

Mas, segundo Castronova (2007), não há como negar o crescimento do uso desses jogos entre crianças, adolescentes e adultos, com uma grande variedade de fins, além do que atualmente estes jogos e seus mundos virtuais apresentam inquestionáveis recursos econômicos, políticos e culturais. Porém, para este mesmo autor a existência desses mundos é baseada na prestação de boas experiências para o usuário, pois, ele tem de ser melhor do que a realidade, ou seja, a RL.

Para Sousa (2008), esses jogos acabam evoluindo a cada novo encontro, podendo surgir relacionamentos virtuais por meio dessa interação, além de produzir novos agrupamentos sociais dentro do espaço virtual do jogo, já que, muitas vezes, as pessoas acabam se encontrando dentro desses jogos para conversarem, namorarem, passarem um tempo “juntas” e se solidarizarem em relação aos seus objetivos. Lemos (2004) chamou esse fenômeno de ciberneticidade contemporânea e esse mesmo fenômeno também é apontado por Lévy (1999) e Lemos (2004), que acreditam que já que somos uma sociedade cibernética e as transformações persistem a cada nova invenção ou atualização, não superada pelas máquinas, mas adaptando nossos costumes a elas. Porém, para esses mesmos autores o temor da superação do ser humano pelas máquinas é um fantasma antigo, que retorna com o aparecimento de relacionamentos cibernéticos, esses criados pelos jogos *online*, além de transmitirem valores e significados próprios da cultura dos jogadores.

Mas, para McGonigal (2012), atualmente, graças à crescente escala de mundos virtuais e ao aprimoramento nos *designs* de jogos coletivos, o ato de jogar geralmente significa algo mais, já que, os criadores de jogos da atualidade estão aperfeiçoando suas habilidades para desenvolver contextos que inspirem o esforço coletivo e o serviço heróico. Como resultado, as comunidades de jogos estão mais comprometidas do que nunca em estabelecer metas de escalas grandiosas e em gerar significado épico, mas, desde os tempos antigos, jogar sempre exigiu um esforço concentrado para a colaboração. Isso vale tanto para o jogo de dados quanto para o de cartas, xadrez, esportes e qualquer outro tipo, mas, jogos que envolvem mais de 1 (um) jogador geralmente começam com um acordo de cooperação, podendo envolver metas e regras.

Já Caetano, Minhano e Kamienski (s. d.), atualmente, existem vários tipos de jogos que simulam mundos virtuais, mas, há duas variações mais conhecidas. São elas: MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*) ou sua variação MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) que é um de jogo ambientado em cenários fictícios e com

objetivos bem claros, no qual, seus usuários são recompensados por cumprí-los. Já, o MMOW (*Massively Multiplayer Online World*) é um tipo de mundo virtual que simula a RL, pois, os usuários são representados por avatares e tem como objetivo principal a socialização.

Porém, para Book (2004), apesar de apresentarem objetivos diferentes, é possível notar características em comum entre os dois, tais como:

- **Espaço compartilhado:** o mundo permite que muitos usuários participem simultaneamente;
- **Interface gráfica de usuário:** a interação com o usuário é visual, variando de imagens do tipo “desenho animado” em duas dimensões a ambientes em três dimensões, o que caracteriza maior imersão;
- **Imediatismo:** as interações ocorrem em tempo real;
- **Interatividade:** o mundo permite que usuários alterem, desenvolvam, construam ou submetam conteúdos novos customizados;
- **Persistência:** o mundo continua a existir independentemente da existência de usuários conectados a ele;
- **Socialização/Comunidade:** o mundo permite e encoraja a formação de grupos sociais internos como times, associações, clubes e vizinhanças.

Dentre os jogos MMOW, o que mais se destaca parece ser o SL, que abordaremos a seguir.

3.1 Jogo *Second life*[®]

Segundo Pereira (2007), o SL foi criado em 2003 para ser um jogo por Philip Rosedale, um engenheiro americano apaixonado por realidade virtual, porém, o mesmo quase fracassou nos seus dois primeiros anos de existência. O sucesso da *Linden Lab*, laboratório que administra o SL, se delineou quando um advogado especializado em propriedade intelectual na internet sugeriu que o ambiente virtual sofresse uma transformação para que os usuários – nomeados no SL de residentes⁸ – se tornassem proprietários dos objetos que criavam. O laboratório instituiu então uma moeda virtual, o *linden dólar* (L\$), e começou a vender “terras” dentro do SL. A moeda vigente nas transações feitas dentro do mundo virtual ganhou uma taxa de câmbio com cotação diária atrelada ao dólar americano. Os residentes

⁸ O termo Residente é amplamente utilizado no jogo SL, pois, pode ser entendido como uma denominação para dar ao usuário, um sentimento de que ele "pertence" e está imerso no mundo virtual. Este termo também é utilizado na maior parte das configurações da Interface do Usuário do SL, no lugar do termo "usuário".

passaram então a comprar L\$ usando o cartão de crédito e também a fazer a troca inversa, convertendo para dólares o dinheiro acumulado dentro do SL. A plataforma virtual constituiu uma economia própria, pessoas começaram a ganhar dinheiro e a economia do mundo “real” se viu seduzida pelas previsões de expansão de um mercado virtual.

Para este mesmo autor, o SL é um programa que funciona utilizando a Internet e simula um mundo virtual em três dimensões, ou metaverso. Sua plataforma se assemelha à interface gráfica de um jogo digital, no entanto, ele se difere dos videogames por não possuir objetivos delineados. Um personagem virtual chamado avatar é criado e passa a transitar pelo mundo digital do SL interagindo com outros avatares em infindáveis possibilidades que o metaverso proporciona. O programa de acesso ao SL chama-se *client* e incorpora ferramentas *online* para que os residentes construam seus objetos dentro do metaverso, de roupas a edifícios, de tatuagens a animações das ações dos avatares. O lema do jogo sugere que se crie qualquer coisa imaginável, mantendo às pessoas os direitos sobre suas criações digitais, além de possibilitar vendê-las a outros residentes. Se um residente quer algo e não tem tempo ou habilidade para construir, pode usar os mecanismos de busca para achar e comprar o objeto de desejo. Como consequência da lógica da propriedade privada dentro do SL, os residentes movimentaram em abril de 2007 entre um milhão e meio e dois milhões de dólares por dia.

Segundo Maillet e Tessier (2008), a *Linden Lab* e o SL acreditam ter como objetivo o desenvolvimento de uma forma extraordinária de divertimento compartilhado em 3D. Mas, para Au (2008) o maior desafio do SL, pensado pela *Linden Lab* era criar uma arquitetura social desde o início, quase que em um nível ontológico, com cada decisão levando a consequências, já que, quando pensamos em uma organização social em termos de mundo real, ou *offline*, pensamos em regulamentações governamentais ou outros códigos explícitos que proíbem ou encorajam determinados comportamentos. Este cuidado talvez tenha sido no sentido de evitar maiores problemas, como os apontados por Au, de que uma onda de acusações da mídia contra o SL alcançou níveis crescentes entre o final de 2006 e o começo de 2007, motivadas e baseadas principalmente pelas denúncias de qualidade questionável da experiência, na qual, os críticos afirmavam que o SL era uma fossa de sexo, jogatina e outras atividades ilícitas ou questionáveis.

Mesmo assim, segundo Au (2008) até 2005 e 2006, a população do SL havia crescido o suficiente para que se pudessem identificar numerosas subcomunidades discretas, largamente definidas por sua atividade predominante, onde, com estimativas informais, cerca de 40% dos usuários ativos eram qualificados como Jogadores Sociais, frequentando clubes noturnos, festas, locais de jogos esporádicos e outras regiões onde o relacionamento social ou

jogo casual é atividade central. Cerca de 20% seriam de avatares que só se importam com a aparência, desenvolvidos em uma cultura tão disseminada que se tornou seu próprio círculo social. Outros 20% seriam de cidadãos residentes criados e jogados dentro do SL em subculturas altamente definidas. 10% seriam de inovadores, que são os criadores de mundos e programadores e para terminar 10% seriam compostos por capitalistas, cuja atividade dominante no jogo é a de administrar algum negócio.

Já, segundo Alcântara (2013), o SL foi criado em 1999, mas foi desenvolvido em 2003 conquistando adeptos em todo o mundo, apaixonados e dedicados aos seus avatares e inspirando inclusive a criação do filme *Avatar*, sucesso de bilheteria e indicado a nove prêmios no Oscar de 2010. Para esta mesma autora, enquanto o cinema e a televisão ainda causam fascínio e fazem sonhar, a internet, e mais especificamente o SL buscava permitir viver esse sonho, já que, ter uma ilha só sua, arriscar em um novo tipo de cabelo ou mudar de sexo sem tanta burocracia é totalmente possível dentro do jogo. Alcântara (2013) aponta ainda que pelo sucesso repentino do SL, a interação e a dedicação depositada pelos seus usuários têm levado universidades, empresas e cursos para dentro do jogo como forma de fortalecer, divulgar e ampliar seus vínculos comerciais e até de ensinar e treinar seus colaboradores.

Para Cardoso (2008), o SL é uma plataforma de socialização que tende a extrapolar os limites de simulação do “mundo real”, já que, trata-se de uma bolha digital, um espaço comum, onde avatares customizados vivem sem se importar com as diferentes temperaturas de ambiente e necessidades existenciais biológicas. Porém, Pereira (2009) aponta que as buscas por informações na rede, assim como as notícias que ganharam as páginas e telas dos veículos midiáticos, evidenciaram uma estratégia de divulgação do SL muito bem delineada, assentada em uma imagem milenar de mundo perfeito que traz consigo a perspectiva de transcendência da condição humana. Baseada em fragmentos religiosos e míticos, este jogo é comumente apresentado como um Paraíso que não se encontra ligado à ideia do divino celestial; um Shangri-Lá que não está assentado nas montanhas mais altas do planeta, mas sim nos potenciais interconectantes das redes. A perspectiva de criar um novo corpo no ciberespaço, à imagem do corpo biológico, aproximaria criador e criatura, ser humano e avatar, em uma busca por um Adão, outrora moldado no barro, e agora atualizado para os domínios das modelagens digitais. Blascovich e Bailenson (2011) também apontam que no geral, um avatar é tipicamente definido como uma encarnação de uma divindade.

Outro fato apontado por Pereira (2007), é que a economia dentro do SL se expande a uma taxa anual de 300%. Empresas existentes apenas no mundo virtual destinadas a construir estruturas no metaverso já empregam dezenas de funcionários, principalmente designers,

arquitetos e programadores. Um importante dado é que de dezembro de 2006 a fevereiro de 2007, a população de residentes no SL dobrou de tamanho, passando de dois para quatro milhões. Já no início de abril de 2007, mais de 5 milhões e meio de residentes estavam cadastrados no SL, com oscilações dos acessos simultâneos no decorrer do dia entre 20 e 30 mil residentes. Já no final de 2008, segundo Santos, Pedro e Almeida (2010), o jogo contava com 15 milhões de utilizadores registrados e uma média de 50 a 60 mil pessoas permanentemente conectadas.

Segundo Pereira (2009), o Brasil ocupa a sétima posição em número de residentes, ultrapassando os 200 mil usuários cadastrados. Desde o ano de 2006 existem “ilhas” que tematizam o Brasil dentro do SL. Seguindo a máxima de que tudo o que existe no SL pertence aos residentes, esses ambientes foram construídos por pessoas que se lançaram ao desafio empresarial investindo dinheiro real na compra de terras e na criação arquitetônica de um mundo virtual de inspiração brasileira. Assim surgiram as Ilhas Brasil, Berrini, Itaim e Neloire, os Jardins São Paulo e o *Boulevard* Brasil, entre outros. Nesses ambientes, o uso do português nos diálogos entre os avatares é predominante e os cenários tematizam a arquitetura e as paisagens nacionais. Essas ilhas também abriram caminho para que inúmeras empresas e instituições que atuam no Brasil inaugurassem a sua filial dentro do SL.

Outra possibilidade do SL apontada por Vargas (2009), é que o mesmo permite que os usuários montem um perfil com informações pessoais, ou seja, do usuário e não do avatar, mas este é um recurso secundário e que pode ou não ser utilizado (e normalmente não é). No SL, todo avatar tem seu perfil, com suas características, e, na mesma janela em que ele é hospedado, há uma aba trazendo a inscrição “1st Life”, na qual, o usuário pode se quiser, acrescentar suas informações pessoais, ou seja, sua RL. Ainda para Vargas, a interação social no SL é tão somente relacionada aos avatares que o livro “Second Life - o guia oficial”, recomenda aos usuários que desejam estabelecer amizades virtuais que é importante que essa pessoa saiba quem você é de verdade. E prossegue orientando que a melhor maneira de lidar com isso é incluir algumas informações reais sobre você no seu perfil do SL.

Pereira, Silva e Pires (2009) consideram que as representações de corpo e de movimento, envoltas em promessas de vida plena e feliz ou alardes desrealizantes, são centrais no SL. Pita (2008) também aponta que o SL permite altos níveis de interação, graças às suas potencialidades de comunicação, bem como sua colaboração virtual e a criação de conteúdos. Essas características – interação e interatividade – parecem comuns no mundo virtual e podem proporcionar entre outras coisas a coleta de informações referentes à:

- **Afetividade:** este indicador alude às afirmações que embora não estejam diretamente relacionadas com o tópico desenvolvido durante a discussão, se revelam essenciais pelos participantes nos diálogos de interação. Dessas demonstrações de afetividade fazem parte não só as saudações, como também os *emoticons*, os apoios verbais, as expressões que demonstram o estado de espírito, as onomatopéias, entre outros;
- **Coesão:** tal princípio tem por fim analisar as reações espontâneas no sentido de construir e sustentar o espírito de grupo e a presença social, como, cumprimentos, expressões evocativas, referências de grupo e partilha de informações em âmbito social;
- **Interação:** o presente critério visa o reconhecimento do ponto de vista dos outros de comunidade. Assim, a afetividade refere-se a expressões pessoais de emoção, sentimentos, crenças e valores participantes, o espírito de aprovação e o convite à participação. Mas, para a excelência da interação é fundamental que os seres humanos desenvolvam o espírito de tolerância e respeito pelas opiniões pessoais, resultando numa partilha de saberes;
- **Socialização:** este parâmetro refere-se à ocorrência de afirmações de caráter social, que não estão diretamente relacionadas com o conteúdo científico abordado durante os encontros. Nesse sentido, o conjunto de afirmações sociais proferidas incide na exposição de acontecimentos externos ao SL, ou seja, fatos que se reportam unicamente a aspectos da vida pessoal do indivíduo;
- **Participação:** a referida dimensão diz respeito à contabilização do número geral de afirmações formuladas pelos avatares. Uma vez estudado o volume de mensagens, foca-se no número de afirmações relacionadas com determinado tema, bem como a diversidade temática que se proporcionou ao longo dos encontros.

Pereira (2007), também sugere que no SL, a competência comunicativa não se limita aos sistemas simbólicos do texto escrito – regras e códigos compartilhados e aprendidos pelos participantes. Ela engloba uma competência técnica para fazer, da representação gráfica do corpo, linguagem, principalmente por meio do avatar. Porém, para Fragoso e Rosário (2008), a atuação do avatar equivale à de outras formas de representação social do eu. Esta é, entretanto, uma representação diferenciada, tanto pela sua natureza imaterial, que livra o sujeito das limitações do seu corpo e das limitações do tempo e do espaço físico, quanto devido à sua criação ser explícita, isto é, o sujeito representado tem plena consciência de que está produzindo um avatar. Esses mesmos autores consideram que uma referência

fundamental quando se discute a representação do Eu é, sem dúvida, o trabalho de Goffman (1985), cuja premissa fundamental diz que em todas as interações sociais o desejo de cada participante é regulado pelas impressões que lhe são transmitidas pelo outro e, nesse contexto, a representação de papéis tem suma importância. Goffman consolida sua reflexão ao dizer que os indivíduos representam papéis no seu processo de interação social e, portanto, o Eu: como um personagem representado, não é uma coisa orgânica, que tem uma localização definida, cujo destino fundamental é nascer, crescer e morrer; a questão característica, o interesse primordial, está em saber se será acreditado ou desacreditado.

Já, Guimarães Jr. (2004) aponta que temos o uso de avatares dentro de grupos *online* que elaboram suas próprias noções a respeito de corporalidade e identidade. Naturalmente, os diferentes contextos *offline* dos quais os membros desses grupos fazem parte também têm um papel na concepção dessas noções. Já, os engenheiros, programadores e cientistas que desenvolvem essas tecnologias possuem suas próprias concepções a respeito do que é um corpo, do que ele deve ser capaz de realizar e em que medida interações sociais baseiam-se na corporalidade.

Para este mesmo autor, uma sólida literatura demonstra por meio de exemplos empíricos e elaboração teórica, que artefatos não são apenas o resultado de um processo racional e “funcional”, mas que os contextos socioculturais nos quais os mesmos são elaborados deixam claras suas marcas nas tecnologias. A literatura sobre corpo, noção de pessoa e corporificação é também rica em estudos etnográficos que revelam como diferentes culturas constroem seus corpos e respectivas representações a respeito dos mesmos. No caso dos avatares, todavia, a corporificação do usuário é realizada a partir de um conjunto de tecnologias que, elas próprias, são o resultado de um processo social, mas que são empregadas em ambientes de sociabilidade no ciberespaço que tem seus próprios valores e representações sobre corporalidade. Dessa forma, avatares estão no centro de um encadeamento de representações: culturas locais no ciberespaço elaboram seus valores e representações a respeito de corpo por meio de corpos previamente configurados pelos valores e representações de seus *designers*. Ponderações, indagações, dúvidas que abrem ainda mais espaço para as questões que serão debatidas no próximo capítulo.

4 CORPOS REAIS OU VIRTUAIS?

Mais uma vez, poderá surgir a sensação de incômodo ao deparar-se com a terminologia “corpos virtuais”, o que torna necessário maior esclarecimento sobre o uso da mesma e até de seu significado no desenvolvimento do capítulo.

A opção pela adoção do termo “corpo virtual” também teve o mesmo objetivo apontado no início da introdução em relação aos termos “realidade e fantasia”, ou seja, sentido de oposição, e que neste caso será aplicado ao corpo real, ou corpo físico do controlador do corpo virtual (tratado na maioria desses ambientes como avatar). Portanto, ao encontrar o termo “corpo virtual” no texto, o pensamento será no sentido do corpo utilizado dentro dos ambientes virtuais e não aquele de quem controla o jogo, ou seja, o da RL.

O termo corpo virtual ou virtualizado já vem sendo apontado e utilizado em outros trabalhos (BEZERRA; PORPINO, 2007; BRUNO, 2006; COSTA, 2009; LÉVY, 2003), porém, existem outras terminologias a fim de descrever estes mesmos corpos: Corpos-sígnicos (DAL BELLO, s. d.; FERREIRA, 1994); Cibercorpos (BATISTA, 2009); Personificação (AZEVEDO, SOUZA, ISTOE, 2012) e mais recentemente *Cyberbodies* (ZANETTI et al., 2013b; ZANETTI; MACHADO; SCHIAVON, 2013), porém, no contexto deste capítulo o termo corpo virtual nos parece mais adequado (o que não exclui a possibilidade de utilização de qualquer um dos outros), por definir por meio da nossa língua materna (Língua Portuguesa), os corpos que adentram e residem nos mundos virtuais.

Explorada esta questão, também é importante frisar que no desenvolvimento deste capítulo não temos qualquer pretensão em explorar a fundo o corpo nas diferentes vertentes (histórica, sociológica, antropológica, fenomenológica, e/ou psicológica), pois, o mesmo demandaria extenso aporte teórico, além da grande dificuldade de relacionamento do mesmo frente às novas tecnologias. Por esse motivo, em alguns momentos poderá ter-se a impressão de que nos apoiamos e/ou resvalamos em algumas dessas vertentes/correntes, porém, elas apenas servirão de apoio na discussão desses 2 (dois) tipos de corpos (real x virtual), ou na sua impossibilidade de divisão, ou seja, sua junção (que será discutida também nos resultados e conclusões).

Essa possibilidade de leitura do corpo sob diversas linhas e segmentos é para Jubé (2010) proporcionada principalmente pela ascensão das ciências sociais, como a antropologia e a sociologia, pois, surgem novos conceitos e novas maneiras de se interpretar o corpo, de forma ampliada e contextualizada ao meio que o indivíduo pertence. Este autor acredita ainda que o corpo seja também uma construção simbólica e faça parte da totalidade humana, por

isso, ele não pode ser reduzido exclusivamente à dimensão biológica, mas sim, visto como componente de um conjunto simbólico que é próprio da condição humana.

Albuquerque (2001) também argumenta que o corpo deixou de ser exclusividade das Ciências Naturais e se tornou objeto de estudo de várias disciplinas humanas como a História, a Filosofia, a Psicanálise e as Ciências Sociais. Essa valorização do corpo, contudo, não surgiu no vácuo, pois, os movimentos sociais dos anos de 1960, como o feminismo, os movimentos pela igualdade racial e a contracultura criaram um contexto propício para novas representações do corpo que possibilitaram o nascimento desse novo objeto de estudo. Porém, para a autora a perda de confiança na racionalidade ocidental moderna já estava presente no movimento da contracultura e este, por sua vez, já anunciava o cataclismo de 1989. Assim, dataria dos anos de 1960 tanto o enfraquecimento da purificação crítica dos saberes, isto é, dos privilegiamentos epistemológicos e das separações ontológicas, quanto a volta dos resistentes, rebeldes e desconfiados da modernidade, o que pode ter resultado na atual proliferação de híbridos de ciência, religião, técnica, mitologia, tradição, que, combinados, reinventam o corpo e mostram a trama que tece o mundo porque não somos apenas modernos.

Esta mesma autora descreve que o século XX, por sua vez, assistiu a tantas outras transformações nas representações, nos projetos e nos destinos do corpo, fiéis à dualidade civilizadora, levando ao paroxismo as intervenções racionalizadoras no corpo, seja por meio do eloquente *bodybuilder* dos anos 90, no qual, o fisioculturista se vale de aparelhos, suplementos nutricionais, próteses e sofisticação eletrônica para esculpir o próprio corpo, onde, a hipertrofia muscular resultante pode ser associada a alguns traços da contemporaneidade, como a sociedade de consumo, mas, sobretudo, à fragilidade psicológica provocada pelo isolamento dos ambientes urbanos e à redefinição dos papéis dos dois sexos.

Já, Camargos e Assumpção (2007) apontam que nos campos socioantropológico e comportamental, diretamente relacionada à beleza física está a ideia de que homens e mulheres belos devem ser alegres, comunicativos, bem sucedidos, inteligentes, agradáveis e com isso espalhar encanto no espaço social onde estão inseridos, o que faz com que grande parte da civilização contemporânea acabe por idolatrar a beleza, onde, a busca pelo ser belo pode levar os indivíduos a pagarem qualquer que seja o valor (emocional, moral, financeiro, etc.) por esse status. Porém, para Vigarello (2006), o belo depende de vários aspectos, tais como: biografia genética, cultura, valores familiares, educação, higiene coletiva e individual, religião e também dos diferentes segmentos sociais no interior de um mesmo grupo. Portanto, o belo seria a harmonia entre a fantasia de cada um e o que lhe é imposto, tanto no âmbito do

comportamento individual quanto no do coletivo, o que sugere que a beleza não depende apenas da vontade, mas da própria existência no mundo.

Segundo Santaella (2004), apesar de recorrente nas obras de arte ao longo da história, o corpo nunca foi tão explorado, nas mais diversas maneiras, como nas vanguardas do século XX, já que, não obstante sua aparição constante particularmente nas artes do Ocidente, nada pode ser comparável à crescente centralidade do corpo nas artes a partir das vanguardas estéticas no início do século passado. Além de onipresente, no decorrer do século XX até hoje, o corpo foi deixando de ser uma representação, um mero conteúdo das artes, para ir se tornando cada vez mais uma questão, um problema que a arte vem explorando sob uma multiplicidade de aspectos e dimensões que colocam em evidência a impressionante plasticidade e polimorfismo do corpo humano. É o corpo como algo vivo, na sua vulnerabilidade, seu estar no mundo, suas transfigurações, que passou a ser interrogado.

Já, para Santos e Salles (2009), no mundo atual, construir um modelo do corpo está associado ao sucesso, traduzido pela conquista de melhores posições sociais e profissionais. Goldenberg e Ramos (2002) e Marzano-parisoli (2004) também sustentam que ter um corpo perfeito deixou de ser uma dádiva da natureza e passou a ser responsabilidade do próprio indivíduo. Esses autores consideram ainda que com isso, a aparência do corpo se tornou peça indissociável da virtude humana.

Para, Camargos e Assumpção (2007), acreditam que o grande desafio a ser enfrentado é que a beleza, mesmo congênita, necessita de manutenção diária, requer sabedoria e autoestima e tanto a natureza quanto a civilização são elementos que em si mesmos não são bons nem maus, mas dependem do uso, da posologia e do equilíbrio que os indivíduos deles fazem, mas, o corpo para se destacar precisa ser construído a partir de uma imagem ideal e os meios de comunicação oferecem opções extremamente variadas, no qual, biotipos e perfis podem ser reproduzidos, ainda que não exata e integralmente copiados. Para estes mesmos autores, a construção da imagem corporal contemporânea se estrutura por meio de um tripé bastante definido: alcançar um padrão de beleza consagrado pelo senso comum – e também pela formalidade dos saberes científicos, possuir aceitação social e ser bem sucedido dentro de um ou mais grupos da sociedade.

Já, para Ahlert (2011), na sociedade pós-industrial as representações do corpo estão cada vez mais multifacetadas e fragmentadas, no qual, parecem existir: o corpo-mídia, o corpo-transformação (homossexualismo), corpo-pele, corpo-estética, corpo-instrumento, corpo-mercadoria, corpo-produto, corpo-doença, corpo-manequim, corpo-nu, corpo-vestido, corpo-sarado, corpo-explorado, o que o coloca como um dos mais importantes “objetos” de

nossa sociedade, isto é, o corpo passa cada vez mais a ser um elo social, amparado principalmente por sua “beleza”.

Mas, segundo Beaumarchais (2006), a representação social da beleza está intimamente ligada ao espólio social herdado por meio de uma história familiar. O indivíduo, por uma sorte do destino, nasceu investido dos predicados essenciais para que pudesse ser bem sucedido. Para tal, apenas teve o trabalho de vir ao mundo, o que poderia sugerir que aqueles indivíduos que naturalmente possuem a beleza, além da riqueza material, seriam afortunados divinos. Já, segundo Camargos e Assumpção (2007) aqueles que não tiveram a mesma sorte, teriam que se esforçar ou mesmo utilizar-se de toda a sorte de estratégias para possuir um tipo corporal que minimamente os aproximasse do padrão verticalmente imposto pelos portadores da beleza natural, congênita. Esse novo cenário faz com que as pessoas se organizem em relação às condições de como se negocia o tempo, os recursos financeiros, os locais disponíveis para alimentação, as compras e a manutenção da saúde e da imagem corporal por meio da aquisição de insumos e técnicas cosméticas com a finalidade de (re)construir o corpo na perspectiva de objeto de desejo, inserção ou ascensão social.

Sabino (2002) chama a atenção de que esse processo de reconstrução corporal não está restrito apenas às academias de ginástica, mas interfere no cotidiano de milhões de pessoas, atraídas pela propaganda, na busca da construção da “boa forma”, mas, segundo Santos e Salles (2009), apesar de estarem sujeitos a diferentes processos de construção corporal, homens e mulheres seguem os mesmos desejos da busca de uma norma, ou seja, de beleza corpórea. Porém, Marzano-parisoli (2004) acredita que o homem deve domesticar o seu corpo pelo exercício físico, a fim de torná-lo compacto e musculoso, enquanto a mulher deve domá-lo, sobretudo, pelas dietas emagrecedoras, tornando-o compacto, mas esbelto, aumentando, assim, o contraste entre homens e mulheres.

Esta constatação também é feita por Malysse (2002), que acredita que no Brasil atual, a ideologia do gênero, associada ao erotismo, parece ampliar, um pouco mais, a distância anatômica entre homens e mulheres, onde, a estetização de ideologia de gênero isola o corpo em duas partes: as partes superiores (braços, ombros, peitorais), associadas aos atributos de virilidade, enquanto as partes inferiores (quadris, nádegas e pernas) representariam os atributos da feminilidade, ou seja, dois corpos diferentes em busca de suas “belezas”.

Neste sentido, o corpo feminino para Samarão (2007) não pode ser “forte”, pois, simboliza o corpo “sarado”, que “passou do ponto”, que não é atraente, porque o excesso de músculos o masculiniza. Por outro lado, o corpo “fraco” é um corpo sem atrativos, um corpo “apagado”, que não chama a atenção e não é *sexy*. Já o corpo “no ponto” é o corpo perfeito, o

corpo cheio de curvas e em forma, é, aliás, o corpo feminino em sua melhor forma – de acordo com os padrões estéticos. Padrões estes que, segundo Reis (2002) fazem da mulher uma “escrava” da beleza, no qual, os cuidados femininos que por muito tempo foram dominados pela obsessão com o rosto é, hoje, com o culto ao corpo.

Samarão também aponta que o século XXI trouxe a obsessão por ser magra, por ter um corpo musculoso, “perfeito”, isento de qualquer descuido ou preguiça, em que, a mulher deve ter um corpo plasticamente perfeito, à prova de velhice, um corpo que se torna, cada vez mais, um objeto de *design*. O mesmo raciocínio segue Freyre (1986a) ao acreditar que é em uma sociedade, ou dentro de uma cultura, que as modas de mulher, ou para as mulheres, vêm sendo inspiradas em um tipo exclusivo de mulher: “a mulher ornamental”.

Porém, nem sempre esse padrão corporal feminino foi o almejado, pois, os ideais de mulher, para Freyre (2006b), já foram “gorda e mole”, “mole e frágil” e “fina e franzina”, e, a verdade é que a especialização de tipo físico e moral da mulher, em criatura franzina, neurótica, sensual, religiosa, romântica, ou então, gorda, prática e caseira, nas sociedades patriarcais e escravocráticas, resulta, em grande parte dos fatores econômicos, ou antes, sociais e culturais, que a comprimem, amolecem, alargam-lhe as ancas, estreitam-lhe a cintura, acentuam-lhe o arredondado das formas, para melhor ajustamento de sua figura aos interesses do sexo dominante e da sociedade organizada sobre o domínio exclusivo de uma classe, uma raça e de um sexo.

Mas, uma ressalva feita por Samarão (2007) é a de que, o corpo feminino é tratado na publicidade como um produto de consumo, e não é um corpo para a mulher. É um corpo perfeito, um corpo fabricado, um corpo em busca do imaginário social, pois, a publicidade não trata a mulher, não trata o gênero “feminino”, mas o modifica, limita e a representa, muitas vezes, de modo preconceituoso e sexista. É nessa mesma mídia que Siqueira e Faria (2006) ressaltam o encontro de um espaço onde as representações a seu respeito são amplamente construídas e reproduzidas, pois, a representação do corpo belo o torna exemplo a ser seguido, e o corpo é aparência física. Aparência que tende a ser objeto de consumo que gera mais consumo, em um círculo altamente vicioso.

Hoff et al. (2005) também aponta que este corpo da comunicação mutila-se, modifica-se, transforma-se e estetiza-se para servir como aporte de mercadorias/produtos e de conceitos/ideias. Já, Couto (1999) aponta que esse culto ao corpo leva o indivíduo a se construir como fantasma dos cânones físicos que circulam pela mídia e, uma vez fantasma, torna-se novo modelo, outra sombra projetada.

Segundo Macedo (2005), as preocupações excessivas com o corpo, sua consertação e transformação que até pouco tempo atrás eram exclusivas entre as mulheres, atualmente passaram a ser também parte do universo masculino, o que é bastante natural, afinal a exploração excessiva pela mídia tem levado à busca compulsiva pela anatomia ideal, independentemente do gênero, geração ou etnia.

Nesse sentido, ao tratar do corpo masculino, Beiras et al. (2007) apontam que um corpo musculoso, forte e viril (tirado de academias, imagens publicitárias e veículos de entretenimento) vem historicamente se tornando o referencial de corporeidade masculina, enquanto corpos que desviam desse padrão são comumente satirizados ou mesmo excluídos da mídia, já que, para Glassner (1989) segundo os padrões normativos da atualidade, músculos são indicativos de masculinidade e atestam um ideal de força e virilidade, potencializado pela mídia sobre o imaginário de jovens homens.

Masculinidade que para Beiras et al. (2007), deve ser entendida como construção histórico-social e como um conjunto de atributos que significam o masculino. Ainda nesta linha, Wienke (1998) ao pesquisar o caráter central dos músculos enquanto representante de masculinidade na cultura popular norte-americana constatou que quase todos os sujeitos investigados aspiravam possuir um corpo musculoso e tinham organizado suas práticas corporais a partir de uma destas três estratégias: “confiança”, “reformulação” ou “rejeição”, onde, a maioria dos informantes adotava a prática de “confiança”, identificando-se com e buscando ativamente alcançar o modelo muscular firme e volumoso associado à masculinidade. Já, aqueles que organizavam suas práticas através da “reformulação” também desejavam esse corpo normativo, porém entendiam que não poderiam atingí-lo, desenvolvendo, dessa forma, estratégias alternativas para incorporar autoridade, força e autocontrole. Finalmente, alguns homens tinham, de fato, “rejeitado” o ideal muscular, encarando-o como um produto de referenciais irreais.

Porém, como já apontado em relação às mulheres, nem sempre este padrão foi o almejado pelos homens como apontam McKay, Mikosza e Hutchins (2005), já que, a masculinidade: no passado, estava atrelada à barba e outros pêlos corporais e indicavam a maturidade e virilidade daqueles que as possuíssem, enquanto nos dias atuais essa significação é atribuída ao modelo mesomórfico de corpo.

Um modelo de masculinidade hegemônico também é trabalhado por Almeida (1995), que acredita que corresponda a um homem branco, ocidental, de classe dominante, provedor, heterossexual, forte e viril. Tais perspectivas de masculinidade sugerem que a disseminação de um modelo normativo em comerciais, brinquedos, filmes, desenhos animados e revistas em

quadrinhos, reforçaria a busca de muitos jovens por esse ideal. O que é encontrado por Beiras et al. (2007), que ao analisar corpos de personagens em HQs (revistas em quadrinhos) revela tendências distintas e significativas entre os mesmos. Os super-heróis, por exemplo, geralmente apresentam um status corporal padronizado e enfático, onde os corpos masculinos são viris e musculosos, enquanto os femininos são esguios e intensamente erotizados. Por isso, a musculosidade masculina teria, assim, a função de destacar os personagens principais em relação àqueles menos atuantes e menos relevantes, o que pode nos levar segundo Connell (1995) a pensar essas representações corporais como metáforas das relações sociais hierárquicas entre masculinidades, segundo as quais apenas alguns homens centralizariam o poder na sociedade.

Ainda para Beiras et al. (2007) outros elementos estéticos se fazem presentes na caracterização do posicionamento ético-moral desses personagens. Enquanto os corpos dos heróis são costumeiramente representados de forma mais simétrica, dentro de padrões normativos de saúde e beleza, os corpos dos vilões frequentemente carregam traços ou atributos que os desviam destes mesmos padrões, tais como cicatrizes, deficiências físicas ou feições associadas ao grotesco. Para estes mesmos autores, considerando o contexto norte-americano em que os quadrinhos em questão foram criados, podemos identificar uma série de valores associados à masculinidade, dentre os quais força física, virilidade, poder econômico, racionalidade, controle emocional, honra, lealdade e a predominância masculina na esfera pública. Esses valores coexistem, sobrepondo-se e dialogando, frequentemente em contradição.

Já, Butler (1999) acredita que masculinidades e feminilidades são construídas a partir da sedimentação de ações no cotidiano, em que, ideais regulatórios produzem os corpos ao mesmo tempo que estes (re)produzem tais ideais; e a atribuição de diferentes valores a determinados corpos fundamenta a abjeção daqueles corpos que se afastam dos padrões normativos.

Enquanto que para Malysse (1997) todos os esforços despendidos na construção da beleza idealizada trazem como recompensa a liberdade de expor os corpos, nos espaços públicos e, especialmente no verão, o que justifica a grande procura pela busca do corpo perfeito nessa época do ano. Mas, Malysse (2002) admite que, em uma sociedade onde as relações sociais são eminentemente utilitárias, o corpo passa a ser adotado como um tipo de moeda, por meio da qual as relações sociais são negociadas. Essa nova forma de “economia” é absorvida e nos induz a pensar o corpo, como obra de arte: algo a ser exibido e valorizado, o que, para Santos e Salles (2009) está intimamente associado ao reconhecimento social e à

aprovação, por meio do processo de disciplinar o corpo, às custas de muito suor e calorias perdidas. Ser magro ou, estar na linha, tornou-se então para Gomes (2008) não apenas uma imagem sedutora e atrativa, mas também um símbolo de autocontrole, integridade moral e estatuto social elevado.

Porém, segundo Schilder (1999), nossa imagem corporal só adquire suas possibilidades e existência porque nosso corpo não é isolado. Um corpo é, necessariamente, um corpo entre corpos, por isso, precisamos ter outros à nossa volta, e é exatamente essa condição que permite o culto ao corpo, seja ele, o meu ou do outro, sendo o mesmo admirado ou invejado. Já, para Santaella (2004), na sociedade do espetáculo, a hipervalorização da aparência física do corpo é fruto de sua excessiva exposição no espaço público e os modelos dessas aparências são dados pela exacerbação de imagens da mídia (*tops models, pop stars*), no qual, essas imagens funcionam como miragens de um ideal corporal a ser atingido.

Essa mesma mídia, que para Etcoff (1999) é importante meio de propagação das imagens do corpo e que controla e dirige o desejo, mas, reduz a amplitude de nossa faixa de preferência, já que, uma imagem que agrada a um grande grupo se torna um molde, e a beleza é seguida pelo seu imitador, e depois pelo imitador do seu imitador, promovendo uma verdadeira reprodução de “modelos” que posteriormente serão aceitos ou não pela sociedade. Esta “reprodutibilidade” parece desencadear nas pessoas verdadeira modelagem social. Esta modelagem do ponto de vista social pode levar a formação de grupos que partilham dos mesmos ideais, neste caso, aqueles grupos interessados na busca pelo corpo perfeito.

Mas, Vaz (2006) acrescenta que uma característica decisiva no investimento social na capacidade de consumir do corpo: o que se vende é a possibilidade de se permanecer vivo e belo. Não se pode esquecer que a indústria que mais cresceu nos últimos trinta anos é a farmacêutica, vendendo juventude, bem-estar e beleza. O corpo consome principalmente a si próprio. Por isso, segundo Camargos e Assumpção (2007) o corpo, por sua vez, se torna o instrumento ideal para o alcance do belo, inclusive a beleza física apenas consegue a sua concretude e elevação por meio de um corpo magistral. Nessa lógica, o corpo nada mais é do que um figurino de guarda-roupa que deve ser exibido, moldado, manipulado, trabalhado, costurado, enfeitado, construído, produzido e imitado.

Outro fator apontado por Courtine (1995) é que a crescente valorização da imagem corporal nas sociedades de consumo pós-industriais, refletida nos meios de comunicação de massa, que expõem como modelo de corpo ideal um corpo masculinizado, “bombado”, pode estar contribuindo para que um número crescente de jovens envolva-se com o uso indiscriminado de esteróides anabolizantes, na intenção de rapidamente desenvolver massa

muscular. O que também é apontado por Le Breton (2004), que acredita que pessoas que submetem seus corpos de maneira indiscriminada às ginásticas, regimes, e *designs* como *bodyart* e *bodybuilding* não se contentam mais com o corpo que tem, mas sim, buscar modificar os seus fundamentos para complementar ou torná-lo conforme a ideia que se faz dele. Com isso, para este mesmo autor, o princípio de identidade torna-se tão obsoleto quanto as formas corporais indefinidamente remanejáveis, já que, se o corpo dos anos de 1960 encarnava a verdade do sujeito, seu ser no mundo, hoje ele não passa de um artifício submetido ao *design* permanente da medicina e da informática. Em outros tempos suporte da identidade pessoal, seu status hoje é muitas vezes o de um acessório.

Mas, para Costa (2009), o corpo ao ser tratado como uma manifestação, antes de tudo, simbólica do ser humano, é construído a partir das próprias criações humanas, em que, à medida que o homem avança seu conhecimento sobre a natureza por meio da criação de tecnologias, legitimadas por métodos científicos, a tecnologia enquanto construção humana ocupa cada vez mais espaço na sociedade, inclusive adentrando o próprio corpo humano. Portanto, pensar nas tecnologias requer antes um pensamento sobre o próprio homem, autor e principal interlocutor de tais construções. Por isto, este autor acredita no deslocamento do conceito clássico de natureza humana, onde o corpo é entendido a partir de uma natureza essencialmente biológica. O corpo, portanto, não deve ser visto como um organismo acabado, acrescido posteriormente da capacidade de produzir e propagar cultura, mas sim, como um híbrido auto gerado, que se desconstrói e reconstrói infinitamente. Assim, cada vez mais evidenciado por tecnologias desenvolvidas no atual contexto civilizatório, o corpo reflete a modernidade, ao mesmo tempo em que se torna o reflexo da ambiguidade, inconstância e fluidez desse atual período.

Já, Geertz (1989), ponderava que a cultura é um ingrediente fundamental na construção biológica dos corpos humanos, mas, o que as tecnologias mais recentes proporcionam é a potencialização desse processo que o torna mais evidente na atualidade. O que, para Vaz (2006) leva as novas tecnologias de comunicação a afetar a experiência do corpo ao promover a mediação generalizada, onde, a materialidade do corpo e da experiência sensorial é constitutiva da definição do imediato da experiência, do aqui e agora, pois, sabe-se que as tecnologias de comunicação são modos de mediar tal experiência: a escrita, ao substituir o oral, torna presente alguém que pode nem sequer estar vivo; a secretária eletrônica torna desnecessário que duas pessoas estejam presentes em simultâneo para haver comunicação; a televisão e a internet tornam próximo o que está longínquo no espaço etc.

Este mesmo autor considera ainda que ao investirem na maneira como o corpo apreende o mundo para tornar a simulação tão presente quanto o simulado, e ao permitirem que o próximo e o simultâneo se estruturam segundo a conexão, a velocidade e a prótese, essas tecnologias modificam o que é o mundo e o que significa estar nele corporalmente.

Esta constatação faz Costa (2009) acreditar que as tecnologias, e mais especificamente a realidade virtual, não é uma janela por onde se percebe um mundo por meio de estímulos visuais, mas uma porta, pela qual se pode entrar e interagir além da visualidade. Tal percepção sugere que ao entender que tecnologias estão intrinsecamente atreladas ao desenvolvimento das sociedades, e que as transformações sociais estão refletidas diretamente nos corpos dos seres humanos que compõem essas sociedades, então pode-se dizer que a criação de tecnologias e a capacidade de organizar-se a partir de sistemas simbólicos, determinaram o hibridismo dos corpos humanos. Portanto, para este autor, se qualquer fonte de informação, inclusive simulações sensoriais humanas podem ser digitalizadas, então se pode afirmar que o corpo humano também se digitaliza à medida que se conecta às máquinas digitais, ou seja, se tornam corpos virtuais.

Por isso, para Guimarães Jr. (2000) e Máximo (2006) o ciberespaço não é um mundo dissociado das experiências cotidianas, mas sim, uma dimensão constituinte das sociedades complexas moderno-contemporâneas, e, Guimarães Jr. (2004) aponta que as culturas locais no ciberespaço, por sua vez, elaboram em sua dinâmica social uma série de idéias sobre o papel e funções de um corpo virtual, no qual, pode se pensar em sua utilização como forma de demonstração de poder e até mesmo estreitamento das relações sociais.

Já, Baldanza (2006) aponta que as novas tecnologias de comunicação transformam a experiência de corpo: o sentido da presença, a definição do próximo e do longínquo no espaço e no tempo, a distinção entre o real e imaginário. Elas reinventam as relações sexuais, a forma do corpo, a experiência de identidade, de comunidade etc. O corpo dessa nova sociedade é o da rede, da complexidade, do mundo reticulado. É o corpo da mobilidade, que mesmo virtualmente atravessa fronteiras geográficas, culturais, profissionais, hierárquica, e que é capaz de estabelecer contatos pessoais com diversos e muitas vezes desconhecidos atores. Porém, este autor acredita ainda que a sociabilidade em espaço virtual é relativamente nova, se pensarmos na trajetória social humana, e embora na sociabilidade face a face, o corpo real seja fundamental, em ambiente virtual isso não mais é essencial, fazendo emergir a representação do eu e suas emoções por meio de corpos virtuais, como forma de suprir essa ausência de expressões e emoções. No entanto, essa nova modalidade de interação social, devido à ausência do corpo físico, traz algumas implicações que poderão, subjetivamente, ser

apontadas como vantajosas ou não para as pessoas que utilizam este meio para interagirem. Diante desse tão recente mundo virtual, instala-se a discussão sobre a presença ou ausência do corpo, e os confrontos encontrados nessa dicotomia.

Segundo Jubé (2010), a noção de corpo, tempo e espaço, as construções de identidades fazem parte também dessas referências que estão passando por rearranjos sociais. A contemporaneidade é fugaz e a individualização do sujeito encontrou um ambiente propício para o desenvolvimento das novas subjetividades. As representações são fenômenos que nos são próprios, e terão aqui sua função ampliada, pois nunca foi tão necessária a familiarização com o "estranho", como o fato de representar-se nas redes e/para fazer "novos amigos" virtuais, ou até mesmo jogar futebol sem estar "fisicamente" numa quadra ou campo. Um dos campos possíveis para essa análise atravessa o indivíduo em tempos de modernidade tardia, globalização e de novas identidades, e da representação do corpo em ambientes virtuais. Esta que nada mais é do que uma face do sujeito que concebe sua identidade de forma tão maleável, fluida e variável de acordo com as circunstâncias.

Assim, para este mesmo autor, as relações com o corpo tornam-se contraditórias, sendo, em primeira instância, um elemento de ligação entre o real/físico e o virtual, na medida em que o indivíduo necessita dele para controlar as funções biológicas básicas que permitem com que ele se coloque na frente do computador, manuseando-o. Porém, em um outro momento, ele já foi superado nos quesitos espaço/tempo através da tecnologia. A partir disso, não é mais necessário o deslocamento espacial para que o indivíduo possa se exhibir, conversar, iniciar amizades ou mesmo namorar, atividades que podem ser feitas em territórios muito distantes do seu.

Mas, Baldanza (2006) acredita que alguns aspectos podem ser consideradas positivos no que diz respeito à facilitação no processo de interação e sociabilidade em espaço virtual como o anonimato, a comunicação fácil e sem bloqueios sociais ou preconceitos, a possibilidade de fantasiar identidades alternativas vislumbrando outras maneiras de ser, liberdade para relacionamentos de qualquer espécie, ausência de censura e mobilidade territorial. No entanto, ele também pondera que devido à possibilidade das pessoas se manterem anônimas na rede, que uma simples sala de bate-papo torna-se um espaço apto para exploração de potencialidades e expressões variadas, como se fosse possível ter e experimentar vários corpos.

Estes corpos, presentes nesta rede de construção corporal e identitária, onde, há possibilidade de se experimentar novas roupagens, que podem ser modificadas quando necessário, são tratados por Le Breton (2003) como corpos rascunho, e são vistos como um

lugar das possibilidades, das reinvenções e da correção dos excessos. Portanto, o lugar mais privilegiado para todos esses desejos do ser humano por modificações é a internet, por meio de seus inúmeros ambientes virtuais, ciberespaços de relacionamentos, e por ter a capacidade de fornecer uma transformação, uma reinvenção do “eu”, da imagem do “eu”, sem dor, sem envolvimento físico, onde o corpo real/físico ficaria completamente a salvo de todas essas experimentações.

Esta situação para Cruz (2001) permite que o indivíduo seja liberado de problemas como a aparência física inadequada aos padrões impostos, falta de mobilidade física ou econômica. O ciberespaço complementa Martins (2005), possibilita a experimentação de diferentes opções sexuais, classes sociais, raças, nacionalidades, profissões etc. Assim, no espaço virtual, pode-se experimentar o que não se é, ou mesmo ser aquilo que não se tem coragem de ser no espaço social convencional, ou territorial. Contudo, a possibilidade de vislumbrar outras maneiras de ser, não anula a necessidade de expressar emoções corporais. São coisas distintas, mas, amplamente utilizadas nesse tipo de interação.

Segundo Jubé (2010), o corpo é um agente da construção identitária nas redes de relacionamentos, já que, é graças a ele, fundamentalmente, e também à cibercultura, que é possível aos sujeitos criarem um perfil virtual e, por consequência, trazer à tona naquele ambiente, traços identitários de um projeto em construção, o que leva o autor a afirmar que a cibercultura é com certeza, um ambiente que potencializa essa construção identitária, tendo o corpo como protagonista. Jubé (2010) acredita ainda que os jovens na contemporaneidade se apropriam dos elementos da cibercultura, e recriam suas identidades quando participam das diversas comunidades virtuais presentes nesse contexto, pois, sem um corpo físico como receptáculo de sua identidade, ficam livres para jogar com comportamentos e representações de si. Então, na tentativa de ganhar destaque nessas comunidades virtuais, os jovens são capazes de lançar mão de inúmeros recursos técnicos a fim de colocar o seu corpo em destaque. Nesse caso, o corpo é seu principal meio de apresentação, comunicação e representação na cibercultura, e quando representado, tende a seguir um padrão midiático comum, dessa forma apresenta-se fragmentado e como um objeto a ser melhorado, rascunhado.

Este cenário faz Baldanza (2006) acreditar que face às novas tecnologias de comunicação e informação, pensar no corpo apenas como visto há séculos atrás se torna imprudente ou até mesmo irreal. Isso porque com o surgimento de tecnologias que possibilitaram a comunicação à distância, desde a escrita até mais recentemente a internet, surgem novas formas de sociabilidade onde não mais é preciso estar face a face para interagir

com outras pessoas. Como consequência, pode-se dizer que a representação do corpo e suas significações também se alteram, quando se trata desse novo espaço. Nesse cenário, onde novas formas de comunicação estão surgindo e possibilitando também novas maneiras de sociabilidade, a internet surge como importante meio de intensificação desse processo, pois as interações que emergem no ambiente virtual, tornam-se cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade.

Nesse ambiente também surgem extremos, já que, segundo Ortega (2007), o artista performático australiano *Sterlac* milita desde os anos 70 pela obsolescência do corpo e a separação da mente e do corpo. Para ele, o corpo deve se libertar de seu receptáculo biológico, cultural e planetário mediante próteses supersofisticadas. *Sterlac* tenta superar as limitações que a corporeidade nos impõe, nossa vinculação espaço-temporal, prolongando assim, a longa tradição ocidental de esquecimento e desprezo do corpo. Porém, Ortega (2007) coloca que é importante denunciar o aspecto elitista das propostas de superação do corpo pelas novas biotecnologias, pois excluem quatro quintos da humanidade que não possuem acesso às tecnologias e que não podem se dar ao luxo de ignorar a sua materialidade e declarar obsoleto o seu corpo na luta cotidiana pela sobrevivência. Sirva nesse sentido a advertência de que deveríamos lembrar que, no futuro previsível, devemos ficar aqui, nestes corpos, neste planeta, e que nossas responsabilidades estão localizadas precisamente aqui e não em algum universo digital paralelo.

Porém, Le Breton (2003) comenta que para *Stelarc* o corpo é obsoleto, despojado de valor, tornado insípido e suscetível a todos os emparelhamentos tecnológicos ou de todas as experiências extremas para ampliar suas possibilidades, premê-lo ou convertê-lo em simples suporte. O corpo deixa de ser o lugar do sujeito e torna-se um objeto de seu ambiente. Em suma, *Stelarc* diz que a era darwiniana está se extinguindo; pois, o homem liberta-se da evolução a partir do momento em que a tecnologia invade o corpo e o recompõe de acordo com as circunstâncias. O corpo antigo tornou-se anacrônico em uma época em que os indivíduos comunicam-se com a velocidade da luz pela internet, o corpo não serve mais para nada, pensa *Stelarc*, é inapto para acumular a soma de informações que circulam, o que pode demonstrar a difícil distinção entre real e virtual, corpo físico e virtual.

A dificuldade de distinguir o que é real e virtual também é apontada por Au (2008) que acredita que mesmo agora, com a era da internet estabelecida há tanto tempo, alguns insistem em fazer distinções entre o que é virtual e o que é real, como se assim pudessem claramente demarcar cada um desses mundos. Mas, a maioria de nós participa de apaixonadas listas de discussão em e-mails ou *blogs*, flerta nos programas de mensagens instantâneas,

compartilha fotos pessoais em *sites*, faz compras *online*, assiste a vídeos produzidos por milhares de anônimos, fabrica imagens ideais de nós mesmos em *sites* de relacionamento, além de usar a internet para trabalhar, ter momentos de lazer e realizar atividades culturais. Este autor acredita ainda que até quando nos afastamos de nossas mesas ou escrivaninhas, mantemos contato com o mundo *online* por meio de nossos celulares. Não importa que pareçam desenhos animados ou joguinhos à primeira vista – esses mundos virtuais estão se tornando importante canal de experiência e interatividade e, para muitas pessoas, especialmente os mais jovens, eles estão se tornando o único mundo que realmente importa, ou seja, um mundo essencial.

Mas, para Santaella (1997), a lógica desenvolvida pelos entusiastas das tecnologias, defende que as máquinas ao ampliarem os músculos, os sentidos e as capacidades cerebrais humanas, desenvolvem uma simbiose cada vez mais refinada com os seres vivos. Ao tornarem-se gradativamente mais interativas, as máquinas adentram os corpos de forma cada vez mais sutil, deixando de ser uma prótese, um enxerto e passando a fazer parte da constituição do próprio ser humano física e psicologicamente, o que, segundo Costa (2009) desenvolve a partir disso toda uma teoria do “pós-humano”, com outra forma de conceber as relações coletivas, agora não exclusivamente entre seres exclusivamente biológicos, mas entre seres híbridos, cujas fronteiras apresentam-se em permanente redefinição.

Santaella (2004) também aponta existir basicamente três possibilidades de relação entre corpo e tecnologias. A primeira vai de dentro para fora do corpo, onde tem-se as conexões permitidas por serviços informáticos telecomunicacionais, que vão desde os computadores portáteis, celulares e *paggers* até a telepresença ou realidade virtual. A segunda exhibe-se em sua aparência, localizando-se de fora para dentro do corpo, possibilitado pelas técnicas de *bodybuilding* e *bodymodification* (que pode ser considerado um processo de modificação do corpo, por meio da utilização de recursos como tatuagens, *piercings*, ou musculação e demais exercícios físicos que visem a modificação do corpo, com fins estéticos ou pessoais). A terceira trata-se dos implantes e próteses que pretendem corrigir funções orgânicas avariadas, ou ampliá-las, transformá-las ou até mesmo criar novas funções.

Porém, para Costa (2009), essa variação contínua do corpo, que no momento desenvolve-se num meio altamente complexo, aponta para um corpo que paradoxalmente, de essencial, talvez tenha somente a sua própria capacidade de adaptação e mutação. Ou seja, um corpo mutante, portanto praticamente sem essência. Dessa forma, esse corpo humano da contemporaneidade apresenta-se como o reflexo da modernidade que ele próprio ajuda a construir. Construído por aspectos de instabilidade e transitoriedade, que segundo Bauman

(2001), fazem o corpo humano da atualidade se reconfigurar numa atmosfera fluida, constituída de possibilidades múltiplas e referenciais instáveis. Seria este um novo corpo? Um corpo maleável, construído e reconstruído a fim de atender aos desejos do ser humano tecnológico?

Mas, Goffman (1985) acredita que o corpo não é meramente um assistente da comunicação, mas um centro particularmente poderoso da expressão, sendo que a ausência do mesmo implicaria no desaparecimento de camadas de significado, especialmente na área considerada mais relevante para as representações sociais do Eu: a expressão não-verbal. Seriam estes ambientes (virtuais) também capazes de exprimir tais expressões?

Para Costa (2009), os trabalhos como os desenvolvidos na série “Ornitorrinco⁹”, ao deslocar a arte do objeto artístico transformando a obra de arte num processo contínuo e mutante, possibilita a interatividade, que transforma o espectador num elemento ativo na obra, evidencia a multiplicidade, propondo diversas ações e possibilidades ao mesmo tempo, mas também, e principalmente apresenta o corpo humano como um ponto chave de ligação dentro de todo o processo. É nesse momento que aparece o corpo híbrido. Um corpo físico, mas que também é capaz de criar movimento no espaço virtual. Um corpo humano, mas que ao acoplar-se à máquina, estende suas possibilidades, extrapolando sua fisiologia. Um corpo individual, mas que na rede, torna-se coletivo. Um corpo biológico, mas que também é tecnológico.

Ainda segundo Costa (2009), dentro das possibilidades de interação do corpo humano com suportes tecnológicos, devem ser destacadas duas vertentes na arte, que evidenciam a existência de corpos híbridos. A primeira vertente trata da manipulação da aparência do corpo e da imersão dessa representação em interfaces virtuais, ou seja, são as práticas artísticas que utilizam o ambiente virtual conectado ao corpo. Paralelo a essa vertente, está a possibilidade de interação do corpo físico com tecnologias. Aqui, é a materialidade do corpo que é acionada. Ao adentrar o corpo físico, as tecnologias recentes intensificam e expandem as mutações e materializam os processos de hibridação corporal.

Postos os instigantes apontamentos sobre os corpos reais e virtuais, já é possível diferenciar um do outro? Encontrar a tênue linha que os separa, se é que há esta linha? Inquietações que parecem ainda não encontrar suporte para uma possível resposta, se é que ela existe! Por isso, passaremos agora para os procedimentos metodológicos deste estudo.

⁹ A série ornitorrinco é um trabalho de cunho artístico que busca demonstrar o uso da arte como telepresença na internet.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

5.1 Caráter da Pesquisa

A fim de atendermos aos objetivos propostos optamos pelo emprego de um estudo etnográfico, de cunho qualitativo, no mundo virtual. As pesquisas qualitativas segundo Howitt e Cramer (2011) são totalmente diferentes das pesquisas quantitativas, pois as qualitativas focam na descrição da qualidade ou característica de um dado. Para esses mesmos autores, as pesquisas qualitativas frequentemente se concentram nas conversas ou trocas similares entre pessoas em entrevistas, nos meios de comunicação, aconselhamento e assim por diante. Portanto, nos alicerçamos na Etnografia (2013) que é o método utilizado pela antropologia na coleta de dados, baseando-se no contato intersubjetivo entre o antropólogo e o seu objeto, seja ele uma tribo indígena ou qualquer outro grupo social sob o qual o recorte analítico seja feito. Spradley (1979) também aponta que a etnografia deve ser entendida como a descrição de uma cultura, que pode ser a de um pequeno grupo tribal, em uma terra exótica, ou a de uma turma de uma escola no subúrbio, sendo a tarefa do investigador etnográfico compreender a maneira de viver do ponto de vista dos nativos dessa cultura.

Essa técnica, já amplamente adotada no mundo *offline*, até então envolvendo seres humanos em suas RL, em diversas áreas: Educação (ALAOUI, 2002; LAPASSADE, 1992), Saúde (BONET, 1999; CAPRARA; LANDIM, 2008), Política (ALMEIDA, 1999; GONÇALVES, 2009), etc., passa a ganhar importância e ser empregada nos mundos virtuais, também envolvendo seres humanos, mas por meio de seus corpos virtuais (BOELLSTORFF, 2008; BOELLSTORFF et al., 2012; GUIMARÃES JR., 2000; HINE, 2004; PEREIRA; SILVA; PIRES, 2009; RECUERO, 2010; VASCONCELLOS; ARAÚJO, 2011).

Boellstorff et al. (2012) também apontam que a etnografia no mundo virtual vem crescendo de forma substancial, pois, parece que os seres humanos têm usado a tecnologia para mudar o mundo da escrita e para refletir sobre suas culturas e culturas dos outros, o que pode ser visto na recente onda de protestos que tomou conta do Brasil nos meses de junho e julho de 2013 e que possivelmente teve origem e organização nas redes e mundos virtuais (AGÊNCIA BRASIL, 2013; FOLHA DE SÃO PAULO, 2013; SENADO FEDERAL, 2013). Para Recuero (2010), esta técnica também deve analisar o uso de marcadores verbais e não-verbais na internet a fim de compreender as práticas culturais mediadas por ela, além de possuir um caráter qualitativo e requerer inserção na realidade em análise.

Boellstorff et al. (2012) salientam ainda que os etnógrafos podem contar com um amplo leque metodológico, que pode incluir: entrevistas individuais e de grupo, pesquisas históricas, pesquisas quantitativas e qualitativas envolvendo a análise da mídia de massa, apenas para citar algumas das abordagens mais comuns. Porém, para esses autores, qualquer dos métodos acima citados deve lançar mão da observação participante, que é a pedra angular da etnografia, e refere-se à colocação encarnada do pesquisador em campo como um ator social, e se a caixa de ferramentas metodológicas não incluir a observação participativa, a abordagem pode ser legítima e efetiva para explorar um grande número de tópicos, mas, não é etnografia. Bogdan e Taylor (1975) também definiram a observação participante como uma investigação que se caracteriza por um período de interações sociais intensas entre o investigador e os sujeitos, durante o qual os dados são coletados de forma sistemática. Por este motivo, optamos pela adoção de uma pesquisa etnográfica realizada por meio da observação participante.

5.2 Sujeitos

Seguindo o desenho de pesquisa proposto por Boellstorff et al. (2012), e para que pudéssemos utilizar o estudo etnográfico na perspectiva da observação participante, criamos um avatar (que pode ser identificado nas figuras 1 a 10 e figura 12 de costas) no mês de outubro de 2010, somente para fins de pesquisa no jogo SL. A escolha deste jogo deu-se pelo grande número de usuários que fazem uso do mesmo (já apresentado na revisão de literatura), além de sua grande possibilidade de investigação em ciências humanas e sociais como apontado por Boellstorff (2008) que sugere que a cultura no SL não existe em um vácuo ciberespacial, já que este jogo pode desenhar uma emergente constelação de premissas e práticas sobre a vida humana em um tipo de “visão de mundo” por meio do virtual. Blascovich e Bailenson (2011) também caminham neste sentido ao apontar que as pessoas vêm passando mais tempo em mundos virtuais (como o SL) e por isso psicólogos, sociólogos, antropólogos e outros cientistas têm percebido uma notável oportunidade para estudar as relações e interações sociais nestes ambientes.

No primeiro momento buscamos a ambientação nesse mundo virtual, por nós, até então conhecido somente pelas notícias veiculadas em jornais, revistas e *sites*. Posteriormente, criamos um avatar padrão dentro do SL, que aos poucos foi ambientado-se e aperfeiçoando suas técnicas no jogo, seguindo as recomendações contidas no Guia Rápido do Second Life (2011) e também no livro: “*Créez-vous une nouvelle vie dans Second Life*” de Thomas

Maillet e Éric Tessier, publicado em 2008, já que, esse jogo permite escolher entre diversas opções de avatares, e que além de pessoas, pode contar com animais, robôs e até mesmos veículos. Porém, Au (2008) aponta que segundo estimativas informais, algo entre 70% e 80% da população de residentes no SL está registrada como humana. Não tomamos nenhum tipo de cuidado quanto à construção de um avatar diferente e/ou a adoção de outra forma que não fosse a humana, afim de não interferir no desenvolvimento das coletas¹⁰. Por isso, escolhemos um avatar com características padrão dentro do jogo, apesar desse tipo de avatar já aparentar boa “forma física”, ou seja, cuidados relativos à estética corporal (bom volume de massa muscular e baixa quantidade de gordural corporal).

Atendendo às recomendações do guia nos aperfeiçoamos quanto às habilidades básicas do jogo (andar; voar; alterar a exibição; bater papo por texto; alterar o avatar – apesar de termos mantido o mesmo; interação com objetos; saber mais sobre pessoas próximas; controlar a mídia no mundo interno; fazer amizades dentro do jogo, ver pessoas próximas, e até teletransportar pelas ilhas do jogo). Ilha que para o Second Life (2013) significa área e/ou região específica por assunto ou tema, direcionada para públicos específicos ou em geral e que trata e permite diferentes ações e movimentos. Há ilhas de nudismo, sexo virtual, compras (estilo *shoppings centers*), discotecas, praias, Yoga, Lutas (existem os chamados "*clans*" dentro do SL, que travam lutas e guerreiam nestas ilhas em grupos ou isoladamente), entre outras, que faz desse universo segundo o próprio guia, um ambiente complexo, com vários desdobramentos, e muitas possibilidades de interação, cada uma para com o gosto específico do residente.

Já, no mês de julho de 2012, bem ambientados e dominando melhor as diversas ferramentas do jogo, demos início à nossa coleta que foi concluída no mês de agosto do mesmo ano, e contou com a investigação de 10 (dez) avatares, sendo 5 (cinco) representados por corpos femininos e 5 (cinco) masculinos, residentes no jogo SL e classificados no trabalho a fim de preservar suas identidades, como H1 a H5 os avatares masculinos (“H” em virtude da representação de “Homem” e “1 a 5” para diferenciá-los por uma sequência numérica) e de M1 a M5 (“M” em virtude da representação de “Mulher” e “1 a 5” para diferencia-las por uma sequência numérica, seguindo o mesmo padrão estabelecido para os homens). Optamos pela utilização da palavra “representados”, por não termos total garantia de que uma pessoa do sexo masculino ou feminino era realmente o proprietário do avatar com características de

¹⁰ A palavra coletas foi empregada no plural, já que, como forma de entendermos melhor o ambiente que investigaríamos neste trabalho realizamos 2 (dois) estudos pilotos neste ambiente antes do início desta tese (ZANETTI et al., 2011; ZANETTI; MACHADO, 2011), além de outras pesquisas desenvolvidas paralelamente.

um corpo masculino ou feminino que representa seu gênero. Porém, para tentar minimizar a possibilidade de investigarmos um(a) avatar construído com características do sexo oposto do proprietário fizemos antes do início da entrevista uma varedura no perfil do usuário, atentando para outras formas de identificação do mesmo, como fotos no seu perfil e também em redes sociais, inclusive com o proprietário do perfil junto com outras pessoas em fotos diversas. Com esta estratégia acreditamos ter diminuído sensivelmente a possibilidade de construção inversa do sexo do avatar, porém, somos sabedores que no mundo virtual há diversos perfis *fakes*¹¹, mas, mesmo que houvesse tal problema, ele pouco interferiria e/ou prejudicaria a coleta dos dados.

Sobre a mudança de sexo dos avatares Au (2008) aponta que quaisquer que sejam as motivações, criar uma identidade do sexo oposto parece ser parte substancial dessa cultura, pois, em meados de 2007, a *Global Market Insides* conduziu uma ampla pesquisa sobre os residentes do SL, e constatou que 23% dos entrevistados disseram participar do mundo virtual com sexo diferente do real. Porém, este autor acredita que se as motivações para a mudança de sexo são muitas, mas, também o são para aprender mais sobre quem você é de verdade, quando se torna o oposto do que sempre foi.

A opção por investigar este número de sujeitos se deu meramente pela conveniência do pesquisador, já que, pelas pesquisas anteriormente realizadas e já apontadas percebemos que o volume de informações coletadas seria bastante substancial e significativo, porém, acreditamos que a ampliação de sujeitos poderá proporcionar a obtenção de novas e importantes informações, como apresentaremos nas conclusões do trabalho.

Já, como critério de inclusão dos sujeitos no estudo, os mesmos foram escolhidos de maneira aleatória nos ambientes de maior circulação (identificados pelo painel de controle do jogo), cabendo apenas o aceite do avatar abordado para participação na pesquisa. O critério de exclusão foi não ter cumprido algum dos itens: (1) Recusar-se a participar; (2) Não responder toda a entrevista; (3) Não permitir o registro fotográfico de seu avatar; (4) Não enviar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) por e-mail.

5.3 Instrumentos

¹¹ *Fakes* é um termo de origem inglesa e é comumente empregado no mundo virtual para designar um perfil falso.

Na coleta dos dados foram utilizados 2 (dois) diferentes instrumentos, com características complementares, seguindo os pressupostos da etnografia nos mundos virtuais (BOELLSTORFF et al., 2012), sendo:

- 1. Entrevista semi estruturada:** foi realizada uma entrevista semi estruturada (Apêndice A), que levou em conta os estudos de Zanetti et al. (2011) e Zanetti e Machado (2011), além dos apontamentos feitos pelos membros da banca de qualificação do projeto de doutorado, Profa. Dra. Eloisa Hilsdorf Rocha Gimenez, Prof. Dr. Daniel Presoto e Prof. Dr. Afonso Antonio Machado. Este tipo de entrevista no SL é viável e foi facilitada pela possibilidade de interação síncrona (em tempo real) proporcionada pela ferramenta de bate-papo do próprio jogo. Após a realização da entrevista, a conversa era toda selecionada e salva no editor de texto Microsoft Office Word (2007), para posterior análise. Este recurso (bate-papo por *chat*), em tese permite ao pesquisador direcionar os questionamentos ao investigado da mesma maneira como faria face a face, como propõe Braga (2008), sendo esta a relação estabelecida entre pesquisador-participante. Porém, para esta autora, a diferença é que este modelo de pesquisa adota o padrão CMC (Comunicação Mediada por Computador), não obstante ambas sejam reais, pois ocorrem de fato. Este instrumento também é sugerido nesses ambientes por Boellstorff et al. (2012), que apontam que as entrevistas ocupam um lugar importante, mas frequentemente são incompreendidas nos métodos etnográficos. Já, para esses autores, as entrevistas têm papel efetivo dentro deste tipo de estudo e não é possível imaginar um projeto que não as incluam, mas, as entrevistas isoladas são insuficientes para constituir uma pesquisa etnográfica, o que nos levou a utilização de outra ferramenta (registro fotográfico, que veremos a seguir). A opção pela entrevista semi estruturada, que para Mattos (2005) é uma forma especial de conversação, por proporcionar uma interação linguística, e não ignorar o efeito da presença e das situações criadas por uma das partes (o “entrevistador”) sobre a expressão da outra (o “entrevistado”), foi feita a fim de possibilitar, ainda segundo este autor, o entendimento do significado de ação para além do significado temático da conversação, no qual, os atores, principalmente o entrevistado, “faz” ali muita coisa — e o sinaliza — enquanto articulam-se perguntas, respostas ou interferem nelas. Já que, é falso interpretar o que alguém “disse” sem se perguntar também o que, na ocasião, “deu a entender”, o que sinalizava para além do que dizia, enfim, o que também fazia ao responder tais e tais perguntas;

2. Registro fotográfico: também foi realizada a coleta da imagem de todos os avatares investigados, nos mesmos ambientes que estes se encontravam por meio de um recurso de fotografias disponível no próprio SL. Todas as imagens coletadas eram nomeadas e arquivadas em uma pasta criada para tal fim. A captação de imagens, além de servir como recurso complementar, como já explicitado, é para Boellstorff *et al.* (2012) um importante aspecto da coleta de dados, já que, a etnografia visual tem uma longa história, e dentro dos contextos de trabalho e construção de ambientes pode promover novas oportunidades para o uso e análise do visual. Grau e Veigl (2011) também apontam que nunca antes o mundo das imagens mudou tão rápido; nunca antes fomos tão expostos por meio de diferentes formas de imagens; e nunca antes a forma como as imagens são produzidas transforma-se tão drasticamente, já que elas vêm avançando dentro de novos domínios, tais como: plataformas privadas como o Flickr¹² com bilhões de fotos ou o Facebook com milhões de membros e que têm se tornado ferramentas poderosas, além de outros sistemas como: SL, cinemas, TVs com milhares de canais, vídeos publicados no Youtube, etc. Para estes autores, esta grande importância das imagens também tem levado ao desenvolvimento de novas estratégias de análise de imagens, que podem ser verificadas no livro: *“Imagery in the 21st Century”*.

Utilizamos ainda um diário de campo apenas como forma de apoio à análise e interpretação dos dados. Este instrumento segundo Gibbs (2009) serve para registrar as ideias, discussões sobre os membros de uma comunidade virtual, o próprio processo de pesquisa e informações pertinentes ao processo como um todo e à análise de dados, pois, o diário é um documento pessoal e reflete a própria “trajetória” ao longo da pesquisa, que inclui comentários cotidianos sobre os rumos da coleta de dados, percepções, ideias e inspirações sobre a análise.

5.4 Procedimentos éticos

¹² O Flickr (2013) é um site da web de hospedagem e partilha de imagens fotográficas (e eventualmente de outros tipos de documentos gráficos, como desenhos e ilustrações), além de permitir novas maneiras de organizar as fotos e vídeos. Caracterizado também como rede social, o Flickr permite a seus usuários criarem álbuns para armazenamento de suas fotografias e entrarem em contato com fotógrafos variados e de diferentes locais do mundo. No começo de 2005 o site foi adquirido pela *Yahoo! Inc.* O Flickr é considerado um dos componentes mais exemplares daquilo que ficou conhecido como Web 2.0, devido ao nível de interatividade permitido aos usuários. O site adota o popular sistema de categorização de arquivos por meio de *tags* (expressão em inglês que poderia ser traduzida como etiquetas). O Flickr também pode ser considerado um flog, que é um blog voltado para fotos.

Quanto à adoção dos procedimentos éticos, a pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos do Instituto de Biociências da UNESP, Campus de Rio Claro, na 12ª Reunião Extraordinária, realizada em 28.09.2011, decisão CEP nº 079/2011 de 28.09.2011, protocolo nº 5101 – Data de Registro CEP 08.07.2011, e obedeceu todos os padrões éticos, exigidos pela Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) sobre pesquisa com seres humanos.

Apesar da Resolução 196/96 do CNS (2012) até em sua versão mais recente, não citar ou ao menos apontar cuidados éticos no mundo virtual e na internet, nos apoiamos nas recomendações de Young (2013), Boellstorff (2008) e principalmente nas de Boellstorff et al. (2012), adotando os seguintes cuidados:

1. **Princípio do cuidar:** que é um valor fundamental a ser internalizado pelo compromisso do pesquisador em agir e ser vigilante quanto a todos os cuidados da pesquisa;
2. **Consentimento informado:** que é esclarecer os participantes sobre a pesquisa que será feita, além de mantê-los informados durante todo o seu desenvolvimento, e não acreditar que as obrigações terminam com a assinatura do termo de consentimento;
3. **Atenuar os riscos legais e institucionais:** que é buscar diminuir os riscos do investigado sofrer com sentimentos de raiva, medo, vergonha e/ou ser ridicularizado, etc., além de atentar-se para as leis nacionais e internacionais (que são poucas e dão ampla margem interpretativa) às quais estes ambientes devem seguir, para não correr risco de sofrer sanções e/ou ações jurídicas e penais;
4. **Anonimato:** que é a de não revelar inapropriadamente as identidades e informações confidenciais dos participantes;
5. **Fraude:** que é a apresentação dos dados sem nenhum tipo de manipulação fraudulenta, pois, para muitos estes ambientes podem possibilitar a ocorrência de fraudes, sem maiores danos;
6. **Sexo e intimidade:** que é o não envolvimento sexual do pesquisador personificado por meio do avatar com os investigados. Este cuidado deve ser tomado, já que, a observação participante implica certo nível de intimidade com os informantes, tanto quanto à proximidade como em relação à profundidade, o que pode aumentar o risco potencial de atividades sexuais entre o pesquisador e seus pesquisados, tanto no jogo, quanto no mundo *offline*;
7. **Fazer o bem e compensar:** que é buscar causar o menor impacto possível na comunidade e ambiente investigado, criando uma impressão favorável dos

pesquisadores de maneira geral e dos etnógrafos em particular, abrindo caminho para novas pesquisas que por nós mesmos serão realizadas e por outros pesquisadores, além de retribuir àqueles que fizeram o nosso trabalho possível, ou seja, nossos investigados;

8. **Despedir-se:** que é despedir-se dos informantes assim que termina a pesquisa, já que, muitos pesquisadores simplesmente desaparecem sem deixar pistas, o que pode levar a serem mal vistos pelos usuários desses ambientes. Este cuidado também faz-se necessário, já que, muitos dos residentes nesses mundos despendem grande energia e comprometimento na construção de seus avatares e residências, o que os leva a permanecer no jogo durante muito tempo. Esta situação permite ainda a volta do pesquisador ao mesmo ambiente e até de retomada e resolução de dúvidas não sanadas anteriormente, etc;
9. **Retrato fiel:** que não implica concordar com todas as crenças e ações dos nossos informantes, mas, trabalhar para compreender suas próprias visões de seus mundos.

5.5 Análise e interpretação dos dados

Na análise e interpretação dos dados empregamos 2 (duas) diferentes técnicas:

1. **Análise de conteúdo:** esta técnica foi aplicada na interpretação das falas consideradas importantes das entrevistas semi estruturadas realizadas e também na compilação dos dados das entrevistas na forma de quadros (que serão posteriormente apresentados), pois, segundo Bardin (2011), a análise de conteúdo abrange as iniciativas de explicitação, sistematização e expressão do conteúdo de mensagens, com a finalidade de se efetuarem deduções lógicas e justificadas a respeito da origem dessas mensagens (quem as emitiu, em que contexto e/ou quais efeitos se pretende causar por meio delas), principalmente sob o enfoque qualitativo que volta sua atenção para a presença ou para a ausência de uma característica, ou conjunto de características, nas mensagens analisadas, na busca de ultrapassar o alcance meramente descritivo das técnicas quantitativas para atingir interpretações mais profundas com base na inferência. Outro cuidado tomado foi o apontado por Boellstorff et al. (2012), quanto a análise de dados etnográficos, no sentido de na hora de transformar os dados em textos, encontrar, criar, pensar e provocar ideias produtivas, sem é claro, fugir daquilo que foi constatado. Nesse sentido, adotamos esta técnica em 2 (duas) diferentes perspectivas: (1) **Na análise de conteúdo das principais falas coletadas nas**

entrevistas, optamos pela manutenção da escrita adotada pelos entrevistados, com seus respectivos códigos e usos adotados nos ambientes virtuais, com a aplicação dos conceitos de hermenêutica (compreensão) e dialética (crítica), a fim de obtermos adequada interpretação dos dados; **(2) Na compilação dos resultados das entrevistas**, também aplicamos os conceitos de hermenêutica e dialética, porém, não optamos pela manutenção da escrita adotada pelos entrevistados, além de empregarmos a terceira pessoa do singular na análise na intenção de possibilitar melhor compreensão do resultado. A técnica de análise de conteúdo de Bardin (2011) também nos permitiu melhor compreensão e posterior categorização dos dados pelo sistema de “milha”, ou seja, durante a trajetória de análise, que resultou no encontro das seguintes categorias:

- a. **Categoria I:** Principais motivos para participar do jogo SL (questões 4 e 5 da entrevista semi estruturada – Apêndice A);
- b. **Categoria II:** Dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo (questões 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17 e 18);
- c. **Categoria III:** Influências da utilização deste jogo na RL destes jogadores (questões 6, 7, 9 e 16).

Também foram coletados os dados sociodemográficos (questões 1 a 3) dos jogadores, afim de situarmos quanto à origem, nível educacional e estado civil dos mesmos, porém, estas informações não foram objeto de análise por não constar em nossos objetivos e se encontram apenas nos quadros das entrevistas compiladas;

2. **Análise das imagens:** esta técnica foi aplicada na interpretação das imagens coletadas, seguindo os pressupostos da sociologia visual, que para Martins (2008) é possível desenvolvermos interpretações sociológicas estruturais por meio da fotografia, ao expor, por meio da imagem, o que é próprio e explicativo de cada sociedade, já que, se o etnógrafo lançar mão da captação de imagens, segundo Boellstorff et al. (2012) ele deverá ficar atento a todos os detalhes destas imagens. Esta técnica também já foi utilizada em outros trabalhos (VASCONCELLOS; ARAÚJO, 2011; ZANETTI et al., 2012a; 2012b; 2012c; 2012d; 2013a; 2013b; 2013c; ZANETTI; MACHADO; SCHIAVON, 2013) como importante ferramenta de análise de imagens e interpretações relativas à Psicologia do Esporte e Psicologia Social. Nesta etapa também utilizamos o software de apoio à análise qualitativa WEBQDA 2.0.0 (2013), que nos permitiu marcar diferentes pontos nas imagens para que pudéssemos fazer minuciosa descrição e discussão das mesmas. Esta técnica foi inserida e também

serviu de suporte na discussão da Dimensão II (Dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo) como importante meio de análise dos esteriótipos utilizados dentro do SL.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na apresentação dos resultados optamos pela exposição de 2 (duas) diferentes formas, sendo: (1) Análise de conteúdo das principais falas coletadas nas entrevistas, em conjunto com a análise das imagens coletadas dentro de suas respectivas dimensões, acompanhadas de revisão e discussão dos dados frente à literatura nacional e internacional. Também optamos pela apresentação (2) que refere-se aos resultados de todas as entrevistas compiladas no formato de 2 (dois) quadros (**Quadro 1:** avatares masculinos e **Quadro 2:** avatares femininos). A opção pela exposição 2 (compilação das entrevistas) se deu para proporcionar uma visão geral dos resultados gerais da entrevista, portanto, sua discussão tornar-se-ia repetitiva e desnecessária. Estes quadros possibilitam ainda a apresentação de outros dados (primeiro nome e sua idade real; cidade que reside; nível de escolaridade; estado civil), que não farão parte da discussão, como já apontado anteriormente.

6.1 Análise de conteúdo das entrevistas e das imagens coletadas:

A análise de conteúdo das falas e das imagens coletadas nas entrevistas apresenta 3 (três) diferentes categorias, sendo: **Categoria I: Principais motivos para participar do jogo SL**; **Categoria II: Dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo** e **Categoria III: Influências da utilização deste jogo na RL** destes praticantes.

6.1.1 Categoria I: Principais motivos para participar do jogo SL

O primeiro aspecto que será discutido referente aos motivos para participar do jogo foi em relação ao tempo de participação. Neste sentido obtivemos as seguintes respostas:

H1: 9 meses + ou –

H2: indo pra 3 anos

H3: quase 6 meses

H4: 1 e 9

H5: olha acho que uns 2 anos... 2 anos e meio

M2: 2 anos

M3: alguns dias... acho que se vc abrir meu perfil tem como ver ao certo

M4: 8 meses

M5: a 2 dias... apesar de ter jogado ano pasado mais desisti / **Pesquisador: pq desistiu?** / M5: pq naum tinha ngm pra fikar junto e naum tinha graça / **Pesquisador: e pq resolveu voltar?** / M5: pra tentar arrumar uma familia aki /

Pesquisador: e isso é importante pra vc? / M5: sim... eh mais divertido jogar isso tendo amigos / **Pesquisador: e essa familia que vc busca é apenas pra fazer amigos?** / M5: sim... na vdd já achei / **Pesquisador: o que vc já tem aqui?** / M5: como assim ? / **Pesquisador: de família** / M5: tenho uma familia já... / **Pesquisador: composta por quem?** / M5: nossa mtas pessoas... mtas msm / **Pesquisador: ok. foi facil ou dificil conseguir?** / M5: fácil / **Pesquisador: mais que na rl?** / M5: ahn... na rl ja nasci nessa familia... e aqui achei uma por um acaso / **Pesquisador: como por acaso?** / M5: tava numa loja comprando roupas e pedi ajuda pra uma mulher... falei que era nova no jogo... se ela sabia me ajudar... ela me ajudou e falou que tinha uma familia gde se eu queria fazer parte / **Pesquisador: e gostou da nova familia?** / M5: mtu... eles são incrív eis / **Pesquisador: pq acha isso?** / M5: pq me recepcionaram mtu bem... minha mãe cuida de mim e estou o tempo inteiro cercada pelos meus familiares / **Pesquisador: entendi. sua familia da rl sabe disso?** / M5: sabe / **Pesquisador: e o que eles acham?** / M5: acham que eh só um joguinho... kkk / **Pesquisador: pra vc é?** / M5: é

O tempo de participação no jogo pareceu variar bastante, no qual, temos 2 participantes (H4 e M2) com tempo aproximado de 2 anos; o H2 com quase 3 anos; o H1 e M4 por volta de 9 meses; o H3 com quase 6 meses e a M3 e M5 com alguns dias. Porém, a M5 relata já ter jogado no ano anterior e desistido por não ter ninguém pra ficar junto, retornando para tentar arrumar uma família, que ela acredita ser importante por ser divertido jogar tendo amigos. Ela relata inclusive ter encontrado uma grande família, que a recepcionou muito bem, além de cuidar bem e acompanhá-la. Seria muito difícil apoio na literatura em relação ao tempo de participação neste tipo de jogo, já que a todo momento inúmeras pessoas começam à jogar enquanto outras desistem do mesmo. O número de jogadores investigados também não nos permite nenhuma generalização ou qualquer tipo de comparação com outros estudos que tenham como objetivo investigar o tempo de participação neste ambiente. Portanto, este dado serve somente para nos situarmos em relação ao tempo de prática de cada jogador.

Já, em relação aos principais motivos para participar do mesmo, encontramos:

H1: por que no sl eu consigo ter tudo q na rl nao tenho... amigos, sou anti social

H3: pq é legal motivoo:destração conhecer gente nova,e fazer coisas q na rl não são possíveis... voar...transformar em vampiro e coisas do genero

H4: bom hj procuro me relacionamentos conjulgais, amizades e jogos nesta ordem... bom percebo q a maioria das pessoas ou sela homens e mulheres que atuam no second life são pessoas traumatizadas de alguma forma ninguem entra por acaso aqui... bom... as pessoas que eu tive relacionamento são de bem porem pessoas feridas na alma... é isso... no meu caso, foi assim... eu sou uma pessoa timida e o sl tem me ajudado de certa forma a refletir uma postura mais dolta na minha rl... eu aqui por ex não encontro dificuldades com mulheres e elas conhessem aqui o meu eu interior o q me faz condeguir algo a mais fora e aí não as decepçiono na rl porem falta conteudp aqui é tdo mto mágico porem la fra a realidade é outra

H5: sempre procurei um jogo que simulasse a realidade... sempre fui facinado por jogos... então encontrei o SL que simula a vida real... me casei aki por duas vezes... tinha residência... construi familia e tudo / **Pesquisador: ok. sua esposa sabia disso?** H5: em partes sim... não sabia de tudo... ela achava que isso aki era somente um jogo... na vdd ela não liga muito... mas sabemos que não é um simples jogo... pois aki temos contatos com diversas pessoas... você pode ter sesações... sexo por

exemplo / **Pesquisador: chegou a fazer?** / H5: sim... fiz muito sexo aqui... em sensações acredito que sim, pois ao vc conversar e trocar palavras, ou ouvir através do vooice uma voz sensual... isso lhe causa prazer, tesão... palavras provocantes

M1: segunda vida... fazer e ser o que vc não faz na vida real... ou ter coisas que não tem ou seria impossível ter... dentro da normalidade quero dizer... seguir princípios... não roubar , matar,fazer sexo com menor etc... o que jamais faria na rl

M2: pq eu tive ma decepção muito grande em minha vida real, entrei em depressão e vim pra ca em bsca de fugir da minha dor real

M4: porque sim... sei la... tneo uma fmailia aqe... me sinto bem / **Pesquisador: como assim familia?** / M4: família, filhos, mãe e pai / **Pesquisador: legal. e como fez isso?** / M4: com o tempo... conhecendo pessoas

Os motivos apontados para a participação no jogo parecem variar bastante (para conseguir ter coisas que não se tem na RL, conhecer pessoas, distrair, fazer amizades, jogar, ter relacionamentos, fazer sexo, simular e até fugir da realidade), porém, chama atenção os apontamentos do H1, H3 e M1 em relação à possibilidade de poder fazer e ter o que não se pode e tem na RL, ou seja, fantasiar, o que também foi relatado pelo H4, que vai mais fundo ao apontar que as pessoas que participam do jogo são traumatizadas e com “feridas na alma”. Este mesmo relato foi feito pela M2, que disse ter procurado o jogo devido a uma grande decepção e como forma de fugir da depressão e dor.

Porém, Rosen (2012) aponta haver discordâncias nos resultados de pesquisas em relação ao fato de se fazer amigos dentro do jogo, no qual, há pesquisas apontando que muitas vezes as pessoas buscam a internet para fazer amigos e para compensar a falta de amizades ou a insatisfação com amizades no mundo real. Por outro lado, há outros investigadores que afirmam que não é possível ser realmente amigo de alguém que você conhece apenas no mundo *online*. Porém, para este autor, as evidências encontradas no estudo: “Pew Internet & American Life Project” apontam que pessoas que estão nas redes sociais têm mais amigos próximos e obtêm mais apoio social que aquelas que não estão nestas redes.

Já, Suzuki et al. (2009) ao investigarem uma amostra de estudantes universitários constataram que os mesmos apresentam como principais motivos para jogar videogames e jogos *online*: possibilidade de relaxar, prazer no desafio de superar etapas, poder jogar com os amigos, observar a arte do jogo, assumir novos papéis, prazer no controle do mundo simulado, jogar com amigos virtuais e extravasar a raiva.

Mas, para Boellstorff (2008) uma das mais surpreendentes e consistentes constatações das pesquisas de cibernociabilidade é de que o mundo virtual não transforma apenas a intimidade no mundo real, mas criam formas reais de intimidade *online*, podendo promover desde amizades muito próximas até relações conjugais. Já, para Blascovich e Bailenson

(2011) a principal razão para a popularidade do SL está que ele conecta muitas pessoas em rede, permitindo-as partilhar experiências sociais.

Já, segundo Meadows (2008) as pessoas tem se envolvido mais com este tipo de jogo, tornando-as insatisfeitas ou desconectadas de suas RL, talvez porque suas vidas reais são pesadelos. Mas, para este mesmo autor, ao se referir à dor e a moral no mundo virtual, tal como o SL, nos apresenta instigantes questionamentos: (1) Qual significância nós damos a estas interações; (2) O que nossos avatares fazem como resultado de nossas emoções humanas? (3) Quando é apropriado traçar uma linha entre o real e o virtual? Essas questões que não temos pretensão de responder, se é que alguém tenha respostas claras para elas, no mínimo nos fazem refletir sobre a tênue linha que “separa” corpo de avatar e por qual caminhamos nesse mundo.

Mas, Mosé (2012) nos chama atenção para o fato de que a liberdade do homem se encontra, aqui, pautada por uma relação com a natureza e não com a cultura, o que significa limitar os instintos e criar para si mesmo uma conduta. Agir é, antes de tudo, controlar seus próprios impulsos e paixões, dando uma direção às forças, o que significa se afastar da violência da natureza presente em seu próprio corpo. Porém, segundo a autora permanecemos de algum modo, atados ao momento em que nossa humanidade nasceu. Apesar de todas as conquistas, não nos afastamos da violência, da brutalidade; as peripécias tecnológicas não eliminaram, ao contrário, evidenciaram nossa “dor sem corpo”, nossa angústia de animal que sabe, elabora, pensa. Ela continua afirmando que a modernidade nos deixou como herança um enorme desenvolvimento tecnológico, mas nos deixou também uma absurda crise social, ambiental, econômica, por isso desmorona em consequência de sua própria exaustão.

Porém, a autora vai ainda mais longe ao afirmar que a força excessiva da natureza em nós, a violência que buscamos controlar por meio da moral, não desaparece, ao contrário, perdura, pois, permanecemos exercendo nossa animalidade, agora por meio da palavra, da astúcia, da coação moral, da inteligência. A natureza não diz mais a primeira palavra, mas acaba dizendo a última, já que continuamos passionais, violentos e grosseiros. A cultura se tornou uma nova natureza que, ao contrário de nos libertar, nos tiraniza.

Discutidas as questões relativas à motivação para entrar no jogo passaremos para as dinâmicas adotadas pelos usuários do SL.

6.1.2 Categoria II: Dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo

Antes de adentrarmos nas dinâmicas adotadas pelos usuários do jogo, apresentaremos os “Truques da mente: uma teoria geral do computador virtual”, que segundo Blascovich e Bailenson (2011) serve para entendermos o comportamento das pessoas nos mundos virtuais. Estes autores identificaram 5 (cinco) fatores importantes que governam a maneira como as pessoas se envolvem com outras dentro do mundo virtual:

1. **Teoria da mente, nossas crenças sobre a percepção dos outros:** as pessoas têm uma propensão para diagnosticar, ou fazer atribuições sobre, estados psicológicos de outras pessoas, tais como: crenças, intenções, motivações, atitudes, conhecimentos e personalidade mesmo que isto não represente o outro;
2. **Realismo comunicativo, a poesia do movimento:** em mundos virtuais o comportamento não-verbal é particularmente relevante e é composto por 3 (três) variáveis: realismo de movimento (postura, gestos, expressões faciais), realismo antropométrico (qualidade reconhecível de partes do corpo humano) e realismo fotográfico (quanto estas representações se parecem com um ser humano real);
3. **Sistema de resposta, níveis conscientes contra inconscientes:** é a capacidade de diferenciar o que está acontecendo no jogo, daquilo que está acontecendo fora dele, ou seja, na RL;
4. **Auto-importância, o que eu ganho com isso:** está atrelado à importância que damos aos cenários desse mundo virtual e às relações estabelecidas com outras pessoas, que poderá nos trazer algum benefício material ou emocional, tal como prazer, satisfação, alegria, etc.;
5. **Contexto, onde estou?:** as pessoas agem dentro desse ambiente virtual baseadas nos contextos nas quais elas estão inseridas. Exemplo: Se o avatar vai a uma de praia ele usa vestimentas e adota posturas usuais para aquele ambiente.

Após esta breve explanação passaremos para análise e discussão das dinâmicas adotadas pelos usuários do SL dentro de jogo.

Em relação à possibilidade de ser o que não se é na RL, eles relataram:

H3: sim... vampiro por exemplo, rico,

H4: dirigir viajar para exterior voar(morro de medo de avião kk)

H5: sim... como te disse essas tatuagens jamais eu faria na vida real... acho muito legal... então aki posso fazer o que quiser... já transei com duas mulheres no voice... na RL nunca fiz... a o cigarro também... ja fumei na RL... hj não fumo mais. deve ter alguma ligação com o psicologico... o fumante além da dependencia quimica tem a psicologica... sempre que me sinto bem aqui no SL acendo um cigarro, algo que eu fazia na RL

M2: sim... cm certeza... fingir ser uma mlher bem resolvida... transo com qem quero sem medo / **Pesquisador: e vc consegue sentir prazer transando no sl?** / M2: n...

parece mecânico / **Pesquisador: e pq vc transa?** / M2: auto afirmca de qe aqui meu ego nao sra jlgado... ptranso pq aqi nao estou preocupada se me parceiro acha que e transo mal, que sou frigida ou que so exagerada / **Pesquisador: na vida real tem esse medo?** / M2: tenho muito medo de no satisfazer meu parceiro / **Pesquisador: ok. o jogo modificou algo nisso na sua rl?** / M2: porme o medo parece que aumentou... sabe triplicou... pq aqui a gente ve na cara que vcs se nao se satisfazem ja vao pra otra, e isso acontece na rl se a gente nao satisfaz vcs e na rl doi demais... ser trocada

Talvez um dos maiores objetivos do SL desde sua criação foi possibilitar às pessoas a oportunidade de viver uma segunda vida, ou seja, possibilitar viver coisas que não podem ser vividas na RL, além de adentrar no mundo da fantasia. Nos parece que as falas dos entrevistados convergem nesse sentido, como o H3 que fantasia ser um vampiro, ser rico; o H4 que diz poder viajar ao exterior (voar), apesar de na RL morrer de medo de avião; o H5 que aponta ter feito tatuagens que não faria na RL, além de fumar no jogo quando se sente bem no mesmo (hábito que ele relata ter abandonado na RL) e até fazer sexo com mais de uma mulher ao mesmo tempo (situação que admite nunca ter vivenciado na RL). Outro relato interessante é da M2, que parece usar o jogo como forma de autoafirmação, como ela mesma sugere, ou de fortalecer a autoconfiança, já que no jogo ela pode fazer sexo sem se preocupar com o que seu parceiro vai pensar ou como irá agir, pois na RL ela tem muito medo de não ter um bom desempenho e ser abandonada.

Segundo Pereira (2007), a suposição é de que o SL cria uma “segunda vida”, porém, ao se desenrolar na rede não nega ou anula a dinâmica da vida cotidiana marcada pela heterogeneidade e desigualdade social e cultural. Pois, para Esteban (1992 apud EIDT; TULESKI, 2007), quando não se considera a diversidade de condições materiais e culturais na sociedade e seu papel na formação da subjetividade, busca-se uma homogeneidade que inexistente, e todo aquele que se mostra diferente da norma é excluído, o que pode levar a um grave problema, como apontado por Collares e Moysés (1996 apud EIDT; TULESKI, 2007), que acreditam que a normatização da vida cotidiana tem por corolário a transformação dos “problemas da vida” em doenças e/ou distúrbios como: “distúrbios de comportamento”, “distúrbios de aprendizagem”, “doença do pânico”, etc. O que escapa as normas, não vai bem, o que não funciona como deveria é transformado em doença e em um problema biológico individual. Mas, não só a psicologia deve estar atenta a tais questões, já que Heller (2011) acredita que o crítico social tem razões para não submeter suas comparações ao crivo da história universal. A autora também aponta que todo juízo funciona sempre, explícita ou implicitamente, como parte da totalidade de uma teoria, de uma concepção do mundo, de uma imagem do mundo.

Heller (2011) faz ainda um interessante apontamento sobre esta questão ao salientar que uma das funções da moral é a inibição, o veto. A outra é a transformação, a culturalização das aspirações da particularidade individual, não apenas na vida do indivíduo, mas também a da humanidade, já que, isso não se refere apenas à vida do indivíduo, mas também a da humanidade. Por mais intenso que seja o esforço “transformador” e culturalizador da moral, não se supera sua função inibidora e essa impõe na medida em que a estrutura da vida cotidiana está caracterizada basicamente pela muda coexistência de particularidade e genericidade. Talvez nos ambientes virtuais e principalmente no SL o indivíduo tenha possibilidade de lidar com a inibição da moral, pois, muitas vezes camuflados por nossos “representantes virtuais” podemos nos libertar desta moral em busca da vivência de nossas fantasias.

Reflitamos ainda com a mesma autora, que acredita não haver vida cotidiana sem espontaneidade, pragmatismo, economismo, precedentes, juízo provisório, ultrageneralização, mimese e entonação, no qual, as formas necessárias da estrutura e do pensamento da vida cotidiana não devem se cristalizar em absolutos, mas têm de deixar ao indivíduo uma margem de movimento e possibilidade de explicitação, pois, se essas formas se absolutizarem, deixando de possibilitar uma margem de movimento, encontramos-nos diante da alienação da vida cotidiana. Não seria também essa a busca pelo SL? Pois, ainda para Heller (2011), a vida cotidiana, de todas as esferas da realidade é aquela que mais se presta à alienação, devido à coexistência “muda”, em-si, de particularidade e genericidade, a atividade cotidiana pode ser atividade humano-genérica não consciente, embora suas motivações sejam, como normalmente ocorre, efêmeras e particulares. Porém, é necessário que reflitamos que o mundo virtual e todos os aparatos tecnológicos que permitem nossa conexão com estas redes também pertencem atualmente à vida cotidiana de bilhões de pessoas ao redor do globo, apesar de excluir outros bilhões.

Heller (2011) também é muito feliz ao sugerir que assim como a perda da personalidade (que pode ocorrer no SL), também a interrupção da continuidade do caráter é naturalmente uma simples tendência, pois, quanto mais fetichizado estiver o comportamento humano, tanto menos os vários papéis conseguem lhe imprimir marcas, caso em que o homem já será velho, mas, continuará pueril. A autora continua apontando que deve-se recordar que não existe nenhum contexto, por mais alienado que seja, no qual os papéis assumidos não deixem marca alguma no sujeito, visto que – embora isso pareça paradoxal – a própria circunstância de que um homem assuma e realize cegamente determinados papéis diz algo sobre ele; também a vacuidade, a corrosão moral, são um conteúdo humano, embora se trate

de um conteúdo negativo. Toda negação é, ao mesmo tempo, afirmação: esse princípio também se aplica plenamente ao caráter.

Mas, para Meadows (2008), quando fazemos um avatar, nós inventamos uma personalidade, que em alguns casos pode ser a mesma personalidade, ou semelhante à de nossas vidas reais, porém, muitas vezes a personalidade alternativa (do avatar) pode ser bastante poderosa e perigosa. O perigo está em como nós controlamos nosso avatar e como nosso avatar nos controla. Como as pessoas se tornam mais envolvidas com os papéis e regras de seus avatares, elas podem perder o controle de suas personalidades alternativas e serem inventadas por aquele sistema. A personalidade alternativa pode tornar-se predominante e assumir o principal papel, o da vida cotidiana.

Já, para Mosé (2012), a linguagem também permite ao homem brincar com o mundo, se sobrepor a ele por meio da ficção, mas, ela não pode eliminar o abismo constitutivo que nos habita, já que, somos seres vinculados à vida por um fio tênue que em algum momento se rompe, mas as palavras nos faz dançar e com que nos alegremos com elas. Pois, um homem que se vê reduzido a pensar, a deduzir, a calcular, a combinar causas e efeitos, termina por produzir uma interioridade que se devora, se amedronta e pune a si mesmo.

Mas, segundo Jubé (2010), o ato de representar só pode ser entendido a partir dos códigos presentes no contexto cultural em que está inserida a ação representativa. Partindo desses pressupostos, podemos afirmar, então, que as ações humanas encontradas no Orkut e nas demais redes de relacionamentos podem ser entendidas como representações sociais, pois existe uma relação entre pessoas de um grupo; além disso elas estão se representando e interagindo umas com as outras e, sendo essas redes novas formas de comunicação social, conseqüentemente, produzirão novas representações sociais. Portanto, a solidez encontrada outrora nas grandes instituições sociais se encontra também em estado de liquefação, e o indivíduo nesse meio se encontra sem os antigos referenciais que norteavam sua cotidianidade, pois hoje tudo se tornou instável, fluido; nada mais é permanente. As antigas ligas necessárias para estabilizar a vida do indivíduo se desfizeram. O tempo na era da fluidez é o que mais importa, pois sua condição lhe permite ocupar vários tipos de espaços. Já no tempo sólido o procedimento acontece de forma inversa; o tempo é desprezado e o que se sobressai é o espaço.

Para este mesmo autor, outra característica dessa contemporaneidade fugaz é a individualização do sujeito, pois na medida em que o que lhe era referência se desfaz, perdendo assim o contato com o que lhe fazia "liga", surge um novo momento para a individualização e um ambiente propício para as novas subjetividades, onde a volatilidade das

relações é entendida como liberdade individual e desterritorialização. Em reação a essas transformações ele assegura que, quando as transformações acontecem, quando as percepções de tempo e espaço se dispersam a tendência dos indivíduos é de se voltarem às experiências concretas, revendo a memória histórica, como forma de apego aos antigos referenciais.

Outra questão levantada por Zanetti, Moiola e Machado (2012) é a criação de novas identidades dentro do SL, talvez com o propósito de viver sim uma segunda vida ou até mesmo de ampliar as relações sociais, pois, com a criação de uma nova identidade, alicerçada em determinado corpo pode possibilitar a estes jogadores a aproximação e agrupamento com outros avatares, o que pode levá-los ainda a se sentirem pertencidos a estes grupos e/ou comunidades. Já, Zanetti et al. (2012c) ao investigarem a construção de corpos por meio de avatares no mundo virtual constataram que seus proprietários (as pessoas que estão por detrás destes bonecos) também buscam construir e adaptar os corpos de seus avatares para os ambientes que os mesmos circularão, ou seja, se ele está em um ambiente de praia ele usa um corpo e roupas a fim de atender este padrão. O mesmo acontece quando ele vai a um ambiente de *rock*, de submundo, e assim sucessivamente. Este padrão também pode ser observado neste trabalho nas Figuras 1 a 10.

Porém, segundo Keen (2012), ao invés de uma vida virtual ou de uma segunda vida, a mídia social está se tornando a própria vida – o palco central e cada vez mais transparente da existência humana, o que os investidores do Vale do Silício chamam de “internet de pessoas”. Mas, para Au (2008), quando você está em um mundo virtual envolvido com alguém, duas realidades coexistem e você tem consciência de suas mãos sobre o teclado, das palavras que cintilam e das imagens que se movem na tela. Você também tem consciência de que outros avatares no mesmo espaço são controlados por outras pessoas e você sabe que as pessoas que os controlam têm mais ou menos as mesmas imagens em seus monitores, o que pode fazer com que a coisa toda se pareça com uma experiência literária coletiva ou com aquelas brincadeiras de faz-de-conta da infância, só que é produzida por códigos *online*, com maior profundidade e que às vezes ganha toques de cultura, romance, comércio e de todos os outros aspectos de nossas vidas *offline*.

Au (2008) também aponta que a internet está sendo repovoada por identidades alternativas, já que, segundo a projeção da *Gartner Consultancy*, 80% dos usuários ativos da rede estariam em mundos *online* (e conseqüentemente como um avatar) em 2011, fervilhando de usuários que idealizam a si mesmos como pessoas mais *sexy* e muito mais bem-sucedidas do que são na realidade. Este autor acredita ainda que os internautas mais ativos provavelmente manterão uma porção de avatares em numerosos mundos *online*, alguns por

questão de negócios, com *links* para sua pessoa na RL e suas credenciais, porém, outras identidades poderiam servir para recreação ou experimentação, e a maior parte das pessoas manterá essas identidades separadas de sua pessoa física *offline*, a fim de explorar outras facetas do eu e do desejo.

Mas, segundo McGonigal (2012) quanto menos participamos integralmente das tarefas de nossas vidas cotidianas, menos oportunidades teremos de sermos felizes, pois as recompensas emocionais e sociais que realmente buscamos exigem participação ativa, entusiasmada e automotivada, e, ajudar os jogadores a participar mais integralmente dos momentos, ao invés de tentar fugir ou simplesmente passar por eles, é a assinatura dos projetos de realidade alternativa. Esta autora acredita ainda que os criadores de jogos vêm expandindo progressivamente os limites de como um jogo pode afetar nossas vidas reais, o que acaba por provocar ideias inovadoras sobre como combinar o que mais gostamos a respeito dos jogos e o que mais queremos realmente de nossas vidas. Porém, para Blascovich e Bailenson (2011), no mundo virtual as pessoas podem contar com habilidades inexistentes no mundo físico (ou real), já que, os avatares podem envelhecer/rejuvenescer, encolher/espichar, teletransportar e voar à vontade, ter superpoderes, ter outras faces e corpos, o que pode levá-los a serem mais humanos do que propriamente os humanos. Aboujaoude (2011) também sinaliza neste sentido, porém, aponta que o mundo virtual é a arte de ser mais real do que o real.

Já, Turkle (2011) acredita que o que parecia estranho estava perto de se tornar estilo de vida de todos, com *smartphones* compactos substituindo apetrechos mais elaborados dos ciborgues. Esta é a experiência de viver em tempo integral na rede, recém-livre, de certa forma, recém atrelados em outras, mas, agora somos todos ciborgues.

Sobre a preocupação com o corpo do avatar dentro do jogo encontramos:

H1: sim preocupo, o second life, o pessoal liga muito pra aparencia do av , se tem av ruim, as pessoas nao conversam ne!

H2: mais ou menos. Porquê até mesmo aqui no sl as aparências fazem vc... muitos somente falam contigo sevc tiver o Av bonito por exemplo... a reação eh totalmente diferente

H5: sim...ele é a forma de apresentar vc aki no virtual, seus gostos

M2: sim... beleza aqi [e tudo... abeleza manda aqui

Podemos perceber nos apontamentos a preocupação que se tem com a forma do corpo do avatar, já que, a beleza parece ser um importante meio de aproximação das pessoas nesse mundo, que possibilita ainda a construção de “belos” corpos de maneira eficiente, com baixo custo, em busca de status e até quem sabe de uma nova relação.

Zanetti e Machado (2011) ao investigarem 105 imagens de diferentes avatares em ambientes de praia do jogo SL encontraram 3 diferentes categorias de apresentação de corpos e emprego dos mesmos (“corpos e relações íntimas”; “corpos adornados e contemporâneos”; e “corpos sociais”). Ainda para estes autores os corpos e relações íntimas representam a exposição do corpo nu, que remete a um momento de prazer e troca íntima pautada pelo despojamento e enlace físico/emocional mais profundo se considerarmos o ambiente real como pano de fundo. Esta constatação também é feita por Baldanza (2006) que acredita que as novas tecnologias de comunicação transformam a experiência de corpo. Elas reinventam as relações sexuais, a forma do corpo, a experiência de identidade, de comunidade, etc. Zanetti et al. (2013a) também perceberam que nesses ambientes todos são “belos”, sendo a feiura desprezada e abandonada, em detrimento à construção de uma beleza ideal e almejada por nossa atual sociedade.

Já em relação aos corpos adornados e contemporâneos, Zanetti e Machado (2011) acreditam que o corpo parece ser projetado seguindo os padrões almejados por nossa atual sociedade, no qual, a mulher deve possuir um corpo rígido e bem dimensionado, atentando-se para adornos corporais como tatuagens e piercings, que podem ser valorizados por roupas que despertem os sentidos humanos por meio da exposição do corpo. Já, ao tratar dos corpos sociais eles acreditam que a exposição do corpo proporcionado pelo uso de vestimentas que valorizam a forma física ajuda os participantes a encontrar e pertencer a diferentes grupos e até a criar laços afetivo/sociais superficiais e até profundos e duradouros.

Mas, para Fragoso e Rosário (2008) apesar da variedade de nacionalidades que habitam estes ambientes, é perceptível o predomínio de determinadas características faciais e formas físicas entre os avatares, principalmente: cabelo liso, pele clara, olhos grandes, boca pequena, nariz fino, corpos altos e delgados, com proporções vitruvianas. A maioria das mulheres apresenta cintura fina, seios fartos, rosto delicado, nariz pequeno, lábios carnudos e cabelo longo. Entre os homens predominam o tórax grande, bíceps definido, quadris estreitos e cabelo curto. Estas características seguem o padrão caucasiano contemporâneo de beleza, continuamente reiterado pela mídia ocidental, e são elas as responsáveis pela similaridade dos avatares no SL. Quando comparados às fotografias de seus “donos”, estes autores constataram que a maioria dos avatares revelou similaridades. Enquanto isto poderia ser indicativo de uma tendência geral de os avatares se assemelharem à pessoa que representam, pode ser também de que os usuários do SL que optam por revelar suas fotografias são os que constroem seus avatares de acordo com sua própria aparência. De todo modo, a despeito da inclusão de peculiaridades dos sujeitos representados, os avatares eram muito similares entre si, uma vez

que as características pessoais dos “donos” eram atenuadas ou enfatizadas de acordo com o padrão geral de beleza.

Ainda para esses autores as figuras mais bem proporcionadas do SL, são exemplos de uma perfeição também impossível para corpos de carne e osso. É interessante pensar, a partir deste dado, sobre o fato de que o Eu que está sendo representado por um corpo virtual perfeito continua inescapavelmente vinculado ao seu corpo físico. Em sua discussão de como a representação do corpo em ambientes virtuais afeta a psique, Biocca (1997) enfatiza o conflito entre o corpo objetivo e o fenomenológico. Já, Taylor (2002) afirma que os usuários estão sempre trabalhando pela reconciliação de seus corpos *online* e *offline*.

Heller (2011) ao falar sobre esse “Eu”, acredita que as necessidades humanas tornam-se conscientes, no indivíduo, sempre sob a forma de necessidades do Eu. O “Eu” tem fome, sente dores (físicas ou psíquicas); no “Eu” nascem os afetos e as paixões. Portanto, a dinâmica básica da particularidade individual é a satisfação dessas necessidades do “Eu”, o que faz com que não haja diferença no fato de um determinado “Eu” identificar-se em si ou conscientemente com a representação dada do genericamente humano, além de serem indiferentes os conteúdos das necessidades do “Eu”.

Porém, para Mosé (2012), a harmonia, a ordenação, o equilíbrio que a epopéia instaura no mundo por meio da criação dos deuses olímpicos se fundamenta no culto à beleza, como um modo de vencer o sofrimento. Este belo é a aparência equilibrada que nos faz esquecer as dores da vida, seus desequilíbrios e excessos. A autora também aponta que mesmo na razão pura, na faculdade de conhecer, o estético é quem faz a ponte entre a natureza dos corpos, das sensações e os conceitos do entendimento, mas, ela faz uma ressalva, ao afirmar que o senso estético, o elemento que nos falta em nossa cultura teórica, é fundamental para fazer a ponte entre os instintos e a moral, pois, ele é o mais eficaz instrumento da formação do caráter, porque é capaz de, por meio da sensibilidade, vencer a ênfase no intelectualismo. Por isso, a formação das forças individuais não deve sacrificar a totalidade e a educação do sentimento é a necessidade mais urgente de nosso tempo.

Também como possibilidade de apresentação das formas adotadas dentro do jogo, bem como, suas respectivas análises foram feitos os registros das imagens de todos os avatares masculinos (Figuras 1 a 5) e femininos (Figuras 6 a 10).

Figura 1: Avatar H1.



	Descrição:	Criado	Modificado
1	O avatar (entrevistado) apresenta um corpo com grande volume muscular.	15-04-2013 17:55:14	08-05-2013 15:17:11
2	O ambiente de característica paradisíaca remete a praia e calor.	15-04-2013 17:58:19	08-05-2013 15:17:11
3	Por se tratar de um ambiente de nudismo o pesquisador teve que se adaptar às regras que diziam da necessidade de andar nu na ilha.	15-04-2013 17:59:26	08-05-2013 15:17:11

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

Figura 2: Avatar H2.



	Descrição:	Criado	Modificado
1	O entrevistador precisou se despir completamente para entrar na ilha, poder circular e entrevistar o participante. Sem esta ação o avatar poderia ser banido da ilha, ficando impossibilitado de voltar a este local.	24-04-2013 15:09:24	08-05-2013 15:19:18
2	O avatar (entrevistado) vestiu seu avatar com uma roupa somente para o registro fotográfico, pois também seguia a determinação da ilha de andar nu. Também conseguimos notar seu corpo com grande massa muscular e bastante definição. Percebemos ainda a opção do mesmo por lançar mão de adereços como tatuagens, correntes e anéis.	24-04-2013 15:14:33	08-05-2013 15:19:18
3	A busca por locais paradisíacos e de grande beleza parece ser recorrente nestes jogos. Nesta imagem especificamente, apesar de ser noite no ambiente podemos ver que se trata de uma praia, que geralmente está associada à maior exposição corporal, levada neste ambiente a nudez total, por se tratar de um ambiente de nudismo.	24-04-2013 15:25:13	08-05-2013 15:19:18

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

Figura 3: Avatar H3.

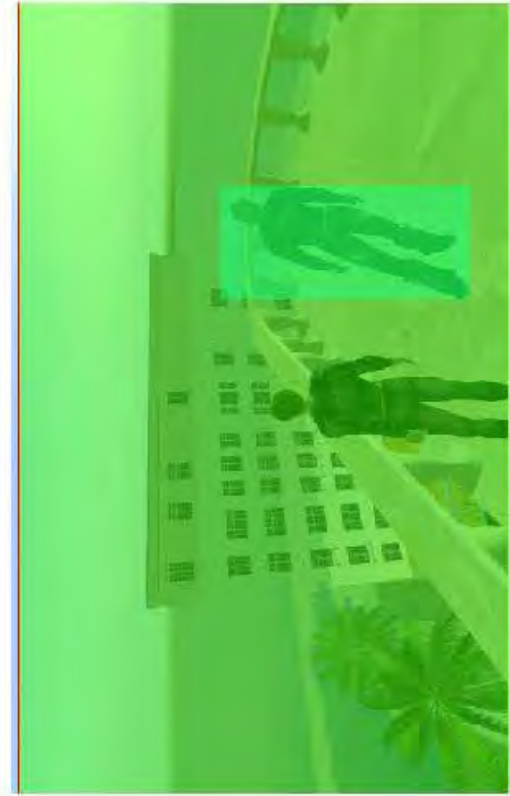
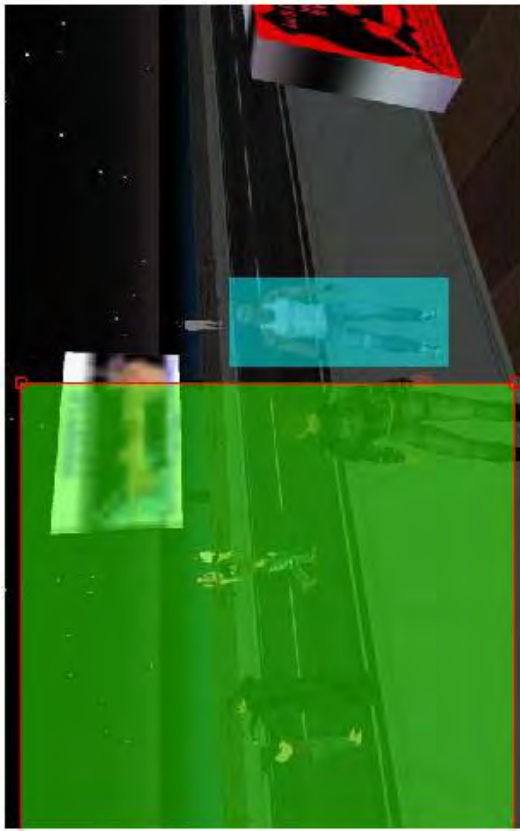


Figura 4: Avatar H4.



	Descrição:	Criado	Modificado
1	O avatar (entrevistado) apresenta grande volume muscular, realizado ainda mais pela roupa que veste, que está colada ao seu corpo. Também percebe-se a utilização de um adorno corporal (corrente no pescoço).	25-04-2013 18:34:37	08-05-2013 15:19:55
2	O ambiente apresenta características de um lugar paradisíaco, com bela vista, presença de coqueiros, mar, ou seja, com natureza exuberante.	25-04-2013 18:36:26	08-05-2013 15:19:55

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

	Descrição:	Criado	Modificado
1	O avatar (entrevistado) apresenta grande volume muscular, realizado por sua vestimenta. Também é visível a presença de tatuagens como adorno corporal.	25-04-2013 18:44:02	08-05-2013 15:20:28
2	O ambiente parece privilegiar aspectos relacionados à grupos (música, tribos, etc.) com características noturnas e que fogem do padrão comum.	25-04-2013 18:46:54	08-05-2013 15:20:28

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

Figura 5: Avatar H5.



	Descrição:	Criado	Modificado
1	O avatar (entrevistado) apresenta grande volume muscular, realizado por sua roupa. Também percebemos grande presença de tatuagens nos braços, como forma de adorno corporal.	25-04-2013 18:57:33	08-05-2013 15:21:18
2	O ambiente apresenta características paradisíacas, com natureza exuberante e clima propício para utilização de pouca roupa.	25-04-2013 18:59:52	08-05-2013 15:21:18

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

Figura 6: Avatar M1.



	Descrição:	Criado	Modificado
1	A avatar (entrevistada) apresenta um corpo com características de boa quantidade de massa muscular, com valorização na região inferior do corpo (quadril e coxas). Há também grande exposição dos seios e abdome. Podemos perceber também adornos corporais como: piercing no umbigo, corrente no pescoço, pulseiras e anéis.	25-04-2013 19:23:48	08-05-2013 15:21:50
2	O ambiente lembra uma área de periferia, com comércio e exposição de corpos, como em um mercado do corpo.	25-04-2013 19:25:13	08-05-2013 15:21:50

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

Figura 7: Avatar M2.



Figura 8: Avatar M3.



	Descrição:	Criado	Modificado
1	A avatar (entrevistada) apresenta um corpo com quadris largos, seios grandes e usa roupas que deixam seu corpo bastante à mostra. É possível ver inclusive o detalhes de marcas de biquini em seu corpo. Marca essa bastante desejada pelas mulheres e admiradas pelos homens. Adornos como correntes e brincos também podem ser visualizados.	26-04-2013 13:30:19	08-05-2013 15:24:03
2	Apesar da entrevista ter sido feita em uma cabana (a pedido da entrevistada) pode se perceber o fundo mais uma vez a busca por lugares paradisíacos, com presença de praia e coqueiros.	26-04-2013 13:32:05	08-05-2013 15:24:03
3	A cabana onde ocorreu a entrevista é um dos muitos lugares nestes ambientes onde podem haver momentos de maior privacidade.	26-04-2013 13:34:25	08-05-2013 15:24:03

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

	Descrição:	Criado	Modificado
1	A avatar (entrevistada) apresenta um corpo com características de magreza, porém, não deixa de ressaltar o decote. Seu vestido também dá a impressão de um quadril largo (muito visado por mulheres). Outra característica que chama atenção é o uso de um calçado com salto e a presença de uma corrente (adorno). Segundo a entrevistada ela buscou fugir do padrão corporal almejado pela maioria das mulheres que é de um corpo musculoso, optando por um corpo próximo a de uma boneca. Porém, percebemos que mesmo "querendo" fugir do padrão a entrevistada construiu padrões almejados e foi para um outro tipo de sonho, a de um corpo de boneca.	26-04-2013 13:57:41	08-05-2013 15:25:03
2	O ambiente onde foi feita a entrevista apresenta características comerciais e percebe-se claramente propagandas de culto ao corpo, com a exposição de imagens de modelos em roupas sensuais.	26-04-2013 14:04:17	08-05-2013 15:25:03

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

Figura 9: Avatar M4.



	Descrição:	Criado	Modificado
1	A avatar (entrevistada) apresenta um corpo com grande massa muscular, com ênfase na região do quadril e coxas. Também chama atenção a grande presença de tatuagens em seu corpo, além de outras formas de adorno como brincos, corrente e pulseiras. Suas roupas também deixam seu corpo bastante à mostra, seja por meio do decote utilizado, e até da exposição da marca de biquini na região inferior do corpo. Percebemos ainda uma arma de fogo em sua cintura, que parece propício ao ambiente.	26-04-2013 14:19:24	08-05-2013 15:27:08
2	O ambiente lembra um submundo, com avatares andando armadas, onde há: presença de uma grande cobra (que não se vê em outros tipos de ambientes); além de ter um aspecto fechado, presença de luzes e características que lembram um mundo à parte.	26-04-2013 14:24:15	08-05-2013 15:27:08

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

Figura 10: Avatar M5.



	Descrição:	Criado	Modificado
1	A avatar (entrevistada) aparenta ser magra, porém, com grande presença de massa muscular na região inferior do corpo (quadril e coxas). Também percebemos que ela usa uma blusa curta, com decote que propicia grande exposição da parte superior do corpo. Ela também lança mão de um salto alto e uma corrente no pescoço.	26-04-2013 14:36:37	08-05-2013 15:27:44
2	O ambiente de fundo é de uma grande metrópole (Avenida Paulista), o que lhe confere uma característica de grande circulação.	26-04-2013 14:43:18	08-05-2013 15:27:44

Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

Em relação à possibilidade de escolha do próprio corpo no jogo, observamos os seguintes relatos:

H1: é legal, vc poide montar uma coisa q vc queria ser ou entao monta como vc mesmo é... eu monto como eu sou, a tatuagem q tenho, tudo igual... e como gosto de me vestir na real

H3: rpz acho super legal... pq vc deixa ele do jeito q vc quer ou gostaria q fosse na rl

M5: sim mtu... pq as roupas que eu uso aki são as que eu gostaria de usar na rl... o corpo que eu tenho aki... kkkkk / **Pesquisador: e pq não usa?** / M5: pq naum neh... são roupas mtu ousadas... naum eh apropriado... e tbm pq naum tenho esse corpo q tenho aki

Mais uma vez, ao falar da possibilidade de escolher o próprio corpo dentro do jogo, percebemos a chance de poder fantasiar, apontada pelo H1, H3 e M5, que referem à criação de um corpo almejado e até de adotar padrões taxados pela sociedade como “inapropriados”, como apontado pela M5 em relação às roupas. Porém, o H1 aponta a possibilidade de montar um corpo próximo do que se tem na RL, ou seja, o uso da autoafirmação ou de reforço da autoestima, já que, segundo Au (2008), a segurança no SL vem em forma de autoestima, pois, você pode ser e se parecer com qualquer coisa. Porém, para Frago e Rosário (2008) a semelhança entre o corpo do usuário e o do avatar pode reduzir a tensão de representar um único Eu simultaneamente em dois mundos: o físico/biológico por um lado e o virtual, por outro. Essa dupla projeção promove uma relação peculiar entre a subjetividade do indivíduo, a experiência do seu corpo de carne e osso e o avatar. Há muitos relatos acerca das emoções e reações (como medo, excitação, vergonha) que se manifestam no corpo físico apesar de serem motivadas por eventos que envolvem exclusivamente o avatar (as relações sexuais *online* são o mais conhecido evento desse tipo).

Para estes mesmos autores, a irrefutável conexão entre o “Eu” e o corpo físico é reorganizada pela existência de uma representação, o avatar, que apesar de sua aparência corpórea, pertence ao reino simbólico. Ainda para estes autores, a construção da identidade social na RL é dada pela adoção e pelo destaque de algumas características em detrimento de outras. Esse processo parece ser a base de todas as escolhas que definem a aparência do avatar: cada traço enfatiza certos atributos – físicos, intelectuais, estéticos, econômicos – e gera signos que informam quem é aquele sujeito e a qual grupo ele pertence. O arcabouço cultural do sujeito representado é o primeiro ponto de referência para decidir que elementos são desejáveis (ou não) associar com a representação do “Eu”. Assim como acontece com a representação do “Eu” na RL, é de se esperar que as pessoas construam seus avatares com características que considerem ser capazes de expressar com mais clareza o que querem indicar sobre si.

Já, segundo Kafai, Fields e Cook (2007), além da intenção de tornar o corpo do avatar similar ao seu corpo físico, adolescentes listaram seis razões, não mutuamente excludentes, para criar seus avatares do modo como o fizeram. Cinco colocavam o foco na aparência: o desejo de fazer o avatar parecer-se com seus corpos reais; a intenção de exercitar (ou demonstrar) suas habilidades artísticas; a vontade de afiliar-se a alguma coisa ou a alguém que admiram; ter uma aparência ou posse que não podem ter na RL (como um tipo específico de cabelo ou de lábios); adequar-se contra ou a favor de uma tendência da moda. A sexta razão foi funcional: como um disfarce, com a finalidade de iludir ou de surpreender. Em todos os casos, a informação acerca do que é desejável ou não no avatar advém da realidade física do sujeito, enquanto os filtros de valores da cultura são mobilizados para distinguir entre o normal e o medíocre, o exótico e o estranho. Mas, em um estudo de caso Zanetti et al. (2011) constataram que a avatar investigada construiu seu corpo (perfeitos aos padrões da RL) influenciada principalmente pelas outras mulheres avatares do jogo, o que para estes autores pode significar também a modelagem social desses corpos.

Porém, para Kac (1997) a manipulação digital da aparência do corpo (e não do corpo propriamente dito) expressa claramente a plasticidade da nova identidade do corpo físico, seja por meio das representações midiáticas de corpos idealizados ou imaginados, de projeções gráficas maleáveis e cambiantes em realidade virtual, ou de corporificações visuais em rede dos usuários (incluindo avatares). Desenvolvimentos paralelos nas tecnologias médicas, tais como a cirurgia plástica e próteses neurais, também têm nos permitido expandir essa plasticidade imaterial para os corpos físicos. A pele não é mais uma barreira imutável que contém e define o corpo no espaço. Ao contrário, ela se torna o local de transmutações contínuas.

Mas, segundo Pereira (2009), é a partir das interações sociais traçadas na rede, em um processo de constante negociação entre os participantes, que as imagens – modelos preparados para seguir um padrão de funcionamento que simula um “mundo” – ganham sentido, tornam-se cenário de ação capaz de ampliar os espaços do viver social nas sociedades contemporâneas. Ampliam-se os espaços do habitar, e nesse sentido, a expressão residente, nativa entre criadores do SL e participantes, se encaixa de forma provocante e inspiradora. Este mesmo autor acredita que no contexto do SL, a expressão física dos sentimentos é um desafio. Fazer o avatar sorrir, por exemplo, envolve o domínio de comandos que nem sempre são eficientes e acessíveis no calor dos diálogos.

Porém, para Pereira (2009), o exercício, ou melhor, a brincadeira de construir-se corporalmente no ciberespaço, pode ser um momento privilegiado para refletir e questionar a

visão dualística cartesiana que entende o corpo como entidade que contém somente aquilo que é abrangido pelo invólucro externo, a pele humana. Ele sustenta ainda que seria um devaneio não considerar que o “corpo biológico” e o “corpo do avatar” são materialmente distintos e possuem cada um suas especificidades. Essa distinção, no entanto, não elimina a suposição de que eles compartilham, em determinados contextos, de um mesmo universo de significados.

Sobre a percepção de aceitação do avatar dentro do jogo encontramos os seguintes relatos:

H2: sim sim... todos axam um AV muito bem feito... sem querem me gabar, fui um mestre das artes gráficas kkkk

H4: sim por agradar os olhos...porem como eu disse ha de se mostrar o interior ...acredito q essa é a grande sacada tbm do sl

H5: sim para as pessoas que gostam de tatuagens, curte andar de moto como eu, se eu for para o Japão por exemplo, as vestimentas do povo lá é diferente, lá não sou bem visto

M1: ele é sim... e sou bem cantada aqui... coisa que detesto... pq os homens só ve vc como carne ate aqui... gostaria que os homens fosse menos sexo e mais pessoa / **Pesquisador: mas vc ja fez sexo alguma vez com essas pessoas?** / M1: com elas não... fiz com meu marido e com ficantes / **Pesquisador: qual a diferença entre fazer sexo com seu marido aqui e na rl?** / M1: o local e com mais pessoas... troca de casal com 2 homens ou duas mulheres... coisas que no rl é bem complicado / **Pesquisador: entendi... já fizeram isso?** / M1: sl sim / **Pesquisador: e na vida real?** / M1: ainda não... mais estamos procurando um casal / **Pesquisador: tem vontade? acha que o jogo pode ajudar nisso?** / M1: sim... no proprio jogo... não na rl... ate pq acho muito perigoso

O H2, H4, M1 apontam que tem avatares bem aceitos dentro do jogo, já que, frequentemente são elogiados e até assediados, como relatado pela M1, porém, o H4 chama atenção para o fato de após este primeiro contato poder mostrar seu “conteúdo”. Outro fato que merece destaque é o relato da M1 que aponta que os homens buscam com frequência o jogo como forma de fazer sexo. Esta mesma entrevistada aponta já ter feito sexo com seu marido e com “ficantes” dentro do jogo, além de já ter realizado fantasias sexuais que tem medo de realizar fora do jogo, ou seja, na RL.

Para Taylor (2002) os avatares, na verdade, funcionam como pontos de acesso para a criação da identidade e para a vida social. Os corpos que as pessoas usam nesses espaços permitem viver digitalmente – habitar plenamente o mundo. Os usuários não existem apenas como “mentes”, eles constroem suas identidades por meio destes avatares. Por isso, segundo Pita (2008), o status de dado avatar pode ser percebido pela sua aparência física, em que, o aspecto dita alguns traços do próprio indivíduo, ainda que de forma tênue, podendo ser uma cópia fiel dos seus “donos” ou um personagem completamente ficcional, sendo comumente verificada a irreverência de alguns avatares. No entanto, ao contrário do que sucede, não raras vezes, na RL, é impossível estabelecer uma relação entre o aspecto físico e o padrão

comportamental ou os grupos a que aspiram, devido à imensa multiplicidade permitida. Porém, esta diversidade, aliada à irreverência, permite o reconhecimento automático de alguns avatares, o que de certo modo determina o relacionamento com os seus pares. Nesse sentido, é lícito afirmar que as características físicas são fatores indispensáveis na comunicação não-verbal quer no SL, quer na RL.

Mas, também cabe à leitura de Bauman (2005), que aponta que o problema maior é que os produtos consumidos e descartados diariamente não se restringem às fabricações da indústria, mas abarcam também e principalmente as relações humanas. Os seres vivos transformam-se em produto e, como tal, são consumidos e descartados. A partir dessa lógica, o corpo humano vira objeto onde tudo é possível, desde alterações físicas por meio de próteses e implantes, até uma intensa troca de parceiros em suas relações pessoais. Isso implica numa transformação das identidades que em um primeiro momento pareciam fixas, imutáveis e eternas. Agora fragmentadas, essas identidades reconfiguram-se a partir da lógica dos fluidos, veementemente presente no mundo virtual.

Esta constatação também é partilhada por Keen (2012) que aponta que a mídia social aumenta as assustadoras desigualdades entre os influenciadores e as novas massas digitais, já que, se a identidade é a nova moeda, e a reputação, a nova riqueza de nossa era, então a elite digital está se tornando uma parcela cada vez menor da população, fortalecendo a chamada “liquidez do indivíduo”, que leva alguns membros dessas redes a atingir marcas de milhões seguidores em seus perfis e páginas pessoais e/ou profissionais. Sejam eles atletas profissionais como apontado por Rebutini (2012); astros da música como Justin Bieber, que segundo o Portal G1 (2013) atingiu a impressionante marca de quase 34 de milhões de seguidores; políticos como Barack Obama com pouco mais de 26 milhões; e também religiosos como a conta do Papa no Twitter, que segundo O Globo (2013) foi criada no dia 12 de dezembro de 2012 e mais do que triplicou desde a escolha de Jorge Bergoglio (Papa Francisco) como líder da Igreja Católica, em 13 de março, já que, Bento XVI deixou o microblog com 2 milhões de seguidores e atualmente a conta *@pontifex* chega a 7 milhões e continua crescendo.

Já, em relação à atração por outros avatares, nos foram dados os seguintes relatos:

H2: não me atraio por avatares... axo que relacionamentos do tipo amoroso/sexual, são para exclusividade da vida real... conheci uma mulher, 1 ano mais nova que eu, que morava em Brasília, curti muito o jeito dela e fomos muito amigos, então fui a Brasília e rolou, e namoramos por 4 meses, ela veio pro RJ e morou na minha casa, porém terminamos e ela retornou a Brasília... minha própria mente nunca encontrou esse motivo de relações virtuais... pra mim tem que ter contato sabe... nada como o calor verdadeiro do corpo da parceira / **Pesquisador: mas acha que o mundo virtual lhe ajuda a fazer estes contatos?** / H2: bem, eu não tento, porém ajuda

sim... meu primo na vida real, quase todas as mulheres que ele sai na vida real, ele conheceu aqui

H3: acho que quanto a isso o mesmo q na rl... quem vai querer um corpo feio?

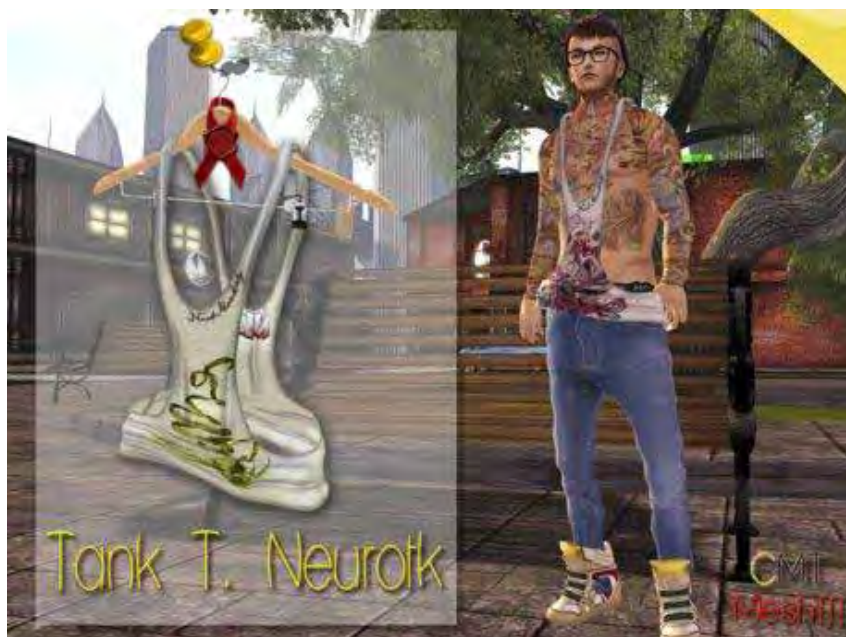
M2: feminino seria o corpo crvelineo, cintura fina qadris largos... masculino seria o malhado mas nao demais

M3: Corpo eu não saberia dizer, mas os avatares mais diferentes são os que me atraem. Lhe darei um exemplo... ontem na sala ajuda brasil tinham inúmeras pessoas, e tinha um moço de Eduard Mãos de Tesoura, fui tentar conversar com ele. se tivesse um dragão seria ele... um anjo... um vampiro... uma grávida.

Em relação à atração por corpos virtuais o H3 aponta que a atração por um avatar obedece ao mesmo critério da RL, o que também é apontada pela M2 que descreve padrões corporais (masculino e feminino) almejados por nossa atual sociedade. Apesar do H2 relatar que não sente atração por avatares, o mesmo admite ter feito contatos e até vivido uma relação que se iniciou no jogo, além de relatar que seu primo utiliza o jogo como uma forma de iniciar relações. Enquanto, a M3 relata a atração por avatares diferentes, o que demonstra mais uma vez a fantasia presente no jogo. A M4 também relata o tipo de avatar que mais lhe atrai dentro do jogo, inclusive apontando sua preferência por meio da foto de outro avatar:

Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê? / M4: ue... tipo de corpo, baixinhas igual a mim... normal / **Pesquisador: e de homens?** / M4: baixinhos / **Pesquisador: algo mais?** / M4: <https://marketplace.secondlife.com/p/NerdMonkeyClothes-tank-top-neurotk-beetle/3634505> (Figura 11). M4: eu casaria / **Pesquisador: casaria como?** / M4: casaria com um avatar desse / **Pesquisador: do que me enviou?** / M4: sim / **Pesquisador: pq?** / M4: pq eles sao lindos.

Figura 11: Tipo de avatar apontado pela M4 como forma de avatar que a atrai.



Fonte: Imagem enviada pela avatar M4.

Segundo Pereira (2007), no SL, apesar do código que rege a construção dos corpos ser vastamente manipulável, traduzindo imagens que não têm sua origem na captação direta da luz proveniente do mundo material, prevalece uma estética biológica que rege os padrões de beleza, no qual, pode se dizer que a busca por purificação atinge no jogo um estágio radical de eugenia e de higienismo: elimina os odores, os fluídos, o grotesco, a doença, a diferença racial. Para este mesmo autor, os objetos utilizados para construir e enfeitar os avatares estão associados a um mecanismo social de distinção dentro do jogo, onde, avatares cujo corpo, roupas e acessórios são ricos em detalhes, bem construídos, e, conseqüentemente, mais caros, além de serem valorizados no universo do SL, estabelecendo uma relação hierarquizada entre os participantes. Essa diferenciação, pautada em uma “estética corporal” e alimentada pelo discurso oficial do jogo, é alvo constante de reflexões e críticas dos participantes. Quem está por detrás do controle do avatar? Valendo-se de uma expressão corriqueira entre os residentes do SL: “Quem vê avatar, não vê coração”.

Este mesmo autor sugere que para se fazer um avatar, também não é possível estar fora de contexto. É na interação social que o avatar contribui para a constituição da noção de pessoa no ciberespaço. Da mesma forma que não se faz um verso sem olhar para o outro verso, não se constitui um avatar sem o olhar do outro. A construção social da realidade também possui uma natureza simbólica, no qual, o participante do SL se vê em trânsito entre diferentes planos e dimensões da vida social contemporânea sem abandonar, no entanto, um mundo para adentrar em outro. Um universo sintético, virtual, fictício, propiciaria a sensação física de um mundo sem carne. Assim, um “corpo colocado em parênteses” eliminaria o estigma preconceituoso das diferenças do mundo real. A encarnação virtual substituiria o corpo arcaico, que padece dos seus carecimentos naturais, entre eles a morte.

Já, para Goffman (1985), o papel desempenhado toma sua forma a partir da interação com o outro, com as expectativas recíprocas que emanam das situações interativas. Assim, o participante do SL, ator que em sua rede de relações “avatar-ciberespaço-interlocutores” compõe seu papel, faz do seu avatar um corpo relacional no ciberespaço, constituindo-se no prazer da ilusão dramática.

A atração por outros avatares apontada pelo H3 como próxima da RL, pois ninguém gosta do feio também é alicerçada em Heller (2011) que aponta que o desprezo pelo “outro”, a antipatia pelo diferente, são tão antigos quanto a própria humanidade, mas, até a sociedade burguesa, a mobilização de sociedades inteiras contra outras sociedades, mediante sistemas de preconceitos, não constituiu jamais um fenômeno típico. Já, para Au (2008), num mundo *online* como o SL, a intimidade emocional é diretamente injetada, de mente para mente,

incrementada pela representação visual da pessoa que está do outro lado do computador, mas, a interação acaba sendo tão realista, tão poderosa, que pode inspirar uma série de emoções humanas, incluindo desejo, raiva e ciúme, mesmo para alguém que esteja apenas dando uma olhada rápida nisso.

Desejo, raiva, ciúme que podem dar origem a relacionamentos dentro e fora do jogo. Neste sentido, o avatar H5 ao ser solicitada sua autorização para registrar a foto de seu avatar, pediu para ser fotografado junto de sua “namoradinha”, talvez como forma de demonstrar a “beleza” de sua companheira virtual. Segue a fala:

Pesquisador: pra encerrarmos posso lhe pedir 1 favor? Registrar algumas fotos de seu avatar / H5: sim. pode ser agora. estou com uma namoradinha aki (Figura 12) / Pesquisador: ok. rs / H5: tem problema. Kkk / Pesquisador: naum. rs. e pra vc? Quer fotografar ai? Posso? / H5: vc pode tirar uma foto minha com ela? / Pesquisador: sim. Claro. Ela autoriza? / H5: sim / Pesquisador: podemos então / H5: deixa ver se ela retorna pra terra / Pesquisador: ok. Tem como ficarem mais perto? Pronto. Ficaram bacanas / H5: sim

Figura 12: Avatar H5 sendo fotografado junto de sua "namoradinha" virtual.



Fonte: Foto feita pelo próprio autor.

Outro ponto abordado foi em relação à imortalidade do avatar dentro do jogo, no qual obtivemos as seguintes respostas:

H1: depende, do humor, do dia... ae vc monta o av como seu estado de nervos, felicidade na rl... não, pretendo não... haaa av nao se meche..se nao perde a identidade

H2: não... avatar não fica velho... um dia eu vejo que não irei voltar ao sl, porem, envelhecer não irei

H3: a principio não... pq no jogo sou imortal

H5: pretendo manter a mesma forma... não quero envelhecer... quero ser sempre bonito... bombadão para atrair as gatinhas. Rsr

M1: não , aqui ficamos sempre jovem... ai não tem graça... ficar velha aqui... aqui é virtual... um programa

M2: pretendo deixa da mesma forma... nao envelhecer... no mndo perfeito nao xiste peles enrugadas... nem marcas de espressao

M3: provalmente essa avatar ficará assim pra sempre, no máximo um cabelinho de cor diferente, uma mudinha de roupa diferente... como lhe disse acima isso aqui não é uma projeção... é como um mário bros... um wii

M5: ah naum sei... mais acho que vou deixar ela sempre com corp~so... aki ngm eh velho kkk... ia ser diferente... chamaria atenção... td mundo eh aki quem gostaria de ser na realidade... e quem gosta de ser velho ?

Em relação à possibilidade de envelhecer o avatar, houve unanimidade pela manutenção da forma dos mesmos, ou seja, como apontado pelo H3, no jogo eles são imortais. O H1 também sugere não mexer no avatar para não perder a identidade, e até atrair as “gatinhas” como dito pelo H5. Chama atenção também a fala da M2 que descreve este jogo como um “mundo perfeito”, sem “peles enrugadas” ou “marcas de expressão”. A M5 também faz uma indagação em forma de apontamento: “Quem gosta de ser velho?”, que descreve bem o que se pensa sobre a imortalidade e manutenção da forma dentro do jogo.

A imortalidade nestes ambientes também foi verificada por Sokoloski (2011), que aponta que as novas tecnologias atreladas à imaginação podem produzir “estranhos poderes”, transformar contornos, maquiar, devolver musculaturas roubadas pelo tempo, bronzear a pele, apagar as rugas, tingir cabelos, alongar traços ou recriar sorrisos em um mundo de ilusões, felicidade e sensação de imortalidade. Zanetti et al. (2012d; 2013c) ao investigarem usuários do jogo SL, também constataram que nenhum de seus criadores pretende envelhecer seus avatares, principalmente para não perder a identidade, manter a beleza e se tornar imortal. Ao analisar as imagens estes autores verificaram ainda que os corpos dos avatares investigados projetam padrões almejados por nossa atual sociedade, com os corpos masculinos compostos por grandes volumes musculares e os femininos bastante curvilíneos.

Cardoso (2008), também aponta que no SL todos já nascem com a certeza de sua imortalidade e não-envelhecimento. O que importa é viver, experimentar, construir, comprar, socializar e brincar. E é exatamente isso que o difere de um jogo tradicional, o caráter de não finitude, ou não conclusão do *game*. Para Au (2008), há no SL um desejo infantil de enganar a morte, fundindo avatares ao aspecto biológico da nossa mente, e vivendo além da esfera física como dados conscientes, fluindo por meio de um mundo concebido por ele e habitado pelos vivos e, talvez, pelos mortos quase-comatosos. Já, Blascovich e Bailenson (2011) apontam que a divagação psicológica proporcionada por este tipo de jogo, por sua vez, pode levar o indivíduo a fugir da ansiedade existencial, e por isso, a morte e imortalidade são os temas principais das histórias recorrentes em todos os meios de comunicação.

Mas, para Becker (2007), amparado em Freud, o inconsciente não conhece a morte ou o tempo e nos seus recessos orgânicos fisiológicos mais íntimos, o homem se sente imortal, por isso, para este mesmo autor, um trágico destino do homem é justificar-se desesperadamente como um objeto de valor primordial no universo, se destacar, ser um herói, dar a maior contribuição possível para a vida no mundo, mostrar que vale mais do que qualquer coisa ou pessoa. Zilboorg (s. d. apud Becker, 2007), também aponta que por trás da sensação de insegurança diante do perigo, por trás do sentimento de desânimo e depressão, sempre se esconde o medo básico da morte, um medo que sofre elaborações muitíssimo complexas e se manifesta de várias maneiras diferentes. Ninguém está livre do medo da morte. As neuroses de angústia, os diferentes estados fóbicos, até mesmo um número considerável de estados depressivos suicidas e muitas esquizofrenias demonstram amplamente o sempre presente medo da morte, que se entrelaça com os principais conflitos das condições psicopatológicas dadas. Podemos considerar como ponto pacífico que o medo da morte sempre estará presente em nosso funcionamento mental.

Outro fato levantado por Becker (2007), porém, negado pela M3, é que a projeção é necessária e desejável para a auto-realização. Caso contrário o homem fica esmagado pela sua solidão e seu isolamento, e anulado justamente pelo fardo de sua própria vida, já que, como Rank (s. d. apud Becker, 2007) observou, a projeção é um alívio necessário do indivíduo. O homem não pode viver fechado em si mesmo e para si mesmo. Deve projetar para fora o significado e a razão de sua vida, e até mesmo a culpa por ela. Nós não criamos a nós mesmos, mas temos de aguentar viver conosco. Tecnicamente, dizemos que a transferência é uma distorção da realidade. Agora, porém, vemos que essa distorção tem duas dimensões: aquela movida pelo medo da vida e da morte e aquela devida à tentativa heróica de assegurar a auto-expansão e a ligação íntima do eu interior com a natureza que cerca o indivíduo.

Porém, para Becker (2007), o detalhe irônico do estreitamento provocado pela neurose é que a pessoa procura evitar a morte, mas o faz anulando tanto de si mesma e um espectro tão grande de seu mundo de ação, que, na realidade, se isola e se diminui, ficando como se estivesse morta. Mosé (2012) também acredita que tudo indica que a consciência da morte foi a primeira manifestação da consciência humana, já que, quando teve certeza da morte o homem também se deparou com a vida, em seu processo de renovação que traz sempre a exigência da morte; vida que nunca deixou de criar, mas sempre destrói o que gera. Ela aponta ainda que se o homem é o único animal que sabe que vai morrer, ele também é o único que incessantemente cria, interfere, produz. O homem é um ser que cria valores, mas, a consciência da morte instaura o primeiro valor: a vida.

Quando indagados sobre a importância do corpo do avatar no início de um relacionamento virtual, os investigados apontaram:

H2: bem para quem quer se relacionar, sim. é como na vida real, o bonito sempre vai ter vantagem acima do feio.

H4: a principio sim ...pois ele de certa forma atrai a pessoa... não depois de as pessoa se conhecerem vira detalhe

H5: não até porque quando eu me casei era praticamente o avatar original de inicio... aqui as pessas podem transformar... muitos observam as pessoas que entraram recentemente e procuram ajudar como minha segunda esposa.ela tinha um av original... eu quem a ajudei... ficou linda... depois passei a gostar dela

M1: quando vc quer um relacionamento sim... é com rl... a aparência é tudo na 1ª vez... não pra mim

M2: com certeza... pq m corpo bem feito significa que a mulher ou homem se preocupa com a beleza e e agradar o parceiro / **Pesquisador: a. E depois este corpo continua importante?** / M2: não... o amor toma conta... nao, qando se ama tdo na pessoa [e belo]

Em relação à utilização do corpo do avatar como forma de se iniciar um relacionamento virtual, o H2 e M1 apontam que a aparência conta como na RL, no qual, quem é mais belo acaba se dando melhor, porém, a M1 acrescenta que “não para ela”. A M2 vai um pouco mais longe ao seguir esta mesma linha de resposta e acrescentar que um avatar “bem feito” demonstra que houve preocupação com a beleza e em agradar ao parceiro. Porém, ainda para M2 depois essa beleza deixa de ser importante, pois, o amor passa a tomar conta, o que também sugere o H4.

Martins (2005) destaca que a aparência física que impõe proximidades e afastamentos no mundo real foi substituída por uma nova forma de estar em um lugar. Nessa dimensão, o corpo pode ser inventado. A imaginação dá o tom às interações, o que pode significar enriquecimento ou ilusão. Essa ausência de um corpo físico nas interações mediadas por computador então favorecem a experimentação de outras identidades ou outros “eus”, ou seja, novas formas de aproximações e afastamentos.

Mas, para Becker (2007), se uma mulher perde a beleza, ou mostra que não tem a força e a confiança que alguma vez pensávamos que tivesse, ou perde a sua agudeza intelectual, ou fica aquém de nossas necessidades peculiares, em qualquer uma dentre mil maneiras, todo o investimento que fizemos nela fica prejudicado. A sombra da imperfeição cai sobre nossas vidas, e com ela... a morte e a derrota do heroísmo cósmico. “Ela decresce” = “Eu morro”. É essa a razão de tanta amargura, tanta falta de paciência e tanta recriminação em nossas vidas familiares cotidianas. Recebemos de volta um reflexo de nossos objetos amados que nada tem da grandiosidade e da perfeição de que precisamos para nos nutrir.

Já, um cuidado apontado por Heller (2011) neste sentido é que na estrutura própria do papel (este adotado no SL e na maioria daqueles do mundo virtual), degradam-se as relações sociais, que deixam progressivamente de ser elementos qualitativos para serem apenas quantitativos, já que, por muitos que sejam os papéis desempenhados por um sujeito, sua essência se empobrece. Portanto, o conhecimento dos homens é dificultado não apenas pelo fato de que a “exterioridade” em demasia encubra a “interioridade”, mas também porque a própria interioridade se empobrece.

Porém, para McGonigal (2012) emoções pró-sociais, incluindo amor, compaixão, admiração e devoção são emoções de bem-estar dirigidas a outros, além de serem cruciais para nossa felicidade a longo prazo, pois ajudam a criar vínculos sociais duradouros. E, esta mesma autora acredita que a maior parte das emoções pró-sociais que adquirimos hoje em dia com os jogos, não está necessariamente implícita no *design* do jogo, mas podem ser um efeito colateral por passarmos muito tempo jogando juntos. Talvez por isso o H4 e H5 e a M2 reportem que após algum tempo a aparência do avatar não tenha mais tanta importância no relacionamento virtual.

Já, sobre a possibilidade de se criar ou modificar o corpo do avatar se o mesmo estivesse descontente com seu corpo real, nos foi relatado:

H3: todos fazem isso... afinal é esse um dos propositos desse jogo... ser,ter,fazer oque vc deseja

H4: olha só no caso de eu qrer viver uma vida somente virtual... ou seja... de mentira... nesse caso o q acontece mto / **Pesquisador: tem medo de se iludir também?** / H4: confesso... sempre tenho... ex: conheci um homossexual show lindo de morrer nem a roberta close era linda q nem ele... ele postou uma foto no perfil de bikine que desculpe a expressão... de bater uma punheta... que corpo... uma mulhere de corpo porem tbn de pimto... kkkk / **Pesquisador: chegaram a se encontrar?** / não... somos colegas de sl... somente / **Pesquisador: mas pensaram em se encontrar?** / H4: eu não deixei se permitir nada... não faz meu tipo embora como pessoa é show / **Pesquisador: tem medo também de confundir seus corpos da rl e sl e por isso tenta manter em equilibrio?** / H4: olha por mim não pq sei como sou porem não qro inludir o outro.... me preocupo com isso

M2: sim, e iria buscar na vid aviral o qe nao tenho na vida real... virtual... a que nao tenho na real... se vc [e feio na rl, logico qe vai qerer ser lindo aqui... p ningem inveja o feio ou o fraco

M5: ah assim eu mudaria sim... claro... pq aki posso deixar ele do jeito que eu gostaria que fosse

Os apontamentos em relação à criação ou modificação do corpo do avatar caso houvesse descontentando com o corpo real são de que eles fariam sim. O H3 sugere inclusive que este é um dos propósitos do jogo (“ser, ter, fazer o que se deseja”), pensamento este também seguido pela M5. A M2 aponta ainda que iria buscar no virtual o que não tem na RL, pois, “ninguém inveja o feio ou o fraco”. Mas, o H4 pondera dizendo que apenas caso queira viver uma vida somente virtual, de mentira, e que para ele acontece muito. Indagado também

sobre o medo de se iludir, ele confessa que sempre tem, apontando ainda ter conhecido um homossexual lindo que lhe causou algumas emoções e reações, apesar de afirmar que não faz seu tipo e que não se permitiu algo mais.

Para Turkle (1995), assumir um papel virtual pode envolver o jogador em relacionamentos contínuos e neste processo, ele pode descobrir coisas sobre si mesmo que ele não sabia antes. Ele pode descobrir coisas sobre como outras pessoas reagem a ele. Esta autora também aponta que o jogador não está correndo perigo de ser preso, mas, ele está embarcando em uma atividade que pode conter riscos emocionais, ou gerar dúvidas e inquietações, envolvendo inclusive a orientação sexual.

Mas, Zanetti, Machado e Schiavon (2013) ao analisar usuários do jogo SL constataram pelos conteúdos das entrevistas que nem todos os entrevistados moldaram seus corpos virtuais desatrelados de seus corpos reais. Para estes mesmos autores a maior parte dos entrevistados cria e modifica seus corpos embasados em seus corpos reais, como se fossem extensões de suas próprias vidas. Os achados deste trabalho parecem ir na contramão de outros trabalhos (AU, 2008; PEREIRA, 2009) e do esperado em relação aos chamados corpos virtuais, já que, acreditava-se que boa parte das pessoas criava personagens virtuais de maneira ilusória, principalmente no jogo investigado, que tem como propósito básico a criação de uma nova vida. Por isso, estes autores acreditam que para boa parte das pessoas que entram neste jogo não há um "*Second life*", mas sim, uma extensão das vidas reais, acompanhada de grande exposição pessoal ou o que Keen (2012) chama de "hipervisibilidade".

Porém, segundo Meadows (2008), os avatares são autorretratos interativos que usamos para nos representar, mas, eles podem ser vistos como outro passo na progressão histórica do exibicionismo e do narcisismo, além de poderem se tornar mais importantes que o próprio indivíduo. Já, Rosen (2012) vai mais fundo ao afirmar que nesses mundos também temos uma grande preocupação em colecionar "amigos" como se fossem troféus por meio das redes sociais, ou nos cercamos de amizades superficiais e quando buscamos excessivamente nossa exposição nestas mesmas redes estamos apresentando características bastante fortes de narcisismo. Aboujaoude (2011) também aponta que o narcisismo pode ser nutrido pela internet e que ele acaba por marcar muitas pessoas nestes ambientes que têm o que o autor chama de personalidade virtual.

Castronova (2007) também aponta que tudo que temos aprendido sobre os ambientes de jogos *online* ou mundos virtuais é que as pessoas têm praticamente um desejo irreprimível de construir pequenos modelos de pessoas e lugares e exibi-las como extensões de suas próprias vidas. Mas, para Paiva (2009), homens e mulheres entregam-se de uma forma inédita

aos padrões culturais e às manipulações do seu corpo para superar as deficiências da carne vulnerável. Graças aos grandes avanços biotecnológicos, o ser humano deseja alcançar a salvação para o corpo mortal. A busca de uma eterna juventude, seguir o modelo de um corpo ideal, constrói um novo imaginário para o corpo. Ele deixou de ser um elemento dado naturalmente, entregue ao acaso da natureza, sem possibilidades de mudanças na sua estrutura biológica e genética, para ser cada vez mais plástico e performático. O destino imutável da natureza é invertido pela ação de um poder tecnológico que faz o ser humano reescrever seu curso de vida. Outorgou para si o domínio do curso da sua vida.

Porém, segundo Jubé (2010), nosso objeto de desejo, o corpo ou a reinvenção dele, é considerado também um acessório, um artefato da presença, que implica na encarnação de si e que alimenta um desejo de se reapropriar de sua existência, de criar uma identidade provisória, mais favorável. Não é mais o caso de contentar-se com o corpo que se tem, mas de realizar modificações em suas bases, para que ele se equipare com a idéia que fazemos dele. Assim, o corpo quando é representado e reconstruído por meio do virtual possui características diferenciadas dos padrões convencionais, ressignificando-se e transformando-se num novo elemento de análise para as ciências humanas, que ultrapassa os limites físicos e restritos da convencional condição biológica. Mas, para Turkle (2011) os mundos *online* podem nos levar a construir, editar e a melhorar nós mesmos e quando realizamos uma vida passando por nossos avatares podemos expressar nossas esperanças, nossos aspectos positivos e vulnerabilidades, mas, temos a oportunidade de ver o que queremos e o que pode nos estar faltando.

Outra questão levantada foi em relação à possibilidade de brincar de ser Deus dentro do jogo, o que levou às seguintes respostas:

H1: ser deus? nao nao...como lhe disse, tem gente de tudo q é jeito aqui, uns querem ser coisas q nao sao, mas no geral tenho varios amigos aqui e sao excelentes comapnhias!

H2: bem, o cara é capaz de criar tudo aquí, até mesmo animais e tals, somente utilizar a inteligencia artificial para isso... axo que sim, sou ateu, não vejo nada de errado de criar

H3: não tirando vampirismo e lobsomem o q vc faz aqui é o q vc pode fazer na rl... se vc trabalahr vc pode sim ter carros e casa,pode modificar seu corpo... aqui no jogo aprendi maneiras de chegar junto... na rl sou meio timido então aqui eu aprendi maneiras de chegar junto vc me entende?

H4: ótima pergunta... isso vai da consciencia de cada um eu por ex mtas vzs sei q me avatar pode voar porem se houver uma escada eu desco por ela... pq sei q é contra a lei da natureza ey tento separa isso os dois mundos porem qdo é preciso eu uso os recursos sim agte tbm não pode fik vendo maldade nas coisas Deus é Deus e pronto! Na rl as pessoas querem ser mais Deus do q aqui no jogo... essa é minha opinião

M2: sim.. aqui cv cria vida, destroi com m simples clique, vc muda o tempo, faz amanhecer anoitr na hora que quer... vc e o senhor de todo... pelo ma vez podemos te a sensaçao de como seria ser deus

Grande parte dos entrevistados não se considera “Deus” dentro do jogo por poder lançar mão de recursos de criação, destruição e até locomoção. O H4 inclusive sugere que na RL as pessoas querem ser mais Deus do que no próprio jogo. Porém, a M2 aponta esta possibilidade, por poder criar e destruir uma vida com um simples clique, alterar o tempo, etc., sugerindo ainda experimentar a sensação de como seria ser Deus.

Para Chemello (2011), a vulnerabilidade humana traz como consequência direta, o cuidado com a fragilidade da vida pessoal, e também com a fragilidade do outro. A fragilidade se torna apelo ético. O binômio mortalidade/imortalidade produz diferentes antropologias e atitudes diante do si mesmo e de Deus. É interessante observar os processos de divinização, resultantes do binômio. O pensamento pós-humano busca, com a tecnologia, o sonho da imortalidade humana, combatendo o símbolo da mortalidade: o corpo. Ora, basta lembrar que a característica da imortalidade é destinada às divindades, sendo a criatura finita e mortal. Portanto, o desenvolvimento biotecnológico conduz o ser humano a um processo de divinização. A imortalidade gera independência da relação com Deus e ocorre um endeuzamento do corpo humano. Porém, segundo Becker (2007), para Maslow é precisamente em relação ao que há de divino em nós que nos tornamos ambivalentes, ficamos fascinados e teremosos, somos motivados e nos defendemos. Este é um aspecto da dificuldade básica do homem, o de sermos simultaneamente vermes e deuses. Aí está, outra vez: deus, e com ânus. Este autor vai ainda mais fundo ao questionar: “Será o homem um animal que teme a morte, que procura a autoperpetuação e a transcendência heróica de seu destino?”. Também podemos nos perguntar: Será este homem, agora tecnológico, um Deus, imortal, longe dos vermes e a caminho da transcendência humana?

Outro ponto que merece atenção é a possibilidade de transgressão e crimes que podem ocorrer nestes ambientes. Tal possibilidade foi apontada por um dos investigados que relatou:

Pesquisador: bem.. acho que terminamos.. algo que gostaria de dizer? que não foi perguntado? H5: sim / **Pesquisador: o que?** / H5: vc já foi no Nude sex perversion? / **Pesquisador: não. o que tem lá?** /H5: vou te dar o marco e vou te contando algo que vi aqui no sl... enquanto vc vai olhando lá... á as pessoas procuram por sexo... de todas as partes do mundo / **Pesquisador: cheguei (ao local)** H5: olha... a um tempo atrás... estive em um lugar parecido com este... ele não existe mais... encontrei uma menina pelo avatar ela deveria ter uns 12 anos de idade... então ela perguntou se eu queria fazer sexo... eu disse a ela vc é uma criança... ela disse vc não gosta de fazer sexo com criança... descobri que há uma rede de pedofilia... rede internacional com integrantes do EUA, Japan, Russia, Italia, entre outras pessas que vi lá... rola dinheiro mesmo Marcelo... eu convidei a menina para ser minha amiga... uma norte americana... ela disse que não podia aceitar o comnvite pois ela era controlada pelos dirigentes do grupo... então ela se foi... então o que fiz... criei um AV feminino... com fotos fake e tudo... como eu peguei o nome dela

voltei a procura-lá como... então puxei assunto até que ela me disse... o que fazia então me ofereci... ela me apresentou para um dos representantes... Jhonny Hausner... ele me contrato... me deu skin e shape... de adolescente e até de criança... ele que ditava as regras com quem eu deveria ficava... tive uma experiência horrível... sabe Marcelo me revoltei com aquilo tudo... eu ganhava 500... e as vezes 1000 por cliente isso fora o que eles já estavam ganhando... por isso falo que é muito dinheiro... tudo é sexo... com crianças e adolescentes... estudei de todos os modos... mas é complicado... é muito bem feito... tive a idéia de gravar... mas depois pensei se por trás do av de criança está um mulher de maior ou um homem... que seja ela é de maior... ela apenas usa o av de criança para satisfazer os desejos de pedófilos... pessoas doentes... resolvi não mexer mais com isso e nem pensar em denunciar / **Pesquisador: nunca mais voltou?** / H5: não... só fiz aquilo por curiosidade para ver se realmente foi o que a menina me falou... te disse isso para quem sabe aumentar sua visão sobre o que é o second life... sei que é muito mais do que isso e acontecem coisas muito esquisitas... cultos satânicos... sadomasoquismo... agora não lembro o nome do sistema utilizado para... dominio de outro av... já ouviu falar? **Pesquisador: naum... algo mais que gostaria de relatar?** / H5: acho que é só isso mesmo

Sobre esta questão, Au (2008) relata que depois de anos de respostas ambivalentes, a *Linden Lab* proibiu os avatares de praticarem qualquer atividade ligada à pedofilia virtual e qualquer coisa que resvasse em violência sexual, incluindo estupro, que antes era entendido como um comportamento permitido, desde que acontecesse em um lugar completamente privado. Por isso, este autor acredita que alguns residentes entenderam essa política de restrição como uma forma de preparação para oferecer o SL para as massas, porém, para ele a explicação mais plausível envolvia a localização dos servidores em diversos países, já que, com isso a empresa concordaria em seguir a lei de cada um desses lugares onde os servidores estariam fisicamente instalados e em muitos lugares, que, mesmo demonstrações virtuais de pedofilia ou comportamentos sexuais são contra a lei.

Mas, para Turkle (1995), os pais sempre tiveram muitos medos em relação a seus filhos, tais como vizinhança perigosa, drogas na rua, violência na escola, a dificuldade para passar mais tempo com elas do que gostariam, porém, essas são incógnitas que sentimos que podemos controlar. Mas, atualmente, quando as crianças correm para seus computadores pessoais de braços estendidos, enquanto seus pais assistem de forma passiva com suas mãos para trás, há muito mais coisas para se preocupar, tais como o vício e a hipnose causados pela internet, além do desconhecido, que pode se apresentar na identidade de um jogador que busca sexo virtual com crianças.

Porém, Mosé (2012) sugere que foi somente suspendendo provisoriamente a satisfação dos desejos imediatos que a humanidade conseguiu desenvolver o pensamento. Mas, ao mesmo tempo que o limite permite conter, organizar, definir, ele também nos lança para o ilimitado, nos faz perceber o excesso, o infinito. Se eu, como indivíduo, sou este contorno, este limite, então o que não sou eu, o que está fora de mim é a totalidade, o excesso, o infinito.

Enquanto aprendia a se proibir, a se conter, o homem também desenvolveu uma atitude oposta à transgressão.

6.1.3 Categoria III: Influências da utilização deste jogo na RL

Entender as possíveis influências que a utilização deste jogo possa vir a causar na RL destes jogadores, tais como: busca pelo corpo perfeito, mudanças corporais e mudança nos hábitos diários também foi um dos objetivos desta pesquisa, e, em relação aos significados e necessidades relacionados ao jogo encontramos:

H4: sim como te disse relacionamentos mais nada demais... eu venho de um relacionamento frustado casamento onde eu só havia tido essa unik mulher pra todo tdo o q vc imaginar e qdo acabou, me senti perdido e incapaz de me relacionar

H5: hoje é diversão e passaa tempo... não tenho casa... tenho meus objetos aki... carro, moto... me divirto muito... não procuro ninguém para um relacionamento sério... só com o tempo que vc consegue controlar e dividir... acho que é uma ótima opção para pessoas solteiras e solitárias

M2: second life [e m jogo que abriga pesoas rejeitadas na rl... vc nao ve pessoas bem sucedida de vida jogando aqui... diga ma pessoa linda, coma vida resolvida, com mbom casmaneto ou namoro que vive aqui o dia todo... se nao fosse a pesqisa vc nao viria... se tivesse se sentindo sozinho... qe normalmente vc nao ve alguem bem de vida aqui... as pessoas aqui sao, cadeirantes tristes pelas condições, ou as vezes sao gordos insatifeito com aparecia... pesoas deprimidas qe se apegam rápido... sofri ma dcepçao... vim aqui pra me livra da dor... ntao me encaixo no deprimidos... meu ex noivo ficamos jntos a 5 anos... estava com tudo montado para casamento, eu cuidei do filho dele desde bb... um belo dia ele me roca por ma mulher de 50 anos... sem me dar a menos satisfação... eu vim aqí pra acreditar que existe amor em algm lgar do mundo... mas pela flsidde tamanha estoud esistndo de achar isso... pessoas aqí se apaixonam,vao pras famosas cam e no dia seguinte companheiro espalha as fotos do qe hove na cam... se e que me entende... pesencieí com uma amiga aqui qe foi pra cm ter relações e no dia seginte cara espalhou foto dela em tudo qe foi posição existe m rpcoesso na l dela contra ele

M5: pra mim eh diversão msm... significa fugir um pouco da realidade msm... eh bem divertido... posso viajar para o mundo inteiro... conhecer pessoas novas... eh mtu legal

Pelos relatos constatamos que o H5 e M5 apontaram como maior significado fugir um pouco da realidade e se divertir, porém o H4 e a M2 apontam a necessidade de utilização do jogo como forma de diminuir a frustração de suas vidas e até de amenizar as dores por eles vividas. A dor que também pode ser a de uma pessoa com problemas físicos e/ou emocionais incapacitantes e que utiliza o jogo como forma de distração. Nesse sentido, Au (2008) aponta ser difícil quantificar o número de residentes incapacitados no SL, já que, muitos usam identidades alternativas a fim de se manterem separados de sua condição no mundo real. Porém, este autor estima que entre 5 e 15% da população ativa tenha uma insegurança que impediria sua participação completa no mundo material (*offline*), e por isso o mundo *online* se tornou a ponte para a comunidade dos fisicamente “capacitados”.

Mas, Becker (2007) faz importante apontamento ao afirmar que o homem é necessariamente louco, porque não ser louco resultaria em outra forma de loucura. Louco porque tudo o que o homem não faz no seu sentido simbólico é uma tentativa de negar e vencer o seu destino grotesco. O homem literalmente se entrega a um esquecimento cego utilizando-se de jogos sociais, truques psicológicos, preocupações pessoais tão distantes da realidade de sua situação que se constituem em formas de loucura – loucura admitida pelo consenso, loucura compartilhada, disfarçada e digna, mas ainda sim loucura. O autor vai ainda mais longe ao salientar que é fatídico e irônico o fato de que a mentira que precisamos para viver nos condena a uma vida que nunca é realmente nossa. Porém, para Gasset (s. d. apud Becker, 2007) o indivíduo está tentando cortar qualquer visão pessoal da realidade, de sua própria vida. Porque a vida é, no princípio, um caos onde a pessoa se acha perdida. O indivíduo suspeita que seja assim, mas tem medo de se ver face a face com essa terrível realidade, e tenta cobri-la com uma cortina de fantasia, onde tudo está claro. Não o preocupa o fato de suas “ideias” não serem verdadeiras; ele as usa como treincheiras para a defesa de sua existência.

Em relação às influências e possíveis consequências que o jogo causa sobre a RL destes jogadores, nos foi relatado:

H1: sofre nada...ate melhora a vida real... quando vc nao tem algo na real, vc conseguindo aqui, vc fica mais feliz

H3: não claro q não aqui é apenas um jogo... claro q tem coisas q vc gostaria de ter... na rl q vc tem no jogo... ex carros q na rl custão muito caro corpo perfeito

H5: a minha não mais... mas da maioria das pessoas sim... fui casado aqui no SL com uma mulher casada também na vida RL e conversavamos muito sobre isso... ela pensou em até se separar do marido pois ela afirmava que eu era mais atencioso e carinhoso do que o marido dela / **Pesquisador: e o que vc falava sobre?** / H5: olha... como se eu fosse uma pessoa rela aqui dentro e fui capaz de dar amor e carinho para uma pessoa, mas disse a ela que ela não poderia fazer aquilo pois aquele era o pai dos filhos dela e eu também era casado... e não seria possível... nunca daria certo... olha com a segunda mulher me apeguei muito... eramos muitos amigos... então quando terminamos... senti falta dela... com isso senti saudade... meu sentimento é real... por isso te disse que SL não é um jogo

M1: não... eu jogo pq gosto de sair da realidade um pouco... vida muito corrida rl... rl é rl e sl é sl... sou casada rl a 22 anos... o meu marido do sl é do rl... as vezesfico tempo de + no sl... deixo minha família sem atenção... as vezes preciso sair da realidade... e aqui é otimo pra isso / **Pesquisador: pq precisa sair da realidade?** / M1: coisas normais do dia dia que deixa a gente stressada... como trab.,casa marido,filhos etc....

M2: de ceta forma sofre pq agora penso qe todo homem so quer ir com vc pra cama e depois sair espalhando o que conseguiu... esse caso da exibicao da cam... nao foi a primeira vez qe fiquei sabendo que ocorre..m cara aqui do sl namorava uma menina daqui foram morar juntos na rl... ele engravidou ela na rl e veio pra ca se vangloriar e dizer que nao vi asumir o filho... eu quando conheco um cara nao fico com ele a vontade e nos momentos íntimos nao o deixo me tocar om facilidade... somente no escro por medo de cams... que possas me filmar e ele colcoar pro outros verem / **Pesquisador: mas vc acha que isso foi bom ou ruim pra vc? esta influencia do**

jogo? nos momentos de intimidade... esta precaução sua / M2: foi pessimo pq quando estou fendo amor com um rapaz nao sei se ele esta ali me amando memso ou so tirando atraso

M3: pelo SL não... pela internet sim... diminuição das horas dormidas

M4: sim muitas vezes atrapalha meus estudos rl... vestibular... por causa de hrs vicio no sl... se eu pidesseeu parava de jogar / **[44] Pesquisador: e pq acha que não pode?** / M4: pq algo me prende... n consigo parar... sei La... n sei dizer

Boa parte dos relatos parece indicar que o SL de alguma forma influência a RL dos entrevistados (H1, H5, M1, M2, M4), com relatos bastante curiosos, como o do H5 que apesar de ser casado descreve um envolvimento emocional bastante intenso com uma mulher casada e com filhos, sendo que a mesma até pensou em pedir a separação do marido para ficarem juntos. Este mesmo indivíduo relata a presença de sentimentos reais como a saudade por uma “ex-esposa virtual”, se é assim que podemos chamar. Outro relato que chama atenção é o da M2 que demonstra grande preocupação ao se envolver sexualmente com outro homem e ter suas imagens gravadas e exibidas na internet, o que a faz ter bastante medo de se entregar. Ainda em relação à influência a M3 e M4 demonstraram o efeito do jogo e da internet sobre suas atividades diárias, seja na diminuição da quantidade de horas dormidas e até como prejuízo em relação aos estudos, ou seja, apresentam certo vício por tal hábito. Apesar do H1, H3 e M1 não admitirem tal influência, os mesmos demonstram que o SL pode lhes ajudar a aumentar a autoconfiança e até fugir um pouco da realidade, como apontado pelo H3 e M1, ainda admititem que às vezes deixam a família sem atenção para jogar, ou seja, também parecem de algum modo serem influenciados.

Para Boellstorff (2008), assim como muitos residentes do SL dizem que as amizades no mundo virtual podem ser mais reais do que a amizade na RL, muitos desses jogadores acham o sexo *online* profundamente significativo. Há inclusive dentro do jogo ilhas destinadas para tal prática, com classificação e conteúdo sexual, porém, muitos residentes acreditam viver um verdadeiro romance dentro do jogo constituindo família ou tendo um marido/esposa, namorado(a) ou um amor que pode render frutos como filhos. Sim! Filhos! Que podem ser gestados e gerados dentro desse ambiente, além de poderem contar com avatares para ajudar na hora do parto.

Au (2008), aponta que em um estudo de Nick Yee, especialista em ambientes virtuais da Universidade de Stanford, 50% de seus entrevistados descreveram a si mesmos como “viciados” nesses mundos, relatando perder horas de sono (como apontado pela M3) e passar menos tempo com amigos e familiares *offlines* (como apontado pela M1). Para este mesmo autor, muitos pesquisadores atribuem isso à estrutura desses ambientes, que exigem trabalho

árduo e direcionado, e geralmente requer jogadores que estejam dispostos a dedicar muito tempo conectados cumprindo suas missões e incrementando seus personagens.

Porém, este autor vai ainda mais longe ao relatar um extenso levantamento feito pela *Global Market Insite* em 2007, junto a milhares de usuários do SL, que evidenciou algumas consequências negativas, mas, menores em comparação a outros mundos *online*, em que, 16% dos respondentes disseram passar menos tempo com familiares e amigos, enquanto que 14% deles afirmaram fazer menos exercícios físicos, mas, por outro lado, 13% dos entrevistados fazem menos compras, enquanto notáveis 54% assistem menos à televisão. Por isso, Au acredita ser importante notar comportamentos de risco, como isolamento social e apatia, mas, ainda assim, vale a pena tomar conhecimento de que há efeitos culturais positivos, além da diminuição do consumismo e da dependência do entretenimento passivo. Este autor criou até o termo “crescimento espelhado”, referindo-se as contribuições positivas proporcionados pelo SL na RL de seus jogadores.

Porém, Meadows (2008) aponta um estudo do Instituto Stanford no qual 5 (cinco) horas de internet por semana já leva 15% dos entrevistados a reportar um decréscimo nas atividades sociais da RL, além de 25% destes entrevistados também relatar passar menos tempo ao telefone falando com amigos e a família. Mas, segundo Chorost (2011), o vício de internet e de todos os ambientes por ela ofertados (citados pela M3 e M4) é impulsionado pela Dopamina¹³, no qual, a cada e-mail que você abre (podemos generalizar também para cada curtida ou visualizada no Facebook, espiada em nossos avatares, etc.) você recebe uma pequena dose de dopamina, que pode ser associada com a saciedade. Mas, como é apenas uma pequena dose e o efeito desaparece rapidamente, deixa a pessoa querendo outra dose e por isso ela checa o e-mail novamente, e novamente, e novamente. Este fenômeno foi classificado pelo professor de psiquiatria da Universidade Harvard, John Ratey como: “Transtorno de Déficit de Atenção Adquirido (TDAA)¹⁴”.

¹³ A Dopamina (2013) é um neurotransmissor monoaminérgico, da família das catecolaminas, produzido pela descarboxilação de dihidroxifenilalanina, e seus receptores são subdivididos em D1, D2, D3, D4, e D5 de acordo com a localização no cérebro e função. A dopamina é produzida especialmente pela substância nigra e na área tegmental ventral e está envolvida no controle de movimentos, aprendizado, humor, emoções, cognição, sono e memória, além de ser uma precursora natural da adrenalina e da noradrenalina, outras catecolaminas com função estimulante do sistema nervoso central. Sua desregulação está relacionada a transtornos neuropsiquiátricos como Mal de *Parkinson*, no qual ocorre escassez na via dopaminérgica nigro-estriatal, e na Esquizofrenia, no qual ocorre excesso de dopamina na via dopaminérgica no mesolímbico e escassez na via mesocortical.

¹⁴ O Transtorno de Déficit de Atenção Adquirido (TDAA) parece estar relacionado ao que chamamos no Brasil de Distúrbio do Déficit de Atenção sem Hiperatividade (2013) e apresenta como características marcantes: facilidade de distração com devaneios frequentes (imaginação "viajante"), desorganização, procrastinação, esquecimento e letargia/fadiga. Ao contrário do que ocorre nos outros subtipos, não são comuns traços de hiperatividade, por isso, ele geralmente é diagnosticado muito mais tardiamente, provavelmente porque a falta de sintomas de hiperatividade torna a doença mais discreta. Os sintomas não precisam estar presentes o tempo

Rosen (2012) também caminha nesse sentido ao apresentar inúmeras pesquisas demonstrando que o uso de aparelhos tais como: *smartphones*, celulares, *notebooks* entre outros conectados à internet, e, principalmente às redes sociais pode aumentar em muito a chance de desenvolvimento do TDAA. Porém, acreditamos que ainda seja cedo para chegarmos a esta conclusão, pois, vivemos uma era de mudanças sociais e tecnológicas nunca antes vista e a incorporação de todas essas tecnologias sem sombra de dúvidas está mudando a nossa maneira de pensar e agir, mas, já classificá-la como um transtorno parece ser um tanto quanto precoce.

Porém, Blascovich e Bailenson (2011) também apontam que a internet serve como um sistema de entrega de substâncias que podem causar dependência, especialmente: videogames, sexo, relações sociais, jogos de azar, entre outros. Este mesmo autor cita o estudo de Elias Aboujaoude, psiquiatra da escola médica da Universidade Stanford, envolvendo 2500 adultos com problemas de uso de internet e constatou que: 13,7% acreditam ser difícil ficar longe da internet por vários dias; 12,4% permanecem *online* mais do que o pretendido; 12,3% acreditam ser necessário reduzir a utilização da internet em algum momento; 8,7% tentam ocultar o uso não essencial da internet da família, amigos e empregadores; 8,2% usam a internet como uma forma de escapar dos problemas ou aliviar o mau humor e 5,9% diz que seus relacionamentos sofrem devido ao uso excessivo de internet. Blascovich e Bailenson também acreditam que falando de maneira conservada, 30 milhões de adultos sofrem com problemas de vício de internet somente nos Estados Unidos.

Já, segundo Pereira (2007), entre os participantes do SL, estar *online* pressupõe, por exemplo, assumir a imagem do avatar como um traço identitário. Ao se apresentar e interagir controlando um avatar, os sujeitos constantemente refletem acerca da veracidade, natureza e relevância das experiências vividas em interação com outros sujeitos/avatars. Estabelece-se uma negociação da realidade que delimita fronteiras, mesmo que permeáveis, entre o *online* e o *offline*, ou entre a segunda vida e a RL. Este autor também sugere que antes de tudo, o que o SL é e representa depende do uso que as pessoas fazem dele, se apropriando e ressignificando as possibilidades pré-estabelecidas pelo programa. Porém, a suposição é de que esses diversos usos feitos do SL acontecem em um espaço de representação, onde, os residentes criam um personagem a partir do qual se relacionam na rede. Ele ainda se aprofunda mais ao questionar: “Mas onde está a fronteira, ou melhor, que parâmetros podem ser considerados para delimitar o que é jogo, brincadeira, do que é ambiente de sociabilidade ou simulação de vida?”.

todo, um dos motivos pelos quais alguns profissionais preferem o termo "inconsistência de atenção" ao invés de "déficit de atenção".

Por isso, para Domingues (1997), o mundo virtual deixou de ser uma reapresentação do mundo físico, feita por tecnologias anteriores como a fotografia, o cinema ou o vídeo. A virtualidade, a partir de tecnologias como a realidade virtual e a telepresença, passa a ter simulações que podem causar sensações físicas no processo de imersão dos corpos humanos no meio tecnológico. Mas, para Keen (2012), a revolução da mídia social está nos mandando de volta para uma “cultura oral” pré-industrial, na qual iremos partilhar cada vez mais informação sobre nossos verdadeiros eus. Este autor acredita ainda que a verdade trágica é que ficar nu, “sendo você mesmo”, sob os olhares públicos da rede digital nem sempre resulta na derrubada de antigos tabus, pois, há pouca evidência de que as redes sociais nos tornem mais compassivos e tolerantes, já que, essas ferramentas virais de exposição em massa parecem transformar a sociedade em algo mais lascivo e voyeurista, além de alimentar uma cultura da multidão intolerante, sádica e vingativa.

Porém, Castronova (2005) cita 3 (três) importantes eventos que podem ocorrer uma vez que um usuário tenha cruzado a barreira de entrada no mundo virtual:

1. O primeiro ocorre no momento em que os atributos do avatar sentem como se fossem os atributos pessoais do jogador. Essa etapa parece ser psicologicamente natural, porque o avatar é apenas uma extensão do seu corpo em um novo espaço, e o corpo é o instrumento por meio do qual o cérebro recebe sensações e manipula o meio ambiente, e este corpo do avatar faz exatamente e somente isso. Por isso, faz sentido pensar nele como o seu corpo, assim como alguém com um braço protético deve pensar nele como seu braço;
2. O segundo momento para pensar é sobre quando o jogador faz um verdadeiro investimento emocional em um evento no mundo virtual, levando-o a lidar com seu próprio senso de justiça. Nesse momento seu cérebro quando confrontado com este novo espaço, lida automaticamente com alguns desejos, tais como a diferenciação de certo e errado, o sentido de propriedade, o desenvolvimento de expectativas para o seu próprio comportamento e o dos outros;
3. O terceiro ponto de reflexão acontece quando o jogador é grato a outro e lhe presenteia com objetos de valor do jogo como se fossem algo extremamente valioso, assim como dinheiro real.

Mas, Meadows (2008) acredita que Castronova (2005) para brevemente com seus apontamentos, pois os avatares afetam muito mais que as condições macroeconômicas (principal objeto de estudo de CASTRONOVA, 2005) que nos cercam. Este autor relata que em 2007 as Maldivas foram o primeiro país a abrir uma embaixada no SL, logo seguida pela

Suécia. Naquele mesmo ano, os políticos franceses Nicolas Sarkozy e Ségolène Royal apareceram como avatares no SL na corrida para a presidência da França. Barack Obama e Hillary Clinton também apareceram no jogo. Já, em 2005, residentes do SL arrecadaram dinheiro no jogo para ajudar as vítimas do furacão Katrina.

Meadows sugere ainda que os avatares do SL estão afetando inúmeras outras áreas, tais como:

1. **Mercados financeiros:** além de criar novos mercados, se tem como exemplo o caso do governo Chinês que em 2007 criou uma economia virtual no SL, que por meio de uma parceria esperava arrecadar anualmente 1 (um) bilhão de dólares com a criação de avatares e 10 (dez) mil novos empregos;
2. **Educação:** um artigo de 2007 do *New York Times* apontou que mais de 100 ilhas do SL haviam sido vendidas para fins educacionais, incluindo grandes universidades como Harvard, Stanford, New York University, além de grandes nomes da educação que acabaram por criar avatares no jogo;
3. **Religião:** Antonio Spadaro, um acadêmico jesuíta começou a escrever baseado no jornal romano *La Civiltà Cattolica*, por acreditar que o SL é um lugar para encontrar pessoas e esta oportunidade não poderia ser perdida, além de citar a criação de igrejas dentro do jogo;
4. **Ciências:** em junho de 2007, Richard Dawkins, o papa do ateísmo foi entrevistado por Wagner James Au (já citado neste trabalho) e respondeu que acreditava que muitas pesquisas científicas poderiam ser feitas no SL, tais como: pesquisas sociológicas e psicológicas (como essa que nos prontificamos a fazer). O Prof. Dr. William Bainbridge, chefe do Centro de Computação Humana da Fundação Nacional de Ciências dos Estados Unidos reconheceu que as pessoas podem responder ao mundo virtual da mesma maneira que no mundo real, além de admitir o uso do jogo para orientar pesquisas científicas. A revista *Science* (uma das mais prestigiadas revistas científicas do mundo) observou que cientistas sociais estão preferindo conduzir suas pesquisas sociais nos mundos virtuais por inúmeras razões, tais como: facilidade para encontrar mais sujeitos, além de poderem aplicar testes mais amplos e com isso coletar dados mais profundos;
5. **Família:** especialistas em direito de família estão verificando um aumento no número de casamentos dissolvidos devido a infidelidade virtual, apesar da lei de muitos países não considerar adultério as práticas nestes ambientes, essas traquinagens virtuais vêm sendo citadas como razões para o divórcio;

6. **Meio ambiente:** em um famoso ensaio de Nicholas G. Carr (www.rougthtype.com) calculou que um avatar no SL consome em média 1,752 Quilowatt-hora (kWh) por ano de energia, não muito atrás do consumo humano médio mundial que é de 2,436 kWh por ano. Carr aponta ainda que este montante é mais ou menos equivalente ao de um cidadão brasileiro.

Mas, para Chorost (2011), a fusão da humanidade com a internet vem sendo antecipada há muito tempo, o que o leva a questionar: “O que aconteceria aos indivíduos? Eles desapareceriam em uma despersonalização coletiva?”. Para este mesmo autor, o Filme *Star Trek* sugere que sim, porém, ele aponta que este filme não é filosoficamente rigoroso, mas, ele pode propagar nossa cultura com idéias específicas sobre o que uma mente coletiva seria. Estas inquietações também podem ser vistas já no início do trabalho de Machado, Zanetti e Muioli (2011, p. 728), que apontam:

Diante dos avanços das tecnologias e das buscas incessantes por corpos perfeitos, transformados e adaptáveis, o que esperamos do nosso futuro próximo? O que poderemos esperar de nossos corpos? Seremos, no futuro imediato, apenas sofisticados e adaptáveis avatares? Ciborgs? Robôs? Matrix poderá surgir como uma hipótese viável? Teremos corpos híbridos entre o biológico e o artificial ou entre a máquina e a humanidade? Viveremos adaptados e confortáveis num mundo das máquinas inteligentes e mirabolantes? Enfim: o que esperar do corpo do homem do futuro?

Não se trata aqui de fazer ciência por meio de hipóteses improváveis advindas da ficção científica, mas, de refletir sobre o quanto esta ficção pode um dia se tornar realidade. Realidade que parece não tão distante como sugere Chorost (2011) ao relatar que pesquisadores de inteligência artificial vêm tentando criar “cérebros”, escrevendo logaritmos que imitam o fluxo de informações no neocórtex¹⁵. Este autor também aponta que até o momento, os pesquisadores ainda não conseguiram criar cérebros com autoconhecimento, mas a internet tem bilhões de computadores, e a humanidade tem bilhões de cérebros. E o que aconteceria se todos eles fossem interligados?

Aboujaoude (2011), também nos chama atenção para um fato interessante descrito em seu livro: “*Virtually you: the dangerous powers of the E-Personality*” e que frequentemente ocorre. Ele aponta que há uma grande chance de termos comprado seu livro em algum *site* na internet (o que é uma verdade) após termos feito uma pesquisa de dentro de nosso ambiente de trabalho. Trabalho este que é bastante prejudicado pelas horas que passamos na internet

¹⁵ O Neocórtex (2013), "novo córtex" ou o "córtex mais recente" é a denominação que recebem todas as áreas mais evoluídas do córtex. Recebe este nome, pois no processo evolutivo é a região do cérebro mais recentemente evoluída. Estas áreas constituem a "capa" neural que recobre os lóbulos pré-frontais e, em especial, os lobos frontais dos mamíferos. É a porção anatomicamente mais complexa do córtex e separa-se do córtex olfativo por meio de um sulco denominado fissura rinal. Possui diversas camadas celulares e diversas áreas envolvidas com as atividades motoras, intimamente envolvidas com o controle dos movimentos voluntários, e funções sensoriais, além de se encontrarem muito desenvolvidas nos primatas e se destacar no *Homo Sapiens*.

fazendo inúmeras coisas, sem necessariamente ter relação com o mesmo. Quando o livro chega começamos a lê-lo, com os *sites* da internet abertos, atentos às coisas que estão ocorrendo como os e-mails que estão chegando, sem deixar é claro de nos voltarmos para as mensagens de texto recebidas no celular. O livro pode até estar interessante a ponto de terminarmos sua leitura em alguns dias, porém, sentimos necessidade de acessarmos o Facebook para postar pensamentos, elogios e críticas para que nossos amigos possam ver e quem sabe curtir. Para finalizar você decide vender ou doar o livro em algum *site* na internet. É claro se você optou por comprar a versão impressa dele e não a *online* já disponível.

Também identificamos pelas falas apresentadas as seguintes satisfações e insatisfações:

H4: sim como eu havia dito anteriormente... io pq de o fator se relacionar deve ser diferente do sl ou seja pq ter medo de uma aproximação? medo de levar um não? sera q um não tbm não faz parte da vida? coisas do gênero... melhorei mto o meu relacionamento rl... real life... a insatisfação é de as vzs as pessoas mostrarem conteudo aqui8 e la fora se chocarem com a realidade isso frustra os obbjetivos de um pra com o outro

M1: insatisfação sim... os homens aqui só querem sexo e namaioria são menores se passando por adultos... isso mim deixa insatisfeita

M2: acho qe se resmi em ma frase... o sl foi m mal necessario em minha vida... satisfcao de sabe qu posos sim, ser alguém... que posso conseguir o q eu quiser... se eu fizer pro onde

A satisfação apontada pelo H4 refere-se ao fato de perceber melhora em relação à forma de se relacionar com as pessoas, pela fala fica clara a utilização do jogo como forma de diminuir a timidez e até se aproximar das pessoas com maior facilidade. Já, a M1 aponta a insatisfação pelo motivo dos homens buscarem apenas sexo no jogo, citando inclusive que se tratam de menores de idade. Já, a M2 seguindo os apontamentos anteriores cita a satisfação de poder no jogo “ser alguém”, o que denota a necessidade de reforço da autoconfiança. O apontamento do H4 também pode ser apoiado no trabalho de Meadows (2008), que cita uma pesquisa da revista americana *CyberPsychology and Behavior* de 2007 onde aponta que para alguns usuários, o mundo virtual promove uma vida social *online* e pode promover acesso a mais atividades sociais na RL.

Já, Blascovich e Bailenson (2011) relataram ter instruído 8 (oito) estudantes da Universidade Stanford a passar algumas horas por semana no SL observando e anotando o comportamento dos avatares, e eles ficaram espantados com a quantidade de atividades sexuais reportadas pelos estudantes, já que quase 25% das atividades tinham alguma característica ou conotação sexual.

Porém, para Becker (2007), somos testemunhas do novo culto à sensualidade, que parece estar repetindo o naturalismo sexual do antigo mundo romano. É uma vida somente

para o dia de hoje, desafiando o amanhã; uma imersão do corpo e em suas experiências e sensações imediatas. Já, Rank (s. d. apud Becker, 2007) aponta que o ônus espiritual do moderno relacionamento amoroso é tão grande e impossível para ambos os parceiros, que eles reagem desespiritualizando ou despersonalizando por completo o relacionamento. O resultado é a mística da *Playboy*: excesso de ênfase sobre o corpo como objeto puramente sensual. Se eu não puder ter um ideal que preencha a minha vida, pelo menos posso ter sexo livre de culpa – assim parece raciocinar o homem moderno.

Mas, segundo Au (2008) é importante contar a história do sexo virtual, que vai muito além de qualquer fantasia momentânea ou compromisso genuíno daqueles que já participaram dessa atividade, pois, quase todo mundo que está *online* já se envolveu em algum tipo de relacionamento na internet, mesmo que em uma mera troca de e-mails platônicos. Porém, a geração que se fez adulta no século XXI incorporou de forma muito intrincada seu intercurso na internet, seja por meio de mensagens de texto corriqueiras ou das elaboradas vivências de papéis eróticos que envolvem inclusive o uso de *webcams*. Talvez por isso, os amantes no SL estão levando a sexualidade exercida na rede para uma conclusão inevitável, em que, a maior parte das nossas atitudes sedutoras serão mostradas e experimentadas *online*.

Mas, este autor aponta que para a maioria dos residentes, apenas em ocasiões esporádicas o ato sexual atinge um status genuinamente erótico, como os ofertados por Lillie Yifu, o avatar de uma estudante que ganha dinheiro como uma graciosa prostituta e que uma vez lhe descreveu um programa que fez com certo cliente, no qual, todos os elementos convergiram perfeitamente para evocar a memória da sua verdadeira vida sexual, além de definir esse paralelo entre algo da RL e o que estava acontecendo com ela como “um momento dourado que invadiu minhas veias e explodiu bem no fundo dos meus olhos” e poder sentir isso ainda naquele momento.

Segundo Turkle (1995) o sexo virtual consiste de 2 (dois) ou mais jogadores digitando descrições de ações físicas, declarações verbais, e reacionais emocionais por meio de caracteres. Esta autora também acredita que no ciberespaço, esta atividade não é muito comum, mas, para muitas pessoas é a peça central de suas experiências *online*.

Segundo Rank (s. d. apud Becker, 2007), para poder viver, a pessoa precisa de ilusões, não apenas ilusões externas, como as proporcionadas pela arte, pela religião, pela filosofia, pela ciência e pelo amor, mas também ilusões internas, que primeiro condicionam as externas (isto é, uma firme sensação de possuir poderes ativos e de ser capaz de contar com os poderes de terceiros). Quanto mais o homem puder aceitar a realidade como verdade, a aparência como essência, tanto mais sadio, mais bem ajustado e mais feliz ele será, mas, esse processo

constantemente eficiente de auto-tapeação, fingimento e equívocos não é nenhum mecanismo psicopatológico. Becker (2007) também adverte que o homem precisa de um “segundo” mundo, um mundo de significado criado humanamente, uma nova realidade onde ele possa viver, dramatizar, e da qual possa se nutrir, pois, para ele, como ninguém pode ficar propriamente tranquilo quando sente o seu eu interior único ser engolfado no determinismo biológico, toda pessoa usa uma certa dose de encantamentos mágicos no seu relacionamento com o mundo.

Já, em relação às questões sexuais, segundo Mosé (2012) somente os homens transformam a atividade sexual, uma determinação biológica, em atividade erótica, produto da consciência e da cultura, pois, o erotismo é uma atividade propriamente humana e exige uma experiência interior, consciência e ao mesmo tempo é a parte do humano que mais proximidade tem com a animalidade, é o retorno ao excesso primordial que precisou ser negado para que a consciência existisse. A autora ainda aponta que o que marca o erotismo é a relação do homem com a vida sem limites, mesmo que isso somente possa durar alguns segundos, como num orgasmo. E esta vida sem limites também pode encontrar terreno fértil dentro do jogo SL, que possibilita “esconder” a identidade ou até criar outra.

Enquanto, para Keen (2012), ao invés de nos unir, a mídia social de hoje na verdade estilhaça nossas identidades, nos deixando incapazes de concentrarmos no aqui e agora, prendendo-nos demais à nossa própria imagem, relevando nossa localização atual por meio de aplicativos de geolocalização¹⁶ e sacrificando nossa privacidade à tirania de uma rede coletiva. Este mesmo autor aprofunda-se ainda mais ao afirmar que a internet, antes era apenas um canal para a distribuição de informações impessoais, hoje é uma rede de empresas e tecnologias, concebida em torno de produtos, plataformas e serviços sociais e que transformou-se em um cérebro digital global e que transmite publicamente nossas relações, intenções e gostos pessoais.

Ainda no campo das relações podemos citar o sucesso recente do aplicativo do Facebook *Bang With Friends*, que segundo a Revista Veja (2013), em sua tradução para o português significa: “Faça sexo com seus amigos”, que permite aos usuários escolher parceiros para manter relações sexuais. Este aplicativo tornou-se uma sensação global com a

¹⁶ Os aplicativos de geolocalização são programas de computador baixados em aparelhos celulares, principalmente em *smartphones*, que possibilitam compartilhar com amigos e pessoas conectadas à rede sua exata localização por meio de recursos de GPS comandados por satélite. Dentre seus programas mais famosos temos: *Foursquare*, *Waze*, *Creepy* e até mesmo recursos do *Facebook* acabam por cumprir esta função. Mas, uma onda de aplicativos de geolocalização tem virado febre entre os amantes destes serviços. São aplicativos como: *OkCupid*, *Grindr*, *Blendr*, *Meet Moi* que se propõem a encontrar nas redondezas pessoas para relacionamentos sexuais, sejam eles de caráter hetero, homo e/ou envolvendo casais.

adesão de mais de 370.000 pessoas em 2 (duas) semanas. Sua utilização é considerada fácil e cabe ao usuário do Facebook apenas escolher com quais gostaria de manter relações sexuais. O desejo é claro, mas, só será realizado se houver interesse de ambas as partes. Um e-mail, então, é enviado aos dois usuários, para que o assunto vá adiante.

Já, em relação à influência do SL na busca pelo corpo perfeito ou pela modificação do corpo na RL, obtivemos os seguintes apontamentos:

H1: pode sim... pq chama atenção, e vc quer buscar isso na rl... ate minha tatoo ne real life coloquei no av

H3: sim... não o corpo perfeito... pos isso não existe... mas sim vc sente o desejo de mudar não pelo seu avatar mas sim pela saude e beleza que a propria sociedade impõe

H4: cara na vdd faz pensar sim um pouco porem tbm me motiva mais ainda a motrar 1º quem eu sou por dentro... me dedicaria mais as academias... de resto estou satisfeito... o curioso é que eu me preocupei mais com condicionamentos fisicos n e ate emagreci legal e estou mais em forma

H5: impossível mudarna vida real até porque ficar horas e horas sentado na prente do PC não é legal para o corpo / **Pesquisador: mas se houvesse possibilidade mudaria?** / H5: sim. com certeza... vc me veria na vida real como está vendo meu av ai

M2: sim... p a bsca pelo ideal pela blza e inerente a vida virtual o real / **Pesquisador: mas o jogo tem ajudado vc a querer isso na rl?** / M2: sim... e mito legal, me estimlo a querer mais de mim, me arrumar, cuidar de mm

M4: sim... inclusive algumas roupas ja mandei fazer na rl... tipo.. ta mais inteçao de malhar mais e tal... deixar um pouco parecido... ter a vontade de mudar

Nesta questão quase todos os apontamentos vão no sentido de que o SL os leva a buscar o corpo perfeito ou a modificar o mesmo na RL. O H1 sugere como forma de chamar atenção; o H3 acredita que não o corpo perfeito, mas sente desejo de mudar pela “saúde e beleza” que a sociedade impõe; o H4 relata ter se preocupado mais com o corpo, ter emagrecido e estar mais em forma; a M2 e a M4 também apontam maior preocupação com o corpo da RL e maior motivação para treinar. A M2 inclusive aponta que a beleza é “inerente” ao mundo real e virtual, ou seja, não deve haver distinção. Já, o H5 parece ser mais realista ao ponderar que é difícil atingir boa forma passando horas sentado na frente do computador, porém, admite que se fosse possível gostaria de ter um corpo (belo) como o do avatar.

Para Rosen (2012), no passado as pessoas assistiam TV, *talk shows* e anúncios no qual os atores/modelos/atrizes eram muito mais perfeitos que a média das pessoas. Atualmente estas imagens aparecem com mais frequência em novas mídias tais como Youtube, nas redes sociais e em muitos videogames e jogos *online* que possibilitam a construção de corpos virtuais, como os avatares, o que pode levar a consequências destrutivas, já que as pessoas querem atingir esses padrões, nem que seja às custas de dietas “milagrosas” e exercício

compulsivo. Porém, quando as mesmas não são bem sucedidas acabam por se sentir depressivas e ansiosas.

Esta constatação também demonstra a importância dos profissionais que trabalham diretamente com atividades físicas, como os educadores físicos, de estarem cada vez mais atentos ao uso dessas mídias e jogos por seus alunos, além das consequências advindas do uso das mesmas na busca por um corpo perfeito, idealizado e irreal, como apontam Barbosa e Zanetti (2013a), já que, estes autores identificaram que a mídia exerce grande influência na busca pelo corpo perfeito, pois, 45% dos indivíduos pesquisados relataram ser influenciados às vezes pela mídia a buscar este corpo, 7,5% frequentemente, 5% muito frequentemente, 5% sempre, 12,5% raramente e apenas 25% relataram nunca terem sido influenciados.

Já, para Barbosa e Zanetti (2013b) verificaram que quando esses mesmos alunos não atingem o corpo perfeito, 23,5% relatam treinar mais; 15% sentem-se satisfeitos ou bem; 13% insatisfeitos; 8,5% tristes; 8,5% frustrados; 4,2% chateados; 4,2% decepcionados; 4,2% com baixa autoestima; 4,2% nada; 2,1% feios; 2,1% incapazes; 2,1% ansiosos; 2,1% não muito bem emocionalmente; 2,1% fracos; 2,1% capazes de buscar outro objetivo e 2,1% conformados. Para estes mesmos autores foi possível perceber que grande parte dos indivíduos (53,1%) apresenta emoções/sentimentos negativos quando não atingem seus objetivos de obtenção do corpo perfeito. Outro dado que chama atenção é que 23,5% das respostas sugerem que por não atingir tal resultado as pessoas buscam treinar mais, o que pode acarretar transtornos bastante graves como compulsividade pelo treinamento e até distúrbios de imagem corporal como a vigorexia, além de acreditarem que fatores como baixa autoestima, tristeza, frustrações e outros podem levar estes indivíduos a desvalorização de si próprios e a dificuldades em relação ao manejo emocional.

Após a análise e discussão dos dados passaremos para as conclusões finais do trabalho, porém, antes será disponibilizada as compilações dos resultados das entrevistas semi estruturadas dos avatares masculinos e femininos, como já apontado.

As tabelas 1 (masculino) e 2 (feminino) apresentam os resultados encontrados nas entrevistas, bem como, suas respectivas análises.

Quadro 1: Compilação dos resultados das entrevistas semi estruturadas dos avatares masculinos.

	H1	H2	H3	H4	H5
1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?	Roberto. Itauna/MG	José Antônio. 23 anos. Rio de Janeiro/RJ	Lucio. 24 anos. Salvador/BA	32 anos. São Paulo/SP	Afonso. 27 anos. Campo Grande/MS.
2. Qual seu nível de escolaridade?	Superior incompleto	Ensino Médio	Ensino Médio	Superior incompleto	Superior incompleto
3. Estado civil?	Solteiro	Solteiro	Solteiro	Solteiro	Casado
4. Há quanto tempo está no Second Life?	Aproximadamente 9 meses	Aproximadamente 3 anos	Aproximadamente 6 meses	1 ano e 9 meses	Aproximadamente 2 anos e meio
5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?	Para conseguir ter no SL tudo que não tem na vida real	Para conhecer pessoas e treinar o espanhol	Para distrair, conhecer pessoas e fazer coisas que não são possíveis na vida real como voar e se transformar em vampiro e coisas do gênero	Ter relacionamentos, fazer amizades e jogar	Jogar um jogo que simulasse a realidade
6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?	Estar entre os amigos do jogo	Uma segunda vida. Uma diversão	Significa apenas um jogo	Ter relacionamentos	Apenas se divertir e passar o tempo
7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influência do Second Life? a. Há alguma consequência? Qual?	Apesar de dizer que não sofre nada ele admite melhora na vida real quando consegue algo no jogo que ele não tem na vida real, ficando assim, mais feliz	Sim. Acredita diminuir a timidez	Não. Mas há coisas que ele tem no jogo que gostaria de ter na vida real	Sim. Por encontrar poucas diferenças entre a vida real e a virtual	Ele acredita que não sofre mais influência, porém, acredita que a maioria sofra
8. Você acredita que o Second Life lhe	Para muitas pessoas sim.	Ele acredita que sim, pois possibilita a mudança de	Sim. Ser um vampiro. Ser	Dirigir e viajar para o exterior voando, já que	Sim. Fazer tatuagens que jamais faria na vida real.

<p>possibilita ser o que você não é na vida real? O que, por exemplo?</p>	<p>Porém, para ele não</p>	<p>profissão, afirmando conhecer muitos DJs que são ótimos, DJs no jogo e na vida real são porteiros, por exemplo; professores, jardineiros, taxistas, advogados e que na verdade gostariam de ser DJs</p>	<p>rico.</p>	<p>ele morre de medo de avião</p>	<p>Transar com duas mulheres ao mesmo tempo. Fumar</p>
<p>9.O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?</p>	<p>Ele tem se sentido mais animado e feliz e por isso tem se revisto</p>	<p>Satisfação por estar atendendo aquilo que ele quer. Ele não tem se revisto porque acredita que o avatar é apenas um boneco</p>	<p>Satisfação por conhecer pessoas novas e insatisfação quando outras pessoas entram para bagunçar o jogo</p>	<p>Satisfação por ter diminuído a timidez e ter melhorado nos relacionamentos na vida real. Insatisfação de conhecer pessoas do jogo na vida real e elas não corresponderem às expectativas</p>	<p>Somente tem sentido satisfação de se distrair quando está entediado na vida real</p>
<p>10.Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?</p>	<p>Ele se preocupa bastante com o avatar por acreditar que as pessoas ligam muito para a aparência do mesmo, já que, se o avatar for feio as pessoas não conversam</p>	<p>Acredita se preocupar mais ou menos, principalmente pela importância da aparência no jogo e principalmente pelo motivo das pessoas só conversarem se a outra tiver um avatar bonito</p>	<p>No começo ele se preocupava por não saber construir um avatar bonito. Agora não se preocupa mais por estar do jeito que ele quer</p>	<p>Ele se preocupa por acreditar que de certa forma a aparência é uma vitrine. Ele também cita ter fotos que ele compara para com a de sua vida real e também repassa para as pessoas para não iludi-las</p>	<p>Ele se preocupa por acreditar que ele é a forma de apresentação no virtual e também reflete seus gostos</p>
<p>11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?</p>	<p>Acredita ser legal por poder montar uma coisa que ele queria ser ou então como ele realmente é</p>	<p>Ele acredita ser como o The Sims (jogo de simulação da vida real) e ser legal por possibilitar avatares diferentes, se não todos teriam a mesma cara e o diferente é que possibilita a individualidade social</p>	<p>Acredita ser super legal por possibilitar construir um corpo do jeito que ele gostaria que fosse na vida real</p>	<p>Ele acredita que pode economizar com academia (ironizando com a possibilidade de poder construir um corpo belo sem grande esforço)</p>	<p>Ele acha legal por ser algo que ele não consegue fazer na vida real</p>

12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life? Por quê?	Ele acha que sim por se considerar “bonitão”	Ele acha que sim porque todos acham que é um avatar muito bem feito. Ele acredita ter sido um mestre das artes gráficas	Ele acha que sim, porém, sua ex-namorada achava que ele deveria ser do tamanho do avatar dela	Ele acredita que sim por agradar aos olhos, porém, acha que o jogo também possibilita demonstrar bem qualidades interiores	Ele acredita que sim, porém, alerta para a necessidade de adequação de corpo, ornamentos e vestimentas para cada ambiente para que ele seja mais aceito
13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?	Ele acha que são os avatares bem cuidados	Ele diz não se atrair por avatares por acreditar que os relacionamentos do tipo amoroso/sexual, são exclusividade da vida real	Ele acredita que o mesmo tipo de corpo da vida real, já que, ninguém vai querer um corpo feio	Gosta de todos os tipos, principalmente dos femininos	Gosta dos corpos femininos e acredita que alguns são muito reais. Mas admite a preferência pelas loiras
14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma? Por quê?	Ele não pretende envelhecer o avatar para não perder a identidade	Não pretende envelhecer o avatar porque avatares não fica velho	A princípio não pretende envelhecer porque no jogo se considera imortal	Não pretende envelhecer por acreditar que a pessoa é o seu interior e por isso o corpo parece não ser de grande relevância neste processo	Não pretende envelhecer, pretende manter a mesma forma, mantendo-se bonito e “bombado” para atrair as mulheres
15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life? Por quê? a. E depois este corpo continua importante?	Quando ele namorava achava que sim, por chamar mais atenção. Hoje ele não se preocupa tanto por apenas “zuar” com os amigos	Ele considera que para quem quer namorar sim, já que, segundo ele é como na vida real, no qual, o bonito sempre vai levar vantagem sob o feio	Ele acha que depende, já que, há pessoas que só visam aparência e outras o intelecto e afinidades	Acredita que a princípio sim, pois de certa forma atrai as pessoas	Ele acredita que não e até justifica que ao se casar no jogo era praticamente o avatar inicial (sem muitos atributos), porém, ele admite ter ajudado sua segunda esposa a fazer um avatar mais bonito e com isso ajudou a gostar mais dela
16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real? Por quê? O que	Ele acredita que poderia levar a buscar o corpo perfeito porque chama atenção e ele acredita querer buscar isso também na vida real	Ele acha que pra ele não, porém, acha que não dá pra imaginar a quantidade de inspirações que as pessoas podem ter no SL	Ele acredita que sim, apesar de achar que não existe corpo perfeito, porém, salienta que sente o desejo de mudar não pelo avatar, mas, pela	Ele acha que o faz pensar sim, porém, lhe motiva ainda mais a mostrar seu interior	Ele acha ser impossível mudar na vida real até pelo tempo que fica na frente do computador, mas se tivesse oportunidade mudaria o

mudaria?	“saúde” e beleza que a sociedade impõe	corpo pra ficar igual a seu avatar
17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?	Ele acredita que não, por ter moldado o avatar para ser único. Adverte ainda não ter se espelhado para fazer o avatar	Ele acha que só no caso dele viver uma vida somente virtual, de mentira, que para ele é a opção de muitos
18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê? a. O que isso lhe causa? Deixa-o mais confiante na vida real?	Ele não acreditar brincar de ser Deus, apesar de saber que muitos querem ser coisas que não são utilizando a inteligência artificial. Por ser ateu ele também não vê nada de errado em criar	Ele acha que não e pensa não ter o poder de ser Deus

Fonte: Próprio autor.

Quadro 2: Compilação dos resultados das entrevistas semi estruturadas dos avatares femininos.

	M1	M2	M3	M4	M5
1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?	Daniela. 41 anos. Rio de Janeiro/RJ	Priscila. 28 anos. Rio de Janeiro/RJ	Ana. 41 anos. Vitória/ES	Isabelly. 20anos. Rio de Janeiro/RJ	Karina. 18 anos. Ibitinga/SP
2. Qual seu nível de escolaridade?	Superior completo	Ensino Médio	Superior completo	Ensino médio	Superior incompleto
3. Estado civil?	Casada	Solteira	Solteira	Solteira	Solteira
4. Há quanto tempo está no Second Life?	3 anos (constatado em perfil)	2 anos	Alguns dias	8 meses	2 dias (apesar de já ter jogado no passado)

5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?	Passar o tempo	Fugir da realidade (dor psicológica)	Por gostar de tecnologias	Por ter uma família virtual no jogo	Não respondida
6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?	Fazer ou ter coisas que não se tem na vida real	Acha se tratar de um jogo para pessoas rejeitadas na vida real. Joga para distrair	Distrair	Ter uma segunda vida. Aprender diversas coisas (inglês, etc.)	Distrair. Sair da realidade
7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influência do Second Life? a. Há alguma consequência? Qual?	Não sofre, mas, ela admite passar muito tempo na internet	Acredita que o jogo a fez ter mais receio nos momentos de intimidade por medo de ser filmada e de ser usada como objeto	Não sofre influências do Second Life, porém, devido ao volume de tempo na internet diminuiu as horas de sono	O vício no SL prejudicou os estudos há ponto de não conseguir se desvencilhar do jogo	Não sofre influência
8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real? O que, por exemplo?	Brincar de ter e fazer o que não se pode na vida real	Fingir que é uma mulher bem resolvida e transar com quem quiser sem medo de se apaixonar	Não por não usar o avatar como uma projeção pessoal	Ser mais bonita e ter trabalhos melhores	Não ter de trabalhar e poder se divertir
9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?	Insatisfação pelos homens buscarem apenas sexo	Satisfação de poder conseguir o que quer, porém, a insatisfação de que para se conseguir muitas coisas no jogo você deve fazer sexo com os mais poderosos	Satisfação de poder distrair após o trabalho.	Não quis falar sobre	Nem satisfação e nem insatisfação. Somente uma diversão.
10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?	Sim, por ter a possibilidade de ser perfeita	Sim, por a beleza mandar no jogo	Não se importa	Sim, para ficar linda	Sim. Por poder ter um belo corpo e usar roupas ousadas
11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?	Ela acha o máximo e diz que poderia ser assim na vida real	Ela acha maravilhoso, por não exigir sacrifício	Acha divertido, como brincar de boneca	Ela acha ótimo por não ser enjoativo	Demais por poder ser mais bonita
12. Você acredita que com o corpo que seu	Sim. Por ser bastante cantada	Sim. Por receber muitos elogios	Não. Pelas pessoas palpatarem muito sobre	Sim, por não parecer de uma iniciante	Sim, porque todo mundo é bonito, lindo

<p>avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life? Por quê?</p>	<p>sua forma, principalmente quanto à sua baixa estatura</p>		<p>Normal, mais para os baixinhos(as)</p>	<p>Avatares mais magrinhos, sem barriga</p>
<p>13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?</p>	<p>Um corpo normal, sem muitos músculos</p>	<p>Corpo feminino seria o corpo curvilíneo, cintura fina, quadris largos, já o masculino seria o malhado, mas, não demais</p>	<p>Avatares com formas diferentes como: Eduard Mãos de Tesoura, dragão, anjo, vampiro, grávida</p>	
<p>14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma? Por quê?</p>	<p>Não, por poder ficar sempre jovem e não ter graça envelhecer</p>	<p>Pretende manter a mesma forma, sem envelhecer. Porque no mundo perfeito não existe pele enrugada e nem marcas de expressão</p>	<p>Pretender manter para sempre a forma, por não ser uma projeção</p>	<p>Não. Vai deixar sempre com um corpão, porque ninguém quer parecer velho</p>
<p>15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life? Por quê? a.E depois este corpo continua importante?</p>	<p>Quando se quer um relacionamento sim. Como na vida real a aparência é tudo na primeira vez. Mas, segundo ela, menos para ela. Depois não continua importante</p>	<p>Com certeza, já que, isso demonstra a preocupação com a beleza e em agradar o parceiro. Não continua importante porque o amor toma conta</p>	<p>Para quem procura um relacionamento sim. Depois não, porque quem quer um relacionamento de verdade vai querer ao vivo</p>	<p>Aqui não porque todo mundo é bonito</p>
<p>16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real? Por quê? O que mudaria?</p>	<p>Não, por ser só um jogo</p>	<p>Sim. A busca pelo ideal e pela beleza liga o real e o virtual. Ela mudaria a cor dos olhos e a silhueta. O jogo também a estimula a mudar na vida real e a cuidar mais de si</p>	<p>Não respondida.</p>	<p>Sim. Até mandou fazer roupas como a do jogo e admite “malhar” mais por isso</p>
<p>17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou</p>	<p>Gostaria de mudar seu corpo na vida real, porém, não tem nada haver com o</p>	<p>Sim. Iria buscar na vida virtual a que não tem na vida real, porque ninguém</p>	<p>Não. Por este ser só um jogo</p>	<p>Sim, para deixar ele do jeito que gostaria que fosse</p>

modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?	SL	inveja o feito ou fraco
<p>18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê? a. O que isso lhe causa? Deixa-o mais confiante na vida real?</p>	<p>Deus não, por achar o SL um jogo e por só usá-lo para relaxar</p>	<p>Sim, por ter a possibilidade de criar e destruir vidas, mudar o tempo, fazer amanhecer e anoitecer na hora que se quer e ser a senhora de tudo. Isto lhe deixa mais confiante para lutar pelo que quer e ser bem sucedida</p>
	<p>Não, mas, ela acredita que talvez esta tenha sido uma das intenções dos idealizadores do jogo</p>	<p>Não. Ela disse não brincar de Deus em lugar algum</p>
		<p>Não. Por achar que Deus criou o universo e ela somente aquele avatar</p>

Fonte: Próprio autor.

7 CONCLUSÃO

Pelos resultados encontrados, bem como, pelo aporte teórico acreditamos que as redes sociais parecem nos dar a impressão de aproximação em um mundo composto por pessoas cada vez mais distantes fisicamente, mas que encontram na rede uma forma de socialização e/ou aproximação, mesmo que de forma ilusória. Já, Keen (2012) acredita que a verdade inconveniente é que a mídia social nos divide ao invés de nos aproximar, além de nos tornar mais desiguais que iguais; mais ansiosos que felizes e mais solitários que socialmente conectados.

Já, a internet e mais especificamente as redes sociais parecem facilitar a criação de novas identidades, onde, podemos nos projetar para o outro com características físicas e sociais almeçadas por grande parte da população, pois, na rede a proporção de “loiros, olhos azuis, altos e fortes” ou “loiras, olhos verdes, peitudas e bundudas”, ambos provenientes de classes sociais mais abastadas cresce vertiginosamente. Por que será? Não é este o biótipo ou estereótipo almejado quando buscamos um par afetivo?

Essa mesma rede também pode promover a ampliação de nossas relações, levando-nos a conseguir novos amigos e até vínculos afetivos mais fortes e verdadeiros, como tantas famílias que começaram a se formar dentro de uma sala de bate-papo em horários inimagináveis de haver esta interação. Porém, nesses momentos, o corpo virtual parece se portar como um dos mais importantes meios de comunicação nesses ambientes, em que, a imagem por ele apresentada pode facilitar este primeiro contato, tornando-se importante meio de comunicação e expressão, já que este novo “Eu” apresentado no SL parece ao mesmo tempo projetar o “corpo ideal ou idealizado” pelo jogador ou residente do ambiente e ter a função de comunicar normas e atributos almeçados pelo seu avatar e dos outros, afastando ou aproximando diversos “Eus” que comungam de um mesmo princípio ou propósito, o culto ao corpo.

Por isso, a busca pela criação de um corpo perfeito nesses ambientes seja por meio de um avatar ou até da invenção fantasiosa de um corpo com atributos almeçados por nossa atual sociedade parece cada vez mais presente nos ambientes virtuais. Lá podemos ser quem somos, quem sonhamos, despertar sonhos e criar fantasias provenientes de nossas “identidades reais”, se é que possuímos tais identidades. Ainda nesses espaços podemos reinventar nossas relações, sejam elas, compostas por uma simples amizade ou até mesmo promover trocas íntimas a ponto de nos relacionarmos sexualmente pela rede. Em meio a esse emaranhado de conexões, não só mediada por cabos interligados, mas duplas, triplas ou até quádruplas

identidades vamos reinventando corpos e relacionamentos, ou seja, nossa maneira de ser e estar no mundo.

Entretanto, este trabalho não teve a pretensão e intenção de classificar ou diagnosticar nenhum desses jogadores como “loucos”, ou com algum tipo de transtorno, já que nem de longe foi um dos nossos objetivos. Somos sabedores também que, diagnósticos dessa natureza devem ser realizados por pessoas capacitadas para tal, e que lançariam mão de outros recursos. Por isso, nos apoiamos em Paiva (2001 apud EIDT; TULESKI, 2007), onde o mesmo aponta que grande parte da produção científica atual, acerca das desordens mentais e de comportamento, tem centrado suas análises unicamente nas características individuais tomadas como naturalmente patológicas, onde há um deslocamento do sujeito da sociedade na qual ele está inserido, sendo suas características entendidas como a-históricas, pois são apresentadas como constantes, comuns a todas as épocas e a todos os homens, ou seja, não podemos descolar nossa atual sociedade (cibernética) de sua realidade e tempo e classificá-la à revelia.

Eidt e Tuleski (2007) também relatam que Vygotski já discutia no início do século passado a ausência de historicidade nas teorias psicológicas de sua época, buscando explicitar as tendências objetivas que conduzem os postulados científicos, além de denunciar o afastamento da psicologia dos aspectos culturais e sociais humanos. Eidt e Tuleski ainda apontam que os transtornos mentais ou de comportamento precisam ser datados – analisados a partir das condições sociais e econômicas de uma determinada época histórica – e compreendidos no interior da sociedade em que se desenvolvem, isto é, em sua totalidade, o que demonstra mais uma vez a relevância deste tipo de investigação para psicólogos, socialistas e pedagogos. Heller (2011) vai ainda mais fundo ao salientar que a substância não contém apenas o essencial, mas também a continuidade de toda a heterogênea estrutura social, a continuidade de valores. Por conseguinte, a substância da sociedade só pode ser a própria história.

Heller (2011) também nos faz importante ressalva, ao ponderar que, a possibilidade de uma produção indefinida que não se limita ao essencial produz no homem a necessidade de modificar-se permanentemente, de renovar-se, de transformar-se. Essa necessidade de novidade, a necessidade de transformarmos constantemente tanto a sociedade quanto nós mesmos, é uma das maiores conquistas da história humana. Mas, com a crescente alienação, também essa conquista converte-se em seu contrário, já que a orientação para o futuro termina por transformar-se em moda, da mesma maneira como vão se estereotipando os sistemas funcionais da sociedade, do mesmo modo como os tipos de comportamento tendem a

converter-se em “papéis”. E quem quer então desempenhar adequadamente seu papel não pode se permitir o menor atraso com relação à moda; tem de segui-la passo a passo, tem de submeter-se ao seu arbítrio, tanto no sistema consuetudinário geral quanto no vestuário ou nas esferas estéticas da vida.

Esta autora sugere ainda que qualquer homem psiquicamente normal pode distinguir entre a vida e o jogo (como encontramos alguns sujeitos); e efetivamente o faz. Precisamente nisso se encontra a linha divisória entre a esquizofrenia social e a esquizofrenia médica, pois o esquizofrênico médico perde realmente a capacidade de distinguir entre o jogo e a vida, entre a representação e realidade. Muitos psicólogos sociais não reconhecem esse fato elementar porque passam da investigação dos fenômenos patológicos à análise do comportamento de homens psicologicamente normais e interpretam a analogia como se fosse uma identidade.

Mas, para Le Breton (2003) o corpo escolhe a si mesmo em seu conteúdo e, sobretudo, em sua forma, ou seja, a anatomia deixa de ser um destino para ser uma escolha; no qual, a indústria do *design* espalha-se pela vida cotidiana. Esta vida cotidiana que agora parece ser também uma vida em rede, pois, segundo Pereira (2009) a tecnologia está tão presente no nosso cotidiano que temos dificuldade de nos distanciarmos para observá-la. Naturalizamos as tecnologias até que sua presença se torne imperceptível e não paramos para delimitar o tempo todo o que é “virtual” na sucessão dos nossos dias, por mais que as tecnologias digitais estejam frequentemente alocadas no nosso entorno. As tecnologias parecem penetrar na maneira como percebemos o mundo e nos expressamos nele, transformam, ressignificam e criam práticas culturais; traçam novas formas para o ser humano estar no mundo, se comunicar com o outro, se situar no tempo e no espaço.

Já, para Ortega (2007), corpos reais, vidas reais, responsabilidades reais, pois, ao declarar a obsolescência do corpo e ao negar a materialidade, os teóricos do ciberespaço e do pós-humanismo contradizem as condições que nos fazem humanos, dadas pelo nosso enraizamento corporal no mundo. Nesse sentido, se o ambiente falha, ou seja, se a quantidade de oposição do ambiente que o indivíduo precisa para experimentar sua criatividade e sentir-se real não é suficiente, ou é tão forte que se apresenta como uma intrusão que exige a reação do indivíduo, em ambos os casos o resultado é a doença, a perda de sentimento de realidade e a ruptura da continuidade da existência. A ausência de oposição ambiental à ação corporal explica o desânimo, a apatia, a fraqueza de vontade e as depressões como extinção do sentimento de que a vida vale a pena ser vivida.

Porém, Mosé (2012) nos chama atenção para o fato de que a função do pensamento é afirmar a vida, é potencializá-la, e não construir uma vida paralela, feita de signos e imagens,

uma vida sem corpo, no qual, resgatar o valor da vida é o alvo, e isto implica retomar o corpo; não o corpo idealizado dos anúncios, mas o corpo como parcela de vida que vibra, sente, pensa, quer, e que se relaciona com outras intensidades, outros querereres, que ora se potencializa, ora se enfraquece, mas um corpo que se relaciona com outros corpos, que se constituiu nestas junções, por isso as respeita.

Esta mesma constatação pode ser vista em Sherry Turkle que ao ser entrevistada por Casalegno (1999), diz ser um risco grave falar em RL e vida virtual, como se uma fosse “real” e a outra não, já que, para ela os usuários da internet, que ela prefere chamar de cidadãos, recusam a fronteira do “real” e do “virtual” e exprimem o desejo humano de vivenciar as duas dimensões simultaneamente. O que também aponta Lévy (1999), ao ponderar que falar em “corpo virtual”, ou em “comunidade virtual”, conclama a existência de uma representação que possui um correlato na realidade.

Castro (2011), também aponta que sobrevalorização e artificialidade dão-nos indícios de que nos deparamos com um fetiche. De fato, se o ciberespaço aparece como fetiche a partir do mundo *offline*, já que, este aparece simetricamente como fetiche a partir do ciberespaço. Quanto mais nos evadimos da realidade tangível, via ciberespaço, paradoxalmente mais a recuperamos, por meio do próprio ciberespaço. Quanto mais tratamos o outro como avatar, mais o avatar do outro tenciona dar conta dele. E, como todo fetiche, o fetiche do mundo *offline* aspira a responder à falta, à limitação do ciberespaço que restringe nosso engajamento nele. Num juízo superficial, pode-se presumir que, se há um movimento visando dissolver o real no virtual, há um movimento oposto visando dissolver o virtual no real, pois, os dois termos propenderiam a fundir-se, com a abolição da distância entre eles e, conseqüentemente, de qualquer gênero de fetichismo. Mas acontece justamente o contrário: como esses movimentos não se completam, a tensão entre o mundo *online* e o *offline* não é eliminada, mas potencializada.

Machado, Zanetti e Moioli (2011) também apontam que apesar da evolução a que todos estamos submetidos, enquanto membros de uma sociedade informatizada e modernizada, poucos são os que percebem que as atuações profissionais precisam atender aos avanços a que a humanidade se propôs a dar. Portanto, os corpos, sejam eles quais forem, merecem os mesmo olhares e atendimentos, no mínimo os essenciais, respeitando as individualidades.

Sobre esses olhares e atendimentos cabe frisar que entender questões relativas aos corpos contemporâneos e suas formas de representação (corpos virtuais) pode ajudar profissionais que diariamente lidam com tais corpos a promover ações e discussões mais

maduras e adequadas sobre o uso e repercussão de tais representações sobre a vida desses indivíduos. Falamos aqui do professor/profissional de Educação Física que muitas vezes se vê envolto por alunos que lançam mão do uso de tais tecnologias, constroem corpos virtuais e se envolvem na trama do ciber mundo sem uma adequada intervenção profissional.

Essa intervenção poderia começar primeiramente no entendimento desse mundo tecnologizado que nos cerca e nos leva de um lugar (pode ser a quadra de nossa escola) para um não-lugar (pode ser uma praia virtual). Um mundo que nos cobra um corpo representativo (corpo virtual e/ou simulacro) e belo, porém, que não deixa de ser controlado por um ser humano ainda em construção identitária e moral. Portanto, é hora desse profissional buscar um novo entendimento de corpo, não só aquele pautado por questões fisiológicas relacionadas ao movimento humano, mas um corpo que se constrói mediante questões sociais, antropológicas e culturais. Um corpo que deve ser lido e contextualizado por meio de aulas práticas e expositivas e não ignorado por não se fazer presente aos olhos desses profissionais.

Outro despertar de nosso trabalho é em relação à proposta de pesquisas futuras. Nesse sentido, acreditamos ser relevante a busca por estratégias educacionais que permitam auxiliar, principalmente nossos jovens quanto à adoção de uma convivência harmônica e saudável junto às novas tecnologias, como já apontado por Zanetti (2012). Essas estratégias poderiam ser empregadas principalmente por professores, nos ensinos: fundamental e médio, como forma de tornar estes jovens mais críticos e conscientes em relação ao adequado uso destas ferramentas, já que, é cada vez mais notório o uso de celulares, *notebooks* e outros aparelhos com conexão à internet por estes alunos, mesmo dentro do ambiente escolar. Mas, para Santos, Pedro e Almeida (2010), na utilização educativa dos ambientes virtuais, deve-se evitar a replicação dos modelos de sala de aula formal, já que, as experiências em que os autores participaram e que seguiram essa abordagem revelaram-se claramente desmotivantes, esbatendo o potencial de participação, debate e interação possibilitada por esses ambientes.

Já, Rosen (2010) acredita que nossa geração de estudantes é radicalmente diferente das gerações anteriores, e por isso há uma grande variedade de tecnologias que podem ser utilizadas a fim de lhes engajar e excitar no processo de aprendizado. Este autor também sugere que o sistema educacional deve desenvolver novos modelos, apoiados em tecnologia para substituir a antiga sala de aula baseada em livro didático, pois, se vamos preparar nossos alunos para o futuro, cujas ondas de inovação tecnológicas continuam chegando cada vez mais rápido, então é hora de reescrevermos a educação apoiados nesta vertente.

Terapias em grupo e atendimentos psicológicos também já vêm sendo utilizados dentro do SL como apontado por Santos, Pedro e Almeida (2010) pela Universidade de

Aveiro, permitindo a qualquer avatar visitar os espaços, interagir com outras “pessoas” e, se necessário, agendar uma conversa privada com um dos psicólogos do centro. Para estes autores, a possibilidade de garantir o anonimato dos visitantes, com o uso da “máscara” de seus avatares, foi considerada uma das vantagens do SL para esse serviço de apoio. Mas, para Alcântara (2013), a ideia de regulamentar a terapia *online*, não diz respeito a uma nova modalidade de psicoterapia, mas de fazer uso de uma nova forma de realizá-la, como a apontada acima.

Ainda como proposta de pesquisas futuras, acreditamos ser necessária a investigação de meios de tratamento daqueles que avançam a tênue linha entre real/imaginário, e lá permanecem, fazendo de suas vidas um verdadeiro conto de fadas, pois, cedo ou tarde eles serão submetidos ao crivo da RL e por ela cobrados, ou seja, por suas necessidades, obrigações e papéis.

Uma possível limitação de nossa pesquisa é que ela contou com um número bastante reduzido de participantes (já justificado nos procedimentos metodológicos), o que nos permitiu encontrar apenas 3 (três) diferentes categorias na análise das entrevistas, em relação à repercussão e ao uso do SL. Portanto, também sugerimos o aumento do número de entrevistados em pesquisas futuras, já que, um aumento substancial no número de sujeitos investigados poderia confirmar estas categorias e/ou encontrar novas e/ou subcategorias.

Para finalizar, acreditamos que os questionamentos e inquietações contidos já no início deste trabalho (“Corpo ou Avatar? Realidade ou Fantasia?”) podem nos levar a refletir que, atualmente, talvez muitos de nós não saibamos separar bem corpo de avatar, realidade de fantasia, mas, desde que isto não se torne uma patologia, poderemos ter uma vida saudável, pois a integração corpo-avatar, realidade-fantasia pode representar a comunhão entre o real e o imaginário em busca de um bem maior: UMA VIDA FELIZ!

REFERÊNCIAS

- ABOUJAOUDE, E. **Virtually you: the dangerous powers of the e-personality**. New York: Norton, 2012.
- AGÊNCIA BRASIL. **Professor destaca papel das redes sociais na convocação de protestos**. 18 de junho de 2013. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/noticia/2013-06-18/professor-destaca-papel-das-redes-sociais-na-convocacao-de-protestos>>. Acesso em: 27 jun. 2013.
- AHLERT, A. Corporeidade e educação: o corpo e os novos paradigmas da complexidade, **Espacios en blanco. Serie indagaciones**, Tandil, v. 21, n. 2, p. 219-240, jul./dez. 2011.
- ALAOUI, D. A. Regard ethnographique sur la médiation scolaire. Revista Europeia de Etnografia da Educação. **Revue Européenne d’Ethnographie de l’Education**, Paris, v. 1, n. 2, p. 75-79, 2002.
- ALBORNOZ, S. G. Jogo e trabalho: do homo ludens, de johann huizinga, ao ócio criativo, de Domenico de Mais. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 75-92, jun. 2009.
- ALBUQUERQUE, L. M. B. As invenções do corpo: modernidade e contramodernidade. **Motriz**, Rio Claro, v. 7, n. 1, p. 33-39, jan./jun. 2001.
- ALCÂNTARA, C. **Cumplicidade virtu@l**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013.
- ALMEIDA, M. V. **Senhores de si: uma interpretação antropológica da masculinidade**. Lisboa: Editora Fim de Século, 1995.
- ALMEIDA, M. V. Poderes, produtos, paixões: o movimento afro-cultural numa cidade baiana. **Etnográfica**, Lisboa, v. 3, n. 1, p. 131-156, 1999.
- AU, W. J. **Os bastidores do second life: notícias de um novo mundo**. São Paulo: Idéia & Ação, 2008.
- AZEVEDO, J. C.; SOUZA, C. H. M.; ISTOE, R. S. A coisificação do “eu” e a personificação da “coisa” nas redes sociais: verdades e mentiras na formação das estruturas de identidades. **Texto livre: linguagem e tecnologia**, Belo Horizonte, v. 5, n. 1, p. 1-11, 2012.
- BALDANZA, R. F. A comunicação no ciberespaço: reflexões sobre a relação do corpo na interação e sociabilidade em espaço virtual. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 29., 2006, Brasília. **Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Brasília: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), 2006. p. 1-15.
- BARBOSA, F. P.; ZANETTI, M. C. A influência da mídia na busca pelo corpo perfeito. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA, 8.; SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 14., 2013, Rio Claro. **Resumos do VIII Congresso Internacional de Educação Física e Motricidade Humana e**

XIV Simpósio Paulista de Educação Física (VIII CIEFMH e XIV SPEF). Rio Claro: Motriz (Supl.), 2013(a). p. S309-S309.

BARBOSA, F. P.; ZANETTI, M. C. Corpo perfeito: é possível manejar suas emoções?. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA, 8.; SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 14., 2013, Rio Claro. **Resumos do VIII Congresso Internacional de Educação Física e Motricidade Humana e XIV Simpósio Paulista de Educação Física (VIII CIEFMH e XIV SPEF).** Rio Claro: Motriz (Supl.), 2013(b). p. S310-S310.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2011.

BARTLE, R. **Designing virtual worlds.** New York: New Riders, 2004.

BATISTA, M. D. G. Second life: cibercorpos e experimentações identitárias em um mundo virtual. In: CONGRESO ONLINE DEL OBSERVATORIO PARA LA CIBERSOCIEDAD, 4., 2009. **Actas del IV Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad.** Cibersociedade, 2009, p. 35-52.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2001.

BAUMAN, Z. **Vidas Desperdiçadas.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2005.

BEAUMARCHAIS, C. A. P. **Le mariage de figaro.** Paris: Larousse, 2006.

BECKER, E. **A negação da morte.** 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.

BEIRAS, A.; LODETTI, A.; CABRAL, A. G.; TONELI, M. J. F.; RAIMUNDO, P. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. **Psicologia & Sociedade,** Porto Alegre, v. 19, n. 3, p. 62-67, set./dez. 2007.

BENTOLILA, L. C. **Moldagens dos corpos e produção de subjetividade:** investimentos biopolíticos na sociedade moderna e contemporânea. 2005. 116 f. Dissertação (Mestrado em Psicossociologia e Ecologia Social) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

BEZERRA, L. T. P.; PORPINO, K. O. Entre corpos reais e virtuais reflexões da dança contemporânea para pensar o corpo na educação física. **Pensar a Prática,** Goiânia, v. 10, n. 2, p. 275-290, jul./dez. 2007.

BIOCCA, F. The cyborg's dilemma: progressive embodiment in virtual environments. **Journal of Computer-mediated Communication,** Indiana, v. 3, n. 2, p. 301-330, set. 1997.

BLASCOVICH, J.; BAIENSON, J. **Infinite reality:** avatars, eternal life, new worlds, and the dawn of the virtual revolution. New York: HarperCollins books, 2011.

BOAS VINDAS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Boas-vindas>>. Acesso em: 25 jun. 2013.

BOELLSTORFF, T. **Coming of age in second life**: an anthropologist explores the virtually human. Princeton: Princeton University Press, 2008.

BOELLSTORFF, T.; NARDI, B.; PEARCE, C.; TAYLOR, T. L. **Ethnography and virtual worlds**: a handbook of method. Princeton: Princeton University Press, 2012.

BOGDAN, R.; TAYLOR, S. **Introduction to qualitative research methods**: a phenomenological approach to the social sciences. New York: J. Wiley, 1975.

BONET, O. Saber e sentir: uma etnografia da aprendizagem da biomedicina. **Revista de Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 123-150, 1999.

BOOK, B. **Moving beyond the game**: social virtual worlds. State of Play 2 Conference, October 2004. Cultures of Play Panel. Disponível em: <<http://deby.net/FILES/3d/ARTICLES/moving%20beyond%20the%20game%20-%20social%20virtual%20worlds.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2013.

BRAGA, A. **Personas materno-eletrônicas**: feminilidade e interação no blog mothern. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008.

BRUNO, F. O biopoder nos meios de comunicação: o anúncio de corpos virtuais. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 3, n. 6, p. 63-79, mar. 2006.

BUTLER, J. **Gender trouble**: feminism and the subversion of identity. New York: Routledge, 1999.

CAETANO, B.; MINHANO, R.; KAMIENSKI, E. **Encontros de avatares em mundos virtuais**: uma análise preliminar sobre redes sociais no second life. p. 1-20, s. d.

CAMARGOS, C. N.; ASSUMPCÃO, L. O. T. Um breve panorama reflexivo sobre a tecnologia da beleza e da construção do corpo na cena contemporânea. **Arquivos em Movimento**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 135-152, jul./dez. 2007.

CAPRARA, A.; LANDIM, L. P. Etnografia: uso, potencialidades e limites na pesquisa em saúde. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, Botucatu, v. 12, n. 25, p. 363-376, abr./jun. 2008.

CARDOSO, C. **Notas sobre a geografia do ciberespaço**, 2008. Disponível em: <<http://www.gente.adm.ufba.br/artigos/Notas%20Sobre%20a%20Geografia%20do%20Ciberespaço.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2013.

CASALEGNO, F. Sherry Turkle: fronteiras do real e do virtual. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 1, n. 11, p. 117-123, dez. 1999.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2003.

CASTRO, J. C. L. Relações fetichistas entre o ciberespaço e o mundo *offline*. In: SIMPÓSIO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS E SOCIABILIDADE, 1., 2011, Salvador: **Anais do 1º Simpósio em Tecnologias Digitais e Sociabilidade**. Salvador: SIMSOCIAL, 2011. p. 1-10.

CASTRONOVA, E. **Synthetic worlds: the business and culture of online games**. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

CASTRONOVA, E. **Exodus to the virtual world**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

CHEMELLO, O. R. Antropologia pós-humana: diálogos entre teologia e tecnologia. **Teocomunicação**, Porto Alegre, v. 41, n. 2, p. 253-273, jul./dez. 2011.

CHOROST, M. **World Wide Mind: the coming integration of humanity, machines and the internet**. New York: Free Press, 2011.

CIBERCULTURA. **In: WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cibercultura&oldid=35832440>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

CIBERESPAÇO. **In: WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Ciberespaco%20&oldid=36022355>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

CONNELL, R. W. **Masculinities**. Berkley: University of California Press, 1995.

CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. 2012. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/web_comissoes/conep/aquivos/resolucoes/23_out_versao_final_196_ENCEP2012.pdf>. Acesso em: 09 mai. 2013.

COSTA, C. C. **Corpos híbridos: a construção do corpo humano na modernidade a partir da arte e da tecnologia**. 2009. 175 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2009.

COURTINE, J. Os stakhanovistas do narcisismo: body-building e puritanismo ostentatório na cultura americana do corpo. In: SANT'ANNA, D. B. (Org.) **Políticas do Corpo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1995, p. 39-48.

COUTO, E. S. Estética e Virtualização do Corpo. **Fronteiras**, São Leopoldo, v.1, n.1, p.63-76, 1999.

CRUZ, L. A questão do anonimato no ciberespaço: o alter nem tão anônimo assim. **Revista Logos**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 14, p. 78-81, 2001.

DAL BELLO, C. Espectros virtuais: a construção de corpos-sígnicos em comunidades virtuais de relacionamento. s. d. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/208/209>>. Acesso em: 3 jun. 2013.

DEL PRIORE, M. **Corpo a corpo com a mulher: pequena história das transformações do corpo feminino no Brasil**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.

DISTÚRBO DO DÉFICIT DE ATENÇÃO SEM HIPERATIVIDADE. **In:** WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Dist%C3%BArbo_do_d%C3%A9ficit_de_aten%C3%A7%C3%A3o_sem_hiperatividade&oldid=36326175>. Acesso em: 2 jul. 2013.

DOMINGUES, D. (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

DOPAMINA. **In:** WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Dopamina&oldid=36080365>>. Acesso em: 4 jul. 2013.

EIDT, N. M.; TULESKI, S. C. Discutindo a medicalização brutal em uma sociedade hiperativa. In: MEIRA, M. E. M.; FACCI, M. G. D. (Org.). **Psicologia histórico-cultural: contribuições para o encontro entre a subjetividade e a educação**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013. p. 221-248.

EMOTICON. **In:** WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Emoticon&oldid=35901621>>. Acesso em: 1 jul. 2013.

ETCOFF, N. **A lei do mais belo: a ciência da beleza**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1999.

ETNOGRAFIA. **In:** WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Etnografia&oldid=34488039>>. Acesso em: 3 jul. 2013.

FERREIRA, J. O corpo sígnico. In: ALVES, P. C.; MINAYO, M. C. S. (Org.). **Saúde e doença: um olhar antropológico**. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 1994. p. 101-112.

FLICKR. **In:** WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Flickr&oldid=35370015>>. Acesso em: 8 jul. 2013.

FOLHA DE SÃO PAULO. **V de Viral: protestos organizados pelas redes sociais já derrubaram ditadores**. 23 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/2013/06/1299240-v-de-viral-protestos-organizados-pelas-redes-sociais-ja-derrubaram-ditadores.shtml>>. Acesso em: 29 jun. 2013.

FRAGOSO, S.; ROSÁRIO, N. M. Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário *online* de caráter multicultural. **Revista Interin**, Curitiba, v. 6, n. 2, p. 2-21, 2008.

FREITAS, S. C.; SANTOS, L. P. G. **Os benefícios da utilização das simulações empresariais: um estudo exploratório**. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO, 29., 2005, Brasília. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/diversos/trabalhos/EnANPAD/enanpad_2005/EPQ/EPQB2364.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2013.

FREYRE, G. **Casa-grande & senzala: formação da família sob o regime da economia patriarcal**. 51. ed. São Paulo: Editora Global, 2006(a).

FREYRE, G. **Sobrados e mucambos: decadência do patriarcado e desenvolvimento do urbano**. 16. ed. São Paulo: Editora Global, 2006(b).

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 1989.

GIBBS, G. **Análise de dados qualitativos**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2009.

GLASSNER, B. Men and muscles. In: KIMMEL, M. S.; MESSNER, M. A. (Org.), **Men's Lives**. Boston: Allyn and Bacon, 1989. p. 252-261.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Editora Vozes, 1985.

GOLDENBERG, M.; RAMOS, M.S. A civilização das formas: o corpo como valor. In: GOLDENBERG, M. (Org.). **Nú & Vestido: dez antropólogos revelam a cultura do corpo carioca**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2002. p. 19-40.

GOMES, R. M. *Habeas Corpus*. In: RODRIGUES, D. (Org.). **Os Valores e as atividades corporais**. São Paulo: Summus Editorial, 2008. p. 147-178.

GONÇALVES, A. F. Políticas Públicas, etnografia e a construção de indicadores socioculturais. **Revista Avaliação de Políticas Públicas**, Fortaleza, v.1, n. 3, p. 1-17, 2009.

GRAU, O.; VEIGL, T. **Imagery in the 21st century**. (Org.). Cambridge: MIT Press, 2011.

GUIA RÁPIDO DO SECOND LIFE. 22 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://community.secondlife.com/t5/Base-de-conhecimento/Guia-r%C3%A1pido-do-Second-Life/ta-p/1246331>>. Acesso em: 01 dez. 2011.

GUIMARÃES Jr., M. J. L. **Vivendo no palácio: etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço**. 2000. 148 p. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

GUIMARÃES Jr., M. J. L. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. **Horizontes antropológicos**, Porto Alegre, v. 10, n. 21, p. 123-154, jan./jun. 2004.

HELLER, A. **O cotidiano e a história**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

HINE, C. Etnografia Virtual. **Colección nuevas tecnologías y sociedad**. Barcelona: Editorial UOC, 2004.

HOFF, T. M. C.; VIDOTTO, B. V.; MARIANO, V. N.; PARK, S. H. O corpo imaginado na publicidade. **Cadernos de pesquisa**, São Paulo, v.1, n.1, p. 9-64, mai./jun. 2005.

HOWITT, D.; CRAMER, D. **Introduction to research methods in psychology**. 3. ed. London: Pearson Education Limited, 2011.

JOGO ON-LINE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jogo_on-line&oldid=36110206>. Acesso em: 2 jul. 2013.

JUBÉ, C. N. **Os "avatares" do corpo rascunho:** sobre a formação identitária de jovens universitários na cibercultura. 2010. 186 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

KAC, E. A arte da telepresença na internet. In: DOMINGUES, D. (Org.). **A arte no século XXI:** a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. p. 315-324.

KAFAI, Y. B.; FIELDS, D. A.; COOK, M. Your second selves: avatar designs and identity play in a teen virtual world. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION INTERNATIONAL CONFERENCE, 3., 2007, Tokyo. **Proceedings of Situated Play.** Tokyo: DiGRA Conference, 2007. p. 1-9.

KAMIENSKI, C. A.; FERNANDES, S. F. L.; SILVA, C. K. R. Mundos Virtuais: Histórico, Avaliação e Perspectivas. In: WEBMEDIA. **Minicursos.** Vila Velha: WEBMEDIA, 2008. p. 1-10.

KEEN, A. **#Vertigendigital:** por que as redes sociais estão nos dividindo, diminuindo e desorientando. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2012.

LAPASSADE, G. **La méthode ethnographique.** 1992. Disponível em: <<http://www.vadeker.net/corpus/lapassade/ethngr1.htm#1>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo:** antropologia e sociedade. São Paulo: Editora Papirus, 2003.

LE BRETON, D. **Sinais de Identidade:** tatuagens, piercings e outras marcas corporais. Lisboa: Miosótis, 2004.

LE MOS, A. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 2. ed. Porto Alegre: Editora Sulina. 2004.

LÉVY, P. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Editora 34. 1999.

LÉVY, P. **O que é virtual?.** São Paulo: Editora 34, 2003.

LITERATURA FANTÁSTICA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Literatura_fant%C3%A1stica&oldid=35201542>. Acesso em: 1 jul. 2013.

MACEDO, O. R. **A construção da beleza.** São Paulo: Globo Editora, 2005.

MACHADO, A. A.; ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A. O corpo, o desenvolvimento humano e as tecnologias. **Motriz,** Rio Claro, v. 17, n. 4, p. 728-737, out./dez. 2011.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2006.

MAILLET, T.; TESSIER, E. **Créez-vous une nouvelle vie dans second life**. Montreal: Les Éditions Quebecor, 2008.

MALYSSE, S. A la recherche du corps ideal: culte féminin du corps dans la zone balnéaire de Rio de Janeiro. **Cahiers du Brésil Contemporain**. Paris, v. 1, n. 31, p. 157-174, 1997.

MALYSSE, S. Em busca dos (H)alteres-ego: olhares franceses nos bastidores da corpolatria carioca. In: GOLDENGERG, M. (Org.). **Nú & Vestido**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2002. p. 79-137.

MARTINS, B. C. Corpos e espaços virtuais: o estatuto da presença no ciberespaço. **Revista Koine**, v. 3, n. 1, p. 1-15, 2005.

MARTINS, J. S. **Sociologia da Fotografia e da Imagem**. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

MARZANO-PARISOLI, M. M. **Pensar o corpo**. Petrópolis: Vozes, 2004.

MATTOS, P. L. C. L. A entrevista não-estruturada como forma de conversação: razões e sugestões para a sua análise. **Revista de Administração Pública**, Rio de Janeiro, v. 39, n. 4, p. 823-847, jul./ago. 2005.

MÁXIMO, M. E. **Blogs**: o eu encena, o eu em rede. Cotidiano, performance e reciprocidade nas redes sócio-técnicas. 2006. 283 p. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

McGONIGAL, J. **A realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller Ltda, 2012.

MCKAY, J.; MIKOSZA, J.; HUTCHINS, B. Gentlemen, the lunchbox has landed: representations of masculinities and men's bodies in the popular media. In: KIMMEL, M. S.; HEARN, J.; CONNELL, R. W. **Handbook of studies on men and masculinities**. Thousand Oaks: Sage, 2005. p. 270-288.

MEADOWS, M. S. **I, avatar**: the culture and consequences of having a second life. Berkley: New Riders, 2008.

MICROSOFT office word 2007. [S. l.]: Microsoft Corporation, 2007.

MORENO, C. A virtualização do corpo. In: VILLAÇA, N.; GOES, F.; KOSOVSKI, E. (Org.). **Que corpo é esse?**: novas perspectivas. Rio de Janeiro: Editora Mauad, 1999. p. 35-44

MOSÉ, V. **O homem que sabe**: do homo *sapiens* à crise da razão. 4. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

NEOCÓRTEX. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em:

<<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Neoc%C3%B3rtex&oldid=34781968>>. Acesso em: 3 jul. 2013.

O GLOBO. **Francisco já tem 7 milhões de seguidores no Twitter, o triplo de Bento XVI.** 20 de junho de 2013. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/mundo/francisco-ja-tem-7-milhoes-de-seguidores-no-twitter-triplo-de-bento-xvi-8754982>>. Acesso em: 29 jun. 2013.

ORTEGA, F. Corporeidade e biotecnologias: uma crítica fenomenológica da construção do corpo pelo construtivismo e pela tecnobiomedicina. **Ciências & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 381-388, mar./abr. 2007.

PAIVA, L. L. Corpos amputados e protetizados: “naturalizando” novas formas de habitar o corpo na contemporaneidade. In: SOUZA, E. C.; VILODRE, S. G. (Org.). **Corpo mutantes: ensaios sobre novas (d)eficiências corporais**. 2. ed. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2009. p. 143-163.

PEREIRA, R. S. Second life: o lazer em um ambiente de sociabilidade na internet. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15.; CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 2., Recife. **Anais do XV Conbrace e II Conice**. Recife: CONBRACE, 2007. p. 1-12.

PEREIRA, R. S. **Avatares no second life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line**. 2009. 160 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

PEREIRA, R. S.; SILVA, M. R.; PIRES, G. L. Representações de corpo e movimento no ciberespaço: notas de um estudo etnográfico no jogo second life. **Licere**, Belo Horizonte, v. 12, n. 2, p. 1-23, jun. 2009.

PITA, S. T. O. As interações no second life: a comunicação entre avatares. **Revista PRISMA.COM.**, Porto, v. 1, n. 6, p. 3-18, 2008.

PORTAL G1. **Justin Bieber supera Lady Gaga e se torna ídolo mais seguido no Twitter.** 22 de janeiro de 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2013/01/justin-bieber-supera-lady-gaga-e-se-torna-idolo-mais-seguido-no-twitter.html>>. Acesso em: 28 jun. 2013.

REALIDADE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Realidade&oldid=34467110>>. Acesso em: 2 jul. 2013.

REBUSTINI, F. **A vulnerabilidade no esporte e a exposição às novas mídias: um estudo sobre o Twitter**. 2012. 109 f. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2012.

RECUERO, R. C. **O lugar no espaço virtual: um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no second life**. 2010. 263 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Centro de Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2010.

REIS, M. M. F. **Mulher**: produto com data de validade. São Paulo: Editora O Nome da Rosa, 2002.

REVISTA VEJA. **Aplicativo de sexo no Facebook faz sucesso, mas pode ter vida curta**. 05 de fevereiro de 2013. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/blog/vida-em-rede/facebook/aplicativo-de-sexo-no-facebook-faz-sucesso-mas-pode-ter-vida-curta-bang-with-friends/>>. Acesso em: 10 jun. 2013.

ROLE-PLAYING GAME. **In**: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing_game&oldid=36318093>. Acesso em: 20 jun. 2013.

ROSEN, L. D. **Rewired**: understanding the igeneration and the way they learn. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

ROSEN, L. D. **iDisorder**: understanding our obsession with technology and overcoming its hold on us. New York: Palgrave Macmillan, 2012.

SABINO, C. Anabolizantes: drogas de Apolo. In: GOLDENGERG, M. (Org.). **Nú & vestido**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2002. p. 139-188.

SAMARÃO, L. O espetáculo da publicidade: a representação do corpo feminino na mídia. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 8, p. 45-57, 2007.

SANTAELLA, L. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, D. (Org.). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 1997. p. 33-44.

SANTAELLA, L. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. 2. ed. São Paulo: Editora Paulus, 2004.

SANTOS, C.; PEDRO, L. F.; ALMEIDA, P. Espaços de interação virtual em contextos educativos e institucionais: projetos de intervenção no Second Life[®] da Universidade de Aveiro. In: PASSARELLI, B.; AZEVEDO, J. (Org.). **Atores em rede**: olhares luso-brasileiros. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2010. p. 221-249.

SANTOS, S. F.; SALLES, A. D. Antropologia de uma academia de musculação: um olhar sobre o corpo e um espaço de representação social. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 23, n. 2, p. 87-102, abr./jun. 2009.

SCHILDER, P. **A imagem do corpo**: as energias construtivas da psique. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1999.

SEABRA, G. A. **Games como emuladores de informação, aprendizagem e propulsão cognitiva para o advento do homem pós-humano**. 2008. Game Cultura. Disponível em: <<https://www.institutoclaro.org.br/uploads/artigo-games-como-emuladores-de-informac-o-e-aprendizagem.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2013.

SECOND LIFE. **In**: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em:

<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Second_Life&oldid=36251628>. Acesso em: 1 jul. 2013.

SENADO FEDERAL. **Manifestações e protestos populares articulados pelas redes sociais, na internet, preocupam a segurança nacional.** 2013. Disponível em: <<http://www.senado.gov.br/noticias/Jornal/emdiscussao/defesa-nacional/razoes-para-a-implementacao-da-estrategia-nacional-de-defesa/manifestacoes-e-protestos-populares-articulados-pelas-redes-sociais-na-internet-preocupam-a-segurana-nacional.aspx>>. Acesso em: 30 jun. 2013.

SILVEIRA, A. **Wikipedia, colaboração e pouca confiabilidade:** quais são as fontes de informação da Wikipédia?. 26 de julho de 2012. Disponível em: <<http://bibliotecno.com.br/?p=2334>>. Acesso em: 5 jul. 2013.

SIQUEIRA, D. C. O.; FARIA, A. A. Corpo, saúde e beleza: representações sociais nas revistas femininas. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 29., Brasília. **Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.** Brasília: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), 2006. p. 1-15.

SOKOLOSKI, M. A. Do pó de arroz ao photoshop. **Razón y Palabra**, Monterrey, v. 1, n. 74, p. 1-10, 2011.

SOUSA, I. R. L. Cibersocialidade e a emergência de relacionamentos cibernéticos nos jogos massivos: o significado de socialidade na mídia pós-moderna. **Revista Temática**, João Pessoa, v. 4, n. 12, p. 1-20, 2008.

SPRADLEY, J. **The ethnographic interview.** New York: Holt, Rinehart and Winston, 1979.

SUZUKI, F. T. I.; MATIAS, M. V.; SILVA, M. T. A.; OLIVEIRA, M. P. M. T. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, Rio de Janeiro, v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009.

TAYLOR, T. L. Living Digitally: embodiment in virtual worlds. In: SCHROEDER, R. (Org.) **The Social Life of Avatars: presence and interaction in shared virtual environments.** London: Springer-Verlag, 2002. p. 40-62.

TURKLE, S. **Life on the screen: identity in the age of the internet.** New York: Simon & Schuster Paperbacks, 1995.

TURKLE, S. **Alone together: why we expect more from technology and less from each other.** New York: Basic Books, 2011.

VARGES, J. P. A convergência entre mundos virtuais e sites de relacionamento como criadora. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 14., 2009, Rio de Janeiro: **Anais do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.** Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), 2009. p. 1-15.

VASCONCELLOS, M. S.; ARAÚJO, I. S. Usos da Etnografia em mundos virtuais baseados na imagem. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 75-85, jun. 2011.

VAZ, P. Consumo e risco: mídia e experiência do corpo na atualidade. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 3, n. 6, p. 37-61, mar. 2006.

VELASCO, C. G. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Editora Sprint, 1996.

VIGARELLO, G. **História da beleza: o corpo e a arte de se embelezar, do renascimento aos dias de hoje**. Rio de Janeiro: Editora Ediouro, 2006.

WEBQDA. Software de Apoio à Análise Qualitativa Versão 2.0.0: Esfera crítica e Centro de Investigação Didática e Tecnologia na Formação de Formadores do Departamento de Educação da Universidade de Aveiro, 2013.

WENZEL, C. P. Second life: lugar ou não-lugar?. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUDESTE, 12., 2007, Juiz de Fora: **Anais do XII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste**. Juiz de Fora: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), 2007. p. 1-13

WERTHEIM, M. **Uma história do espaço de dante à internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2001.

WESTERHOFF, J. **Reality: a very short introduction**. New York: Oxford University Press, 2011.

WIENKE, C. Negotiating the male body: men, masculinity, and cultural ideals. **The Journal of Men's Studies**. v. 3, n. 6, p. 255-282, 1998.

YOUNG, G. **Ethics in the virtual world: the morality and psychology of gaming**. Bristol: Acumen Publishing Limited, 2013.

ZANETTI, M. C. Mundos virtuais e educação de “corpo e alma”. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOLOGIA APLICADA AO ESPORTE E À MOTRICIDADE HUMANA, 3., 2012, São José do Rio Preto. **Revista Brasileira de Psicologia Aplicada ao Esporte e à Motricidade Humana**. São José do Rio Preto: RBPEMH, 2012. p. 22-23.

ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A. O corpo comunicativo: um passeio pelas praias do second life. In: CONGRESSO DA FEDERAÇÃO LUSÓFONA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 9., 2011, São Paulo. **Anais do IX LUSOCOM**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), 2011. p. 1-15.

ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A.; MOIOLI, A.; BALBINOTTI, M. A. A. Second life: o jogo da beleza! In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA, 8.; SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 14., 2013, Rio Claro. **Resumos do VIII Congresso Internacional de Educação Física e Motricidade Humana e XIV Simpósio Paulista de Educação Física (VIII CIEFMH e XIV SPEF)**. Rio Claro: Motriz (Supl.), 2013(a). p. S371-S371.

ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A.; MOIOLI, A.; BALBINOTTI, M. A. A. ; CASTILLO, R. A. . Imortalidade e culto ao corpo em um mundo virtual. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ISMAI, 2., Maia. **Anais do II Congresso Internacional de Educação Física do ISMAI**. Maia: ISMAI, 2013(c). p. 1-1.

ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A.; SCHIAVON, M. K. Cyberbodies: ilusão, projeção ou extensão?. In: CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFSCAR, 20.; CONGRESSO DE INICIAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO E INOVAÇÃO DA UFSCAR, 5., 2013, São Carlos. **Anais de Eventos da UFSCar**. São Carlos: UFSCar, 2013. p. 1-1.

ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; BALBINOTTI, M. A. A.; MACHADO, A. A. Cyberbodies: research opportunities in sport psychology. **In: WORLD CONGRESS OF SPORT PSYCHOLOGY**, 13., 2013, Beijing. **Abstracts of the ISSP 13th World Congress of Sport Psychology**. Beijing: International Society of Sport Psychology (ISSP), 2013(b). p. 121-121.

ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; MACHADO, A. A. Construção identitária e relações sociais no second life. In: CONGRESO ARGENTINO DE SALUD MENTAL, 7.; ENCONTRO INTERNACIONAL DE SAÚDE MENTAL, 4.; ENCONTRO LATINO-AMERICANO DE POLÍTICAS E ESTRATÉGIAS EM SAÚDE MENTAL, 4., 2012, Buenos Aires. **Diagnostico o estigma? encrucijadas éticas**. Buenos Aires: Asociación Argentina de Salud Mental (AASM), 2012. p. 1-1.

ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; SCHIAVON, M. K.; MACHADO, A. A. Que corpo vou vestir hoje? Um passeio no second life. In: CONGRESO ARGENTINO DE SALUD MENTAL, 7.; ENCONTRO INTERNACIONAL DE SAÚDE MENTAL, 4.; ENCONTRO LATINO-AMERICANO DE POLÍTICAS E ESTRATÉGIAS EM SAÚDE MENTAL, 4., 2012, Buenos Aires. **Diagnostico o estigma? encrucijadas éticas**. Buenos Aires: Asociación Argentina de Salud Mental (AASM), 2012(c). p. 1-1.

ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; SCHIAVON, M. K.; REBUSTINI, F.; MACHADO, A. A. Corpos belos nos ambientes virtuais: estudo por meio da sociologia visual. **Revista da Educação Física/UEM**, v. 23, n. 3, p. 411-420, jul./set. 2012(b).

ZANETTI, M. C.; REBUSTINI, F.; MOIOLI, A.; SCHIAVON, M. K.; MACHADO, A. A. Corpos virtuais: análise por meio da sociologia visual. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Jundiaí, v. 11, n. 4, p. 69-78, 2012(a).

ZANETTI, M. C.; SCHIAVON, M. K.; MOIOLI, A.; REBUSTINI, F.; MACHADO, A. A. Belo e eterno: constatações no second life. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOLOGIA APLICADA AO ESPORTE E À MOTRICIDADE HUMANA, 3., 2012, São José do Rio Preto. **Revista Brasileira de Psicologia Aplicada ao Esporte e à Motricidade Humana**. São José do Rio Preto: RBPEMH, 2012(d). p. 153-153.

ZANETTI, M. C.; REBUSTINI, F.; MOIOLI, A.; MACHADO, A. A. Avatar e relacionamento interpessoal no jogo second life: um estudo de caso. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Jundiaí, v. 10, n. 6, p. 65-72, 2011.

APÊNDICE A - ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA

Roteiro da entrevista – Second Life

Dia: - Hora: -

Ambiente:

1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
2. Qual seu nível de escolaridade?
3. Estado civil?
4. Há quanto tempo está no Second Life?
5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?
7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influencia do Second Life?
 - a. Há alguma consequência? Qual?
8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real? O que, por exemplo?
9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?
10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life? Por quê?
13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?
14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma? Por quê?
15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life? Por quê?
 - a. E depois este corpo continua importante?
16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real? Por quê? O que mudaria?
17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê? O que isso lhe causa? Deixa-o mais confiante na vida real?

APÊNDICE B - ENTREVISTAS REALIZADAS NA ÍNTEGRA

H1

Roteiro da entrevista – Second Life

Dia: 18/07/12 Hora: 14:10h – 15:00h

Ambiente: ! SEXYLIFE BRASIL, SLife – Adulto



- [01] Pesquisador: 1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
 [02] H1: vo falar so 1 nome e cidade ok?
 [03] Pesquisador: pode ser
 [04] H1: Roberto - Itauna
 [05] Pesquisador: de qualquer forma isso não lhe identificará
 [06] Pesquisador: mas td bem, sem problema
 [07] Pesquisador: 2. Qual seu nível de escolaridade?
 [08] H1: terceiro grau incompleto
 [09] Pesquisador: 3. Estado civil?
 [10] H1: Solteiro
 [11] Pesquisador: 4. Há quanto tempo está no Second Life?
 [12] H1: 9 meses + ou -
 [13] Pesquisador: 5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
 [14] H1: por que no sl eu consigo ter tudo q na rl nao tenho
 [15] Pesquisador: o que por exemplo?
 [16] H1: amigos, sou anti social
 [17] Pesquisador: e aqui consegue ter?
 [18] H1: consigo
 [19] Pesquisador: algum outro motivo?
 [20] H1: nao vou falar sexo não, pq nao me interessa muito...ver filme porno é melhor q isso
 [21] Pesquisador: o motivo maior é amizade mesmo?
 [22] H1: sim
 [23] Pesquisador: e pq acha que na vida real não consegue ter os amigos que tem aqui?
 [24] H1: aqui tudo é mais facil ne
 [25] Pesquisador: 6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?

- [26] H1: hoje em dia eu gosto de ta no meios dos amigos que construi aqui... nada mais
- [27] Pesquisador: 7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influencia do Second Life?
- [28] H1: sofre nada...ate melhora a vida real
- [29] Pesquisador: em que por exemplo?
- [30] H1: quando vc nao tem algo na real , vc conseguindo aqui, vc fica mais feliz
- [31] Pesquisador: e isso ajuda a vc ficar mais feliz na rl?
- [32] H1: ajuda sim
- [33] Pesquisador: 8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real?
- [34] H1: pra muitas pessoas sim, mas pra mim sou aqui o que sou
- [35] Pesquisador: mas vc disse que aqui é mais amigável
- [36] H1: as coisas aqui sao mais faceis ne
- [37] Pesquisador: então acha que pra vc muda algo?
- [38] H1: muda nao
- [39] Pesquisador: 9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?
- [40] H1: o sl me gera animação e felicidades e acabamos por rever nos mesmos
- [41] Pesquisador: em que vc acha que se reviu?
- [42] H1: ir mais pra real vida e largar isso como faço, so entro as vezes
- [43] Pesquisador: não entendi
- [44] H1: eu venho por causa dos amigos
- [45] H1: mas o que eu revi com o second life, na minha vida foi que eu tenho q cuidar mais da rl e largar a vida virtual e com isso eu diminui o ritmo de entradas no jogo
- [46] Pesquisador: agora entendi, mas essa vida virtual não lhe fez bem?
- [47] H1: faz sim, por isso continuo nela
- [48] Pesquisador: mas pretende diminuir?
- [49] H1: eu ja diminui, so entro pra rever os amigos
- [50] Pesquisador: 10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [51] H1: sim preocupo, o second life, o pessoal liga muito pra aparencia do av , se tem av ruim, as pessoas nao conversam ne!
- [52] Pesquisador: então sua preocupação é grande?
- [53] H1: ne nada, nao me importa se gostam ou nao, mas me preocupo por vaidade mesmo
- [54] Pesquisador: entendo. mesmo que os outros não lhe deem muita atenção?
- [55] H1: to nem ae, mas no geral, eles olham pelo av
- [56] Pesquisador: 11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
- [57] H1: é legal, vc poide montar uma coisa q vc queria ser ou entao monta como vc mesmo é
- [58] Pesquisador: como vc costuma montar?
- [59] H1: eu monto como eu sou, a tatuagem q tenho, tudo igual... e como gosto de me vestir na real
- [60] Pesquisador: 12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life? Por quê?
- [61] H1: sim, por que sou bonitao
- [62] Pesquisador: mais por isso?
- [63] H1: sou bonitão, ai é sempre bem aceito
- [64] Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?
- [65] H1: pow, ja namorei aqui e tals, coisa que nao faço mais, mas os q chamam atenção sao os avs bem cuidados
- [66] Pesquisador: pq não namora mais aqui?
- [67] H1: nao presta namorar virtualmente, muita urucubaca, traição, possessividade, parei

- [68] Pesquisador: entendi, e não pretende voltar?
- [69] H1: ja faz tempo q venho por causa dos amigos
- [70] Pesquisador: trair no sl tem o mesmo efeito da rl?
- [71] H1: o sentimento é o mesmo, entao sim
- [72] Pesquisador: 14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma? Por quê?
- [73] H1: depende, do humor, do dia
- [74] Pesquisador: como assim?
- [75] H1: ae vc monta o av como seu estado de nervos, felicidade na rl
- [76] Pesquisador: mas pretende ir envelhecendo o av com o passar da sua idade?
- [77] H1: não, pretendo nao
- [78] Pesquisador: pq?
- [79] H1: nunca pensei nisso
- [80] Pesquisador: pensando agora.. o que acha?
- [81] H1: haaa av nao se meche..se nao perde a identidade
- [82] Pesquisador: acha que não seria reconhecido dentro do jogo?
- [83] H1: quando vc monta um av..vc cria um identidade para o mesmo, entao se vc fica mexendo muito no estilo, no av, se perde
- [84] Pesquisador: 15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life? Por quê?
- [85] H1: olha quando namorava, sim chama atenção..mas hoje nao to mais nem ae...so quero zuar com os amigos e tals... e zuar mesmo..
- [86] Pesquisador: mas e depois este corpo continua importante?
- [87] H1: quando se conhece a pessoa e dependendo da intimidade av nao importa mais
- [88] Pesquisador: só no começo?
- [89] H1: sim
- [90] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real?
- [91] H1: pode sim
- [92] Pesquisador: Por quê? O que mudaria?
- [93] H1: pq chama atenção, e vc quer buscar isso na rl
- [94] Pesquisador: o que acha que mudaria?
- [95] H1: nada...sou bem parecido, ate minha tatoo ne real life coloquei no av
- [96] Pesquisador: mas se mudar o av mudaria ou tentaria mudar na rl tb?
- [97] H1: nao mudaria nada
- [98] Pesquisador: 17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [99] H1: sim, pq eu coloco sempre o av como me pareço
- [100] Pesquisador: 18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?
- [101] H1: ser deus? nao nao...como lhe disse, tem gente de tudo q é jeito aqui, uns querem ser coisas q nao sao, mas no geral tenho varios amigos aqui e sao excelentes comapnhias!
- [102] Pesquisador: mas criar estes corpos não é brincar de ser Deus as x?
- [102] H1: nao, cada um cria o av como quer e por um propósito, tem gente q gosta de ter um penis bunito, tem gente q gosta de ter braços fortes... isso varia... mas ser deus nao
- [103] Pesquisador: ok
- [104] Pesquisador: Bem Betao. acho que terminamos
- [105] Pesquisador: gostaria de dizer ou acrescentar algo?
- [106] H1: não de boa

H2
Roteiro da entrevista – Second Life
Dia: 18/07/12 Hora: 15:10h – 15:50h.
Ambiente: ! SEXYLIFE BRASIL, SLife – Adulto



- [01] Pesquisador: 1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
- [02] H2: José Antônio. 23. Rio de Janeiro
- [03] Pesquisador: 2. Qual seu nível de escolaridade?
- [04] H2: Ensino Médio Completo
- [05] Pesquisador: 3. Estado civil?
- [06] H2: solteiro
- [07] Pesquisador: 4. Há quanto tempo está no Second Life?
- [08] H2: indo pra 3 anos
- [09] Pesquisador: 5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
- [10] H2: No início foi mais uma novidade. Agora mais pra conhecer pessoas e continuar treinando meu espanhol
- [11] Pesquisador: algum outro motivo?
- [12] H2: no
- [13] Pesquisador: 6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?
- [14] H2: Pra mim, é como o nome diz, uma segunda vida, porém nao deixa de ser um jogo e algo para se divertir, e nao pra viver isso aqui. Não o necessito para nada
- [15] Pesquisador: 7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influencia do Second Life?
- [16] H2: nao
- [17] Pesquisador: em nada?
- [18] H2: nada
- [19] H2: Sl é Sl, rl é rl
- [20] Pesquisador: 8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real? O que, por exemplo?
- [21] H2: Sim acredito, muitos tem muita timidez de ser oq realmente ker... conheço muitos DJ que são ótimos DJ aqui e na vida real sao porteiros por exemplo, professores, jardineiros, taxistas, advogados; e que na verdade gostariam de ser DJs...

- [22] Pesquisador: legal e vc?, lhe possibilita algo?
- [23] H2: a mim, bem, continuar os contatos com hispanos, algo bem difícil de se ter todos os dias onde moro
- [24] Pesquisador: 9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?
- [25] H2: bem, por enquanto a satisfação pois ainda estar servido pra oq eu quero, massss não me reveio por ele, meu av eh apenas um boneco pra mim
- [26] Pesquisador: 11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
- [27] H2: bem, meio que The Sims né?! Hahaha, mas axo legal, se não todos teriam uma cara igual de avs... a diferenciação é que faz a individualidade social
- [28] Pesquisador: e como vc acha que vc se diferencia?
- [29] H2: bem com a minha forma de agir, de me expressar e com a aparência que imponho a meu Av
- [30] Pesquisador: costuma manter a mesma aparência?
- [31] H2: o Sl eh como uma sala de bate papo gigante onde existe a interatividade... sim sim, no maximo mudo as roupas, mas a cara eé sempre a mesma
- [32] Pesquisador: 10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [33] H2: mais ou menos. Porquê até mesmo aquí no sl as aparências fazem vc... muitos somente falam contigo sevc tiver o Av bonito por exemplo... a reação eh totalmente diferente
- [34] Pesquisador: 12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life? Por quê?
- [35] H2: sim sim... todos axam um AV muito bem feito
- [36] Pesquisador: por que?
- [37] H2: realmente, sem querer me gabar, fui um mestre das artes gráficas kkkk
- [38] Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?
- [39] H2: não me atraiõ por avatares... axo que relacionamentos do tipo amoroso/sexual, são para exclusividade da vida real
- [40] Pesquisador: nunca se relacionou assim aqui?
- [41] H2: ja sim, conheci uma mulher, 1 ano mais nova que eu, que morava em brasília, curti muito o jeito dela e fomos muito amigos, entao fui a brasília e rolou, e namoramos por 4 meses, ela veio pro RJ e morou na minha casa, porem terminamos e ela retornou a brasília
- [42] Pesquisador: hoje não tem mais contato?
- [43] H2: sim temos... continuamos amigos
- [44] Pesquisador: mas isso influenciou vc a não mais tentar isso aqui?
- [45] H2: não não
- [46] Pesquisador: pq?
- [47] H2: minha propria mente nunca encontrou esse motivo de relações virtuais... pra mim tem que ter contato sabe... nada como o calor verdadeiro do corpo da parceira
- [48] Pesquisador: mas acha que o mundo virtual lhe ajuda a fazer estes contatos?
- [49] H2: bem, eu não tento, porém ajuda sim... meu primo na vida real, quase todas as mulheres que ele sai na vida real, ele conheceu aquí
- [50] Pesquisador: 14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma?
- [51] H2: não... avatar não fica velho... um dia eu vejo que não irei voltar ao sl, porem, envelhecer não irei
- [52] Pesquisador: Por quê? pq não irá envelhecer?
- [53] H2: como eu disse, a vida real é a vida real, e Sl é Sl
- [54] Pesquisador: e pq talvez não volte pra cá?
- [55] H2: bem, o sl enjoa... as pessoas criam problemas atoa, problemas com algo VIRTUAL

- [56] Pesquisador: pq acha isso?
- [57] H2: e isso, desculpe a palavra, dá no saco... as pessoas não veem o verdadeiro propósito do sl, muitos axam que isso aqui é um PUTEIRO VIRTUAL
- [58] Pesquisador: 15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life? Por quê?
- [59] H2: bem para quem quer se relacionar, sim. è como na vida real, o bonitão sempre vai ter vantagem encima do feinho.
- [60] Pesquisador: a. E depois este corpo continua importante?
- [61] H2: bem como falei, é como na real, ai depende do desenrolo do cara e do que ele tem na cabeça
- [62] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real?
- [63] H2: bem cara pra mim não, mas eu nao sei né, a mente humana é a coisa mais complexa no mundo, não da pra imaginar a quantidade de inspirações que as pessoas podem ter no SL
- [64] Pesquisador: se vc resolvesse mudar? o que mudaria?
- [65] H2: no meu av? ou em mim?
- [66] Pesquisador: vc em virtude do seu avatar
- [67] H2: cara.... axo que nada kkk
- [68] Pesquisador: 17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [69] H2: não, o moldei para ser único, e nunca me expelhei para fazer algo nele... acredito eu que nunca pensaria em fazer isso
- [70] Pesquisador: 18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?
- [71] H2: bem, o cara é capaz de criar tudo aqui, até mesmo animais e tals, somente utilizar a inteligencia artificial para isso... axo que sim, sou ateu, não vejo nada de errado de criar
- [72] Pesquisador: a. Este poder de ser Deus lhe deixa mais confiante na vida real?
- [73] H2: a mim não... aqui é algo completamente diferente na vida real... alem do mais, sou ateu, não me inspiro em algo do tipo
- [74] Pesquisador: bem. acho que terminamos a entrevista. gostaria de acrescentar algo mais?
- [75] H2: gostei muito de vc ter pensado no second life... acredito que muitos nunca pensaram de usar o sl como forma de suas teses
- [76] Pesquisador: eu quem agradeço pela sua participação e disponibilidade

H3

Roteiro da entrevista – Second Life

Dia: 19/07/2012 Hora: 13:51 – 15:10h

Ambiente: Ilha Brasil Rio , Brasil Rio – Moderado



- [01] Pesquisador: 1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
- [02] H3: lucio 24 salvador
- [03] Pesquisador: 2. Qual seu nível de escolaridade?
- [04] H3: 2º grau completo
- [05] Pesquisador: 3. Estado civil?
- [06] H3: solteiro
- [07] Pesquisador: 4. Há quanto tempo está no Second Life?
- [08] H3: quase 6 meses
- [09] Pesquisador: 5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
- [10] H3: pq é legal motivo: distração conhecer gente nova, e fazer coisas q na rl não são possíveis
- [11] Pesquisador: o que por exemplo? que coisas?
- [12] H3: voar...transformar em vampiro e coisas do genero
- [13] Pesquisador: e acha isso legal?
- [14] H3: acho incrível
- [15] Pesquisador: por qual motivo?
- [16] H3: pq é um outro patamar de jogo parece real... vc faz tudo o q faz na rl porem com alguns acessimos
- [17] Pesquisador: 6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?
- [18] H3: pra mim significa apenas um jogo; não necessito
- [19] Pesquisador: pra nada?
- [20] H3: ainda não cheguei a esse ponto rrsrs
- [21] Pesquisador: acha que pode chegar?
- [22] H3: só se eu for louco
- [23] Pesquisador: não acredita nisso?
- [24] H3: no q? no jogo ou em ficar louco?

- [25] Pesquisador: sim
- [26] H3: olha diz o ditado q de medico e louco todos temos um pouco
- [27] Pesquisador: 7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influencia do Second Life?
- [28] H3: não claro q não aqui é apenas um jogo... claro q tem coisas q vc gostaria de ter... na rl q vc tem no jogo
- [29] Pesquisador: quais coisas?
- [30] H3: ex carros q na rl custão muito caro corpo perfeito
- [31] Pesquisador: mas sua vida em nenhum momento é influenciada pelo sl?
- [32] H3: nenhum momento... quanto a isso sei separ muito bem o q é real e o q não é
- [33] Pesquisador: 8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real?
- [34] H3: sim
- [35] Pesquisador: O que, por exemplo?
- [36] H3: vampiro por exemplo, rico,
- [37] Pesquisador: algo mais?
- [38] H3: não
- [39] Pesquisador: mais isto em momento algum entra em conflito com sua rl?
- [40] H3: não, como ja disse antes é apenas um jogo
- [41] Pesquisador: 9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?
- [42] H3: olha satisfação só pq conheço pessoas nosvas
- [43] Pesquisador: nenhuma outra?
- [44] H3: ja consegui varias amizades de pessoas q hoje não jogam mas porem agente se fala por outros meios
- [45] Pesquisador: legal... e insatisfação?
- [46] H3: não digo insatisfação... alguns idiotas q entram pra bagunçar só isso
- [47] Pesquisador: como assim?
- [48] H3: porem isso tem em todos os lugares... ex vc ta conversando fica gritando perto de vc atrapalha a conversa
- [49] Pesquisador: 10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life?
- [50] H3: olha no começo sim pq eu não sabia mexer mas agora mas não
- [51] Pesquisador: Por quê?
- [52] H3: ele ja esta do jeito q eu quero
- [53] Pesquisador: e como quer?
- [54] H3: barriga tanquinho meio forte
- [55] H3: sinceramente ta mas bonito q eu... rrsrrsrrs
- [56] Pesquisador: é? isso lhe incomoda?
- [57] H3: nem um pouco... claro q as veses vc deseja ter um belo corpo mas isso é normal de todo ser humano
- [58] Pesquisador: 11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
- [59] H3: rpz acho super legal... pq vc deixa ele do jeito q vc quer ou gostaria q fosse na rl
- [60] Pesquisador: 12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life?
- [61] H3: acho q sim... só minha ex namorada q acha q devia ser do mamão do avatar dela
- [62] Pesquisador: pq?
- [63] H3: pq o avatar dela é baixinho e o meu não.... porem o meu avatar não é exagerado como muitos q eu vejo popr ai
- [64] Pesquisador: sua ex virtual ou real?
- [65] H3: virtual

- [66] Pesquisador: terminaram pq?
- [67] H3: nunca mas ela entro rrsrrsrrs... acho q enjo ou ta sem net
- [68] Pesquisador: ai vc terminou?
- [69] H3: sim... seria o obvio a se fazer
- [70] Pesquisador: mas não a comunicou?
- [71] H3: como ela nunca mas entro isso ja tem uns 3 meses
- [72] Pesquisador: sentiu-se mal com isso?
- [73] H3: não, não me deixo levar por sentimentalismo ou romance de jogo
- [74] Pesquisador: e pretende arrumar outro namoro virtual?
- [75] H3: rpz se rola rolo... seria melhor se fosse-mos da mesma cidade rrsrrs
- [76] Pesquisador: pq?
- [77] H3: pq estaríamos na mesma cidade poderíamos nos conhecer na rl
- [78] Pesquisador: e busca isso aqui?
- [79] H3: ã especificamente
- [80] Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?
- [81] H3: acho que quanto a isso o mesmo q na rl... quem vai querer um corpo feio?
- [82] Pesquisador: e que corpo acha legal?
- [83] H3: em forma... o q incrivelmente aqui todos tem
- [84] Pesquisador: pq incrivelmente?
- [85] H3: quem vai quere ter um corpo feio?
- [86] Pesquisador: mas tem pessoas com corpos diferentes e estranhos por aqui, não acha?
- [87] H3: como assim?
- [88] Pesquisador: tem gente no formato de vampiro. carro
- [89] H3: rrsrrsrrs verdade
- [90] Pesquisador: essas pessoas não tomam cuidado com seus corpos. Tomam?
- [91] H3: rpz são desejos de ter ou ser... como carro ou vampiro... lobsomem são coisas q as pessoas se identificam
- [92] Pesquisador: acha que isso atrai os outros?
- [93] H3: sim
- [94] Pesquisador: 14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma?
- [95] H3: isso é um caso a ser pensado
- [96] Pesquisador: ja pensou?
- [97] H3: não... a primeira vez q me perguntam isso então não nunca pensei
- [98] Pesquisador: pensando agora. o que acha?
- [99] H3: a principio não
- [100] Pesquisador: Por quê?
- [101] H3: pq no jogo sou imortal
- [102] Pesquisador: isso lhe agrada?
- [103] H3: sim
- [104] Pesquisador: Por quê?
- [105] H3: e a vc não agrada se agrada pensado pode ser imortal nunca envelhecer?
- [106] Pesquisador: não sei
- [107] H3: pq?
- [108] Pesquisador: mas na rl envelhecemos não é?
- [109] H3: na rl sim
- [110] Pesquisador: e isto não entra em conflito?
- [111] H3: não como ja disse antes sei separar rl de sl
- [112] Pesquisador: 15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life?

- [113] H3: depende
- [114] Pesquisador: do que
- [115] H3: da pessoa
- [116] H3: tem pessoas q só visam a apaencia e outras o intelecto e afinidades
- [117] Pesquisador: o que vc visa?
- [118] H3: ambos
- [119] Pesquisador: com o passar do tempo o corpo também fica importante pra vc?
- [120] H3: pra vc não?
- [121] Pesquisador: sou novo aqui... ainda naum tive esta experiencia
- [122] H3: sei sei
- [123] Pesquisador: pra vc é?
- [124] H3: quem vai querer um corpo feio?
- [125] Pesquisador: ok
- [126] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real?
- [127] H3: sim... não o corpo perfeito... pos isso não existe... mas sim vc sente o desejo de mudar não pelo seu avatar mas sim pela saude e beleza que a propria sociedade impõe
- [128] Pesquisador: e o que vc mudaria
- [129] H3: no meu corpo só a barriga mesmo
- [130] Pesquisador: o que?
- [131] H3: me sinto bem com meu corpo só não gosto da barriga muita cerveja rrsrrsrs
- [132] Pesquisador: 17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [133] H3: todos fazem isso
- [134] Pesquisador: por que acha isso?
- [135] H3: afinal é esse um dos propositos desse jogo... ser,ter,fazer oque vc deseja
- [136] Pesquisador: e vc faz tudo isso? são seus propósitos também?
- [137] H3: sim faço tudo isso e sim é meu proposito
- [138] Pesquisador: o que quer ser? o que quer ter? o que quer fazer? pode resumir isso?
- [139] H3: fazer: voar /ter:casas e carros:ser eu mesmo
- [140] Pesquisador: vamos pra ultima pergunta
- [141] Pesquisador: 18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?
- [142] H3: não tirando vampirismo e lobsomem o q vc faz aqui é o q vc pode fazer na rl... se vc trabalhahr vc pode sim ter carros e casa,pode modificar seu corpo
- [143] Pesquisador: acha que aqui não muda então da rl?
- [144] H3: rpz tirando o fato de ser algo virtual não
- [145] Pesquisador: o jogo lhe deixa mais confiante na rl?
- [146] H3: de certa forma sim
- [147] Pesquisador: pq de certa forma?
- [148] H3: eu não sou muito bem de conversar com mulheres
- [149] Pesquisador: tem lhe ajudado nisso?
- [150] H3: mas aqui no jogo aprendi maneiras de chegar junto... na rl sou meio timido então aqui eu aprendi maneiras de chegar junto vc me entende?
- [151] Pesquisador: entendo sim... bem. acho que terminamos... algo mais que gostaria de dizer?
- [152] H3: não ago mas q gostaria de pergunar?
- [153] Pesquisador: não não... muito obrigado pela participação.

H4

Roteiro da entrevista – Second Life

Dia: 04/08/2012 Hora: 17:15h-

Ambiente: ILHA BRASIL LENDAS URBANAS DCS2 RPG UCS BRASIL
PORTUGAL *LU*, Brasil – Moderado



- [01] Pesquisador: 1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
 [02] H4: comprometedora a sua pergunta hein
 [03] Pesquisador: não vai lhe revelar... nenhuma outra pergunta será feita sobre sua identidade
 [04] H4: prefiro pular meu trabalho é de riscos rl
 [05] Pesquisador: sem problema
 [06] H4: onde pode se comprometer inclusive familiares
 [07] Pesquisador: ao menos a idade pode responder?
 [08] H4: tenho 32 anos e sou de são paulo capital
 [09] Pesquisador: 2. Qual seu nível de escolaridade?
 [10] H4: sup. Concursando adm
 [11] Pesquisador: 3. Estado civil?
 [12] H4: solteiro
 [13] Pesquisador: 4. Há quanto tempo está no Second Life?
 [14] H4: 1 e 9
 [15] Pesquisador: 5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
 [16] H4: bom hj procuro me relacionamentos conjulgais, amizades e jogos nesta ordem
 [17] Pesquisador: entendo. tem conseguido?
 [18] H4: tive tres relacionamentos
 [19] Pesquisador: namoros ou algo momentaneo?
 [20] H4: tres tentativas de namoros em vãs...
 [21] Pesquisador: pq acha que não deram certo?
 [22] H4: bom essa resposta acredito ser longa... vamos la... bom percebo q a maioria das pessoas ou sela homens e mulheres que atuam no second life são pessoas traumatizadas de alguma forma ninguem entra por acaso aqui... bom... as pessoas que eu tive relacionamento são de bem porem pessoas feridas na alma... é isso
 [23] Pesquisador: entendo... vc também se sente assim?

[24] H4: no meu caso, foi assim... eu sou uma pessoa tímida e o sl tem me ajudado de certa forma a refletir uma postura mais dótil na minha rl... eu aqui por ex não encontro dificuldades com mulheres e elas conhecessem aqui o meu eu interior o q me faz condeguir algo a mais fora e aí não as decepção na rl porém falta conteúdo aqui é tdo mto mágico porém lá fora a realidade é outra

[25] Pesquisador: 6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?

[26] H4: sim como te disse relacionamentos mais nada demais

[27] Pesquisador: ok. sem o jogo acha que teria o mesmo desempenho com as mulheres?

[28] H4: ótima pergunta essa... bom hj esse é o próximo passo porém não teria me relacionado assim se não o fosse... detalhe eu venho de um relacionamento frustrado casamento onde eu só havia tido essa única mulher pra todo tdo o q vc imaginar e qdo acabou, me senti perdido e incapaz de me relacionar

[29] Pesquisador: entendi... algo mais?

[30] H4: hummmm... não acredito q não

[31] Pesquisador: 7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influência do Second Life?

[32] H4: vamos lá... sim... decerta forma... me faz questionar o pq de ser diferente só pq não há MIs ou TPs? Pq eu não posso chegar

[33] Pesquisador: o que é Mis ou TPs?

[34] H4: a uma moça e conversar? MIs-> é esse canal privado onde eu e vc conversamos... mens interna

[35] Pesquisador: Tps?

[36] H4: teletransportar

[37] Pesquisador: mas qual influência acha que o jogo faz sua vida sofrer?

[38] H4: bem... qdo tenho de fik a procurar e não acho o q procuro... as vzs isso cansa e me frustra... a maioria das pessoas são de longe

[39] Pesquisador: costuma se frustrar com frequência?

[40] H4: hj não... me acostumei e me policio em entregar me de cabeça

[41] Pesquisador: 8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real? O que, por exemplo?

[42] H4: dirigir viajar para exterior voar(morro de medo de avião kk)

[43] Pesquisador: algo mais?

[44] H4: não

[45] Pesquisador: 9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?

[46] H4: revisto?

[47] Pesquisador: sim.. pensado melhor sobre sua vida... refletido

[48] H4: sim como eu havia dito anteriormente... io pq de o fator se relacionar deve ser diferente do sl ou seja pq ter medo de uma aproximação? medo de levar um não? sera q um não tbm não faz parte da vida? coisas do genero

[49] Pesquisador: e satisfação? alguma?

[50] H4: sim... melhorei mto o meu relacionamento rl... real life

[51] Pesquisador: insatisfação?

[52] H4: a, de as vzs as pessoas mostrarem conteúdo aqui e lá fora se chocarem com a realidade isso frustra os objetivos de um pra com o outro

[53] Pesquisador: já aconteceu isso com vc?

[54] H4: não de mim para elas mas delas para cmgo.... pessoas as vzs sem conteúdos

[55] Pesquisador: entendi. e pq tem certeza que ela não se frustraram?

[56] H4: bem, não tenho essa certeza embora somos hj cmo irmãos rl... valeu por isso... a amizade

- [57] Pesquisador: 10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [58] H4: sim... é de certa forma uma vitrine... eu tenho fotos onde eu repasso com a minha real aparência... não engano as ou inludo as
- [59] Pesquisador: 11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
- [60] H4: uma economia em academias... kkkkkkkkkkk
- [61] Pesquisador: algo mais?
- [62] H4: não
- [63] Pesquisador: 12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life? Por quê?
- [64] H4: sim por agradar os olhos....porem como eu disse ha de se mostrar o interior ...acredito q essa é a grande sacada tbm do sl
- [65] Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?
- [66] H4: das mulheres haha... desculpe... na vdd tdos
- [67] Pesquisador: não tem preferencia por algum padrão de corpo?
- [68] H4: esse meu por ex... ou seja do av
- [69] Pesquisador: 14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma? Por quê?
- [70] H4: boa pergunta...não pensei no assunto...
- [71] Pesquisador: pensando agora. o que acha?
- [72] H4: bom não e te digo o pq... uma das pessoas que eu sai era soze anos mais velha q eu e qual a minha surpresa? ela era exatamente de espirito como se mostrava no jogo e claro q exteriormente linda eu não a dava seus 30
- [72] Pesquisador: mas qual a relação disso com a questão?
- [73] H4: vc é o que esta dentro
- [74] Pesquisador: 15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life? Por quê?
- [75] H4: a principio sim ...pois ele de certa forma atrai a pessoa
- [76] Pesquisador: a. E depois este corpo continua importante?
- [77] H4: não depois de as pessoa se conhecerem vira detalhe
- [78] Pesquisador: virou pra vc?
- [79] H4: sim
- [80] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real? Por quê? O que mudaria?
- [81] H4: cara na vdd faz pensar sim um pouco porem tbm me motiva mais ainda a motrar 1º quem eu sou por dentro
- [82] Pesquisador: mas mudaria algo influenciado pelo sl?
- [83] H4: me dedicaria mais as academias... de resto estou satisfeito
- [84] Pesquisador: mas o sl levou vc a se dedicar mais nas academias?
- [85] H4: não as academias porem o curioso é que eu me preocupei mais com condicionamentos fisicos n e ate emagreci legal e estou mais em forma
- [86] Pesquisador: acha que devido ao sl?
- [87] H4: ajudou na influencia
- [88] Pesquisador: 17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [89] H4: olha só no caso de eu qrer viver uma vida somente virtual... ou seja... de mentira... nesse caso o q acontece mto
- [90] Pesquisador: no seu caso? ajudou a mudar alguma vez?
- [91] H4: então eu tomo cuidado para não iludir ninguém... tento manter um equilibrio do corpo sl e rl

[92] Pesquisador: pq tenta fazer isso?

[93] H4: mais uma vez kkkk...para não iludir as pessoas de como realmente sou

[94] Pesquisador: tem medo de se iludir também?

[95] H4: confesso... sempre tenho... ex: conheci um homossexual show lindo de morrer nem a roberta close era linda q nem ele... ele postou uma foto no perfil de bikine que desculpe a expressão... de bater uma punheta... que corpo... uma mulhere de corpo porem tbn de pimto... kkkk

[96] Pesquisador: chegaram a se encontrar?

[97] H4: não... somos colegas de sl... somente

[98] Pesquisador: mas pensaram em se encontrar?

[99] H4: eu não deixei se permitir nada... não faz meu tipo embora como pessoa é show

[100] Pesquisador: tem medo também de confundir seus corpos da rl e sl e por isso tenta manter em equilibrio?

[101] H4: olha por mim não pq sei como sou porem não qro inludir o outro.... me preocupo com isso

[102] Pesquisador: 18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?

[103] H4: ótima pergunta... isso vai da consciencia de cada um eu por ex mtas vzs sei q me avatar pode voar porem se houver uma escada eu desco por ela...

[104] Pesquisador: pq faz isso?

[105] H4: pq sei q é contra a lei da natureza ey tento separa isso os dois mundos porem qdo é preciso eu uso os recursos sim agte tbn não pode fik vendo maldade nas coisas Deus é Deus e pronto! Na rl as pessoas querem ser mais Deus do q aqui no jogo... essa é minha opiniao

[106] Pesquisador: bem.. acho que terminamos... gostaria de falar algo mais?

[107] H4: foi um prazer conversar e espero ter ajudado

[108] Pesquisador: prazer foi todo meu

H5
Roteiro da entrevista – Second Life
Dia: 05/08/2012 Hora: 13:24h -
Ambiente: ILHA BRASIL LENDAS URBANAS DCS2 RPG UCS BRASIL
PORTUGAL *LU*, Brasil – Moderado



- [01] Pesquisador: 1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
[02] H5: Afonso. sou ded Campo Grande MS
[03] Pesquisador: idade?
[04] H5: 27
[05] Pesquisador: 2. Qual seu nível de escolaridade?
[06] H5: cursando nível superior
[07] Pesquisador: 3. Estado civil?
[08] H5: casado

- [09] Pesquisador: 4. Há quanto tempo está no Second Life?
- [10] H5: olha acho que uns 2 anos... 2 anos e meio
- [11] Pesquisador: 5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
- [12] H5: sempre procurei um jogo que simulasse a realidade... sempre fui fascinado por jogos... então encontrei o SL que simula a vida real
- [13] Pesquisador: e pq simular a vida real?
- [14] H5: olha como vc vê estou todo tatuado
- [15] Pesquisador: sim
- [16] H5: fumando... o que não faço em minha RL (realidade)... acho que esse é o grande barato da plataforma
- [17] Pesquisador: então na verdade vc não simula sua vida real. vc construiu uma nova?
- [18] H5: não... no início misturei muito... RL e SL, mas hoje sei dividir... isso é só com o tempo... muitas pessoas se iludem... acabam abandonando suas vidas RL... e se aprofundando em relacionamentos aki
- [19] Pesquisador: entendi... vc já chegou a fazer isso?
- [20] H5: sim... hoje não tenho problema enquanto a isso
- [21] Pesquisador: o que fez?
- [22] H5: sei dividir... me casei aki por duas vezes... tinha residência... construi família e tudo
- [23] Pesquisador: ok. sua esposa sabia disso?
- [24] H5: em partes sim
- [25] Pesquisador: pq em partes?
- [26] H5: não sabia de tudo... ela achava que isso aki era somente um jogo... na vdd ela não liga muito... mas sabemos que não é um simples jogo... pois aki temos contatos com diversas pessoas
- [27] Pesquisador: ok. e vc? achava como ela? que era somente um jogo?
- [28] H5: não
- [29] Pesquisador: o que achava?
- [30] H5: aki não é só um jogo
- [31] Pesquisador: o que é?
- [32] H5: você pode ter sensações... sexo por exemplo
- [33] Pesquisador: ok. vc costumava fazer?
- [34] H5: assim como tele sexo... sexo pela cam... no sl vc também sente a mesma coisa
- [35] Pesquisador: chegou a fazer?
- [36] H5: sim... fiz muito sexo aqui
- [37] Pesquisador: e a sensação é a mesma?
- [38] H5: que na realidade?
- [39] Pesquisador: sim
- [40] H5: em sensações acredito que sim, pois ao vc conversar e trocar palavras, ou ouvir através do vooice uma voz sensual... isso lhe causa prazer, tesão... palavras provocantes
- [41] Pesquisador: ok. o que acha que é diferente?
- [42] H5: não se pode sentir verdadeiramente o calor de outra pessoa... apenas mentalmente... fisicamente não... essa é a diferença
- [43] Pesquisador: 6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?
- [44] H5: hoje é diversão e passaa tempo... não tenho casa... tenho meus objetos aki... carro, moto... me divirto muito... não procuro ninguém para um relacionamento sério
- [45] Pesquisador: e pq esta mudança?
- [46] H5: como te disse só com o tempo que vc consegue controlar e dividir... acho que é uma ótima opção para pessoas solteiras e solitárias
- [47] Pesquisador: então vc acha que só o tempo se encarrega disso?

- [48] H5: sim... acho que tudo é experiência... tempo
- [49] Pesquisador: ok. e acha que todos conseguem?
- [50] H5: não... estou com um probleminha aki... preciso me ausentar por 5 minutos na RL... vou ficar aqui com meu av... dai continuamos... quero te levar em outro local e te contar coisas que vai mudar sua pesquisa... já volto dai continuamos... me aguarde
- Após 10 minutos...
- [51] H5: voltei
- [52] Pesquisador: ok... podemos continuar?
- [53] H5: pode continuar sim
- [54] Pesquisador: vc havia dito que iam pra outro lugar?
- [55] H5: vamos terminar as perguntas dai te levo no lugar que talvez vc conheça e te conto um pouco sobre o que sei... pode continuar
- [56] Pesquisador: 7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influencia do Second Life?
- [57] H5: a minha não mais... mas da maioria das pessoas sim
- [58] Pesquisador: em que vc acha?
- [59] H5: relacionamentos... mulher passa maior parte do tempo logada no SL
- [60] Pesquisador: pq vc acha?
- [61] H5: fui casado aqui no SL com uma mulher casada também na vida RL e conversavamos muito sobre isso... ela pensou em até se separar do marido pois ela afirmava que eu era mais atencioso e carinhoso do que o marido dela
- [62] Pesquisador: e o que vc falava sobre?
- [63] H5: olha... como se eu fosse uma pessoa rela aqui dentro e fui capaz de dar amor e carinho para uma pessoa, mas disse a ela que ela não poderia fazer aquilo pois aquele era o pai dos filhos dela e eu também era casado... e não seria possível... nunca daria certo
- [64] Pesquisador: ok. mas que influencias acha que o sl levou sua rl a sofrer?
- [65] H5: olha com a segunda mulher me apeguei muito... eramos muitos amigos
- [66] Pesquisador: mudou algo em sua rl por isso?
- [67] H5: então quando terminamos... senti falta dela... com isso senti saudade... meu sentimento é real... por isso te disse que SL não é um jogo
- [68] Pesquisador: 8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real? O que, por exemplo?
- [69] H5: sim... como te disse essas tatuagens jamais eu faria na vida real... acho muito legal... então aki posso fazer o que quiser
- [70] Pesquisador: sim. algo mais que não faz na rl e faz aqui?
- [71] H5: já transei com duas mulheres no voice... na RL nunca fiz
- [72] Pesquisador: algo mais?
- [73] H5: acho que só
- [74] H5: a o cigarro também
- [75] Pesquisador: sim. mas pq fumar no sl? e não na rl?
- [76] H5: ja fumei na RL... hj não fumo mais. deve ter alguma ligação com o piscicologico
- [77] Pesquisador: que ligação vc acha?
- [78] H5: o fumante além da dependencia quimica tem a piscicologica... sempre que me sinto bem aqui no SL acendo um cigarro, algo que eu fazia na RL
- [79] Pesquisador: 9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?
- [80] H5: quando me sinto intediado na RL entro para me descontraír um pouco
- [81] Pesquisador: e insatisfação?
- [82] H5: não
- [83] Pesquisador: 10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [84] H5: sim...ele é a forma de apresentar vc aki no virtual, seus gostos

[85] Pesquisador: algo mais?

[86] H5: não

[87] Pesquisador: 11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?

[88] H5: algo que não faço no RL... legal... kkk

[89] Pesquisador: 12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life? Por quê?

[90] H5: sim para as pessoas que gostam de tatuagens, curte andar de moto como eu, se eu for para o Japão por exemplo, as vestimentas do povo lá é diferente, lá não sou bem visto

[91] Pesquisador: então acha que tem que ter um corpo pra cada ambiente?

[92] H5: sim

[93] Pesquisador: e neste acha que ele é bem visto?

[94] H5: aqui só tem, louco no Brasil. tem doende

[95] Pesquisador: pq?

[96] H5: vampiro... de tudo um pouco. acredito que seja a cultura NE como na RL o Brasil aceita tudo

[97] Pesquisador: ok

[98] Pesquisador: estamos quase no final. Estão difíceis as questões?

[99] H5: até que não... são bem elaboradas

[100] Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?

[101] H5: gosto dos corpos femininos... alguns são muito reais

[102] Pesquisador: mas que padrão mais lhe atrai?

[103] H5: loiras

[104] Pesquisador: algo mais?

[105] H5: não

[106] Pesquisador: 14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma? Por quê?

[107] H5: pretendo manter a mesma forma

[108] Pesquisador: pq?

[109] H5: não quero envelhecer

[110] Pesquisador: pq?

[111] H5: quero ser sempre bonitão... bombadão para atrair as gatinhas. rsrs

[112] Pesquisador: algo mais?

[113] H5: não

[114] Pesquisador: 15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life? Por quê?

[115] H5: não até porque quando eu me casei era praticamente o avatar original de início... aqui as pessoas podem transformar... muitos observam as pessoas que entraram recentemente e procuram ajudar como minha segunda esposa.ela tinha um av original... eu quem a ajudei... ficou linda... depois passei a gostar dela

[116] Pesquisador: pq antes não gostava?

[117] H5: não porque não a conhecia... com o passar do tempo fui ajudando ela e conhecendo ela como a pessoa que ela era

[118] Pesquisador: então o corpo do avatar ao seu ver não é tão importante neste sentido?

[119] H5: não... é bom... mas não é tudo. aqui a pessoa tem que ser muito boa na comunicação para poder transmitir seus sentimentos

[120] Pesquisador: e acha que os sentimentos são verdadeiros?

[121] H5: as vezes sim

[122] Pesquisador: as vezes para mais ou para menos?

[123] H5: acho que pra mais

- [124] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real? Por quê? O que mudaria?
- [125] H5: impossível mudarna vida real até porque ficar horas e horas sentado na prente do PC não é legal para o corpo
- [126] Pesquisador: mas se houvesse possibilidade mudaria?
- [127] H5: sim. com certeza
- [128] Pesquisador: o que?
- [129] H5: vc me veria na vida real como está vendo meu av ai
- [130] Pesquisador: 17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [131] H5: não... acho que não... na verdade gosto muito de meu corpo RL
- [132] Pesquisador: 18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?
- [133] H5: não
- [134] Pesquisador: em nenhum momento?
- [135] H5: vc não pode mudar nem a s estrelas ali do céu do SL... só os servidores
- [136] Pesquisador: mas vc muda seu corpo?
- [137] H5: a sim... mas não penso que tenho o poder de Deus não
- [138] Pesquisador: bem.. acho que terminamos.. algo que gostaria de dizer? que não foi perguntado?
- [139] H5: sim
- [140] Pesquisador: o que
- [141] H5: vc já foi no Nude sex perversion?
- [142] Pesquisador: não. o que tem lá?
- [143] H5: vou te dar o marco
- [144] Pesquisador: ok
- [145] H5: vc vai lá
- [146] H5: e vou te contando algo que vi aqui no sl... enquanto vc vai olhando lá... á as pessoas procuram por sexo... de todas as partes do mundo
- [147] Pesquisador: pode me enviar?
- [148] Pesquisador: cheguei
- [149] H5: olha
- [150] H5: a um tempo atrás
- [151] Pesquisador: estou vendo
- [152] H5: estive em um lugar parecido com este... ele não existe mais... encontrei uma menina pelo avatar ela deveria ter uns 12 anos de idade
- [153] Pesquisador: sim
- [154] H5: na proporção SL
- [155] Pesquisador: e?
- [156] H5: então ela perguntou se eu queria fazer sexo... eu disse a ela vc é uma criança... ela disse vc não gosta de fazer sexo com criança
- [157] Pesquisador: e vc?
- [158] H5: descobri que há uma rede de pedofilia... rede internacional com integrantes do EUA, Japan, Russia, Italia, entre outras pessas que vi lá... rola dinheiro mesmo Marcelo
- [159] Pesquisador: como ficou sabendo?
- [160] H5: eu convidei a menina para ser minha amiga... uma norte americana... ela disse que não podia aceitar o comnvite pois ela era controlada pelos dirigentes do grupo
- [161] Pesquisador: entendi
- [162] H5: então ela se foi... então o que fiz... criei um AV feminino... com fotos fake e tudo
- [163] Pesquisador: sim e ai?

- [164] H5: como eu peguei o nome dela voltei a procura-lá como... então puxei assunto até que ela me disse... o que fazia então me ofereci... ela me apresentou para um dos representantes... Jhonny Hausner... ele me contrato... me deu skin e shape... de adolescente e até de criança... ele que ditava as regras com quem eu deveria ficava... tive uma experiencia horrível... sabe Marcelo me revoltei com aquilo tudo
- [165] Pesquisador: pensou em denunciar?
- [166] H5: eu ganhava 500... e as vezes 1000 por cliente isso fora o que eles já estavam ganhando... por isso falo que é muito dinheiro... tudo é sexo... com crianças e adolescentes
- [167] Pesquisador: e vc? que fez?
- [168] H5: estudei de todos os modos... mas é complicado... é muito bem feito... tive a idéia de gravar... mas depois pensei se por trás do av de criança está um mulher de maior ou um homem... que seja ela é de maior... ela apenas usa o av de criança para satisfazer os desejos de pedófilos... pessoas doentes... resolvi não mexer mais com isso e nem pensar em denunciar
- [168] Pesquisador: nunca mais voltou?
- [169] H5: não... só fiz aquilo por curiosidade para ver se realmente foi o que a menina me falou... te disse isso para quem sabe aumentar sua visão sobre o que é o second life... sei que é muito mais do que isso e acontecem coisas muito esquisitas
- [170] Pesquisador: tipo?
- [171] H5: cultos satânicos
- [172] Pesquisador: algo mais?
- [173] H5: sadomasoquismo... agora não lembro o nome do sistema utilizado para... dominio de outro av... já ouviu falar?
- [174] Pesquisador: naum
- [175] Pesquisador: algo mais que gostaria de relatar?
- [176] H5: acho que é só isso mesmo
- [177] Pesquisador: pra encerrarmos posso lhe pedir 1 favor? Registrar algumas fotos de seu avatar
- [178] H5: sim. pode ser agora. estou com uma namoradinha aki
- [179] Pesquisador: ok. rs
- [180] H5: tem problema. kkk
- [181] Pesquisador: naum. RS. e pra vc? Quer fotografar ai? Posso?
- [182] H5: vc pode tirar uma foto minha com ela?
- [183] Pesquisador: sim. Claro. ela autoriza?
- [184] H5: sim
- [185] Pesquisador: podemos então
- [186] H5: deixa ver se ela retorna pra terra
- [187] Pesquisador: ok. tem como ficarem mais perto? Pronto. Ficaram bacanas
- [188] H5: sim

M1
Roteiro da entrevista – Second Life
Dia: 16/07/12 Hora: 16h18min
Ambiente: ! SEXYLIFE BRASIL, SLife – Adulto



- [01] Pesquisador: boa tarde
 [02] M1: boa Marcelo
 [03] Pesquisador: bem? ocupada? podemos tc?
 [04] M1: sim claro
 [05] Pesquisador: que bom... qts anos tem?
 [06] M1: só estou indo pra nude beach
 [07] M1: 30 e vc?
 [08] Pesquisador: 31
 [09] Pesquisador: faz oq ue da vida?
 [10] M1: aqui no sl?
 [11] Pesquisador: tb... e na vida rl
 [12] M1: estou indo pra nude beach vc vem tbm?
 [13] Pesquisador: claro... posso lhe acompanhar?
 [14] M1: sim claro... só tem que vim nu
 [15] Pesquisador: como faço isso?
 [16] M1: tire asroupas
 [17] Pesquisador: tirei. Rs. e pra me teletransportar pra lá?
 [18] M1: pois o penis?
 [19] Pesquisador: como? Rs... como faço isso?
 [20] M1: vc nunca jogou?
 [21] Pesquisador: já.. mas isso ainda naum
 [22] M1: e vc não tem penis?
 [23] Pesquisador: aqui naum sei... rs
 [24] M1: vou lhe passar uma land pra vc comprar shape skin e penis free
 [25] Pesquisador: ok
 [26] M1: vc se foi o penis
 [27] Pesquisador: vou ver... rs

- [28] M1: vai numa sandbox e abre e veste
- [29] Pesquisador: ok... acho que foi... rs
- [30] M1: onde vc esta?
- [31] Pesquisador: acho que no mesmo de antes ou perto de vc
- [32] M1: tira por favor
- [33] Pesquisador: as roupas?
- [34] M1: tira o pênis... foi errado... por favor
- [35] Pesquisador: percebi mesmo... rs
- [36] M1: desculpa
- [37] Pesquisador: de boa... rs... sem problema
- [38] M1: esse tem tudo que precisa ate o penis normal
- [39] Pesquisador: legal... vou ver
- [40] M1: vem aqui onde estou
- [41] M1: oi
- [42] Pesquisador: olá. estou na sua frente
- [43] M1: abre o que lhe mandei
- [44] Pesquisador: agora com penis? rs
- [45] M1: agora sim. é um simples mais é... veste a AO tbm
- [46] Pesquisador: o que é AO?
- [47] M1: Ao tem no boas vindas meninas
- [48] M1: tira toda a roupas
- [49] Pesquisador: acho que deu
- [50] M1: olha so vai em inventario worn... lá vc ve tudo que ta vestido e tira o que vc não quer... é mais facil que edidar a ap
- [51] Pesquisador: legal
- [52] M1: isso... veste a AO que é pose
- [53] Pesquisador: vou tentar
- [54] M1: veste tbm uma skin =cor da pele
- [55] Pesquisador: vou tentar... deu?
- [56] Pesquisador: primeiro muito obrigado pela ajuda... vc é bem gentil
- [57] M1: depois vc vai nesta land e pega free mais um penis
- [58] Pesquisador: irei sim
- [59] M1: se vc não sabecomofunciona eu lhe encino pq não
- [60] Pesquisador: mas o que vc faz no jogo?
- [61] M1: eu sou dançarina aqui
- [62] Pesquisador: que bacana... eu sou prof de educação física. vc mora onde em sua rl?
- [63] M1: que legal... sou chefe de cozinha
- [64] Pesquisador: bacana... vc mora onde?
- [65] M1: rio de janeiro e vc?
- [66] Pesquisador: interior de sp
- [67] Pesquisador: bem.. o meu motivo de estar no jogo é que estou fazendo uma pesquisa no meu doutorado e vou usar o sl pra pesquisar... seria muito incomodo pra vc participar? sua identidade sera preservada
- [68] M1: participo sim
- [69] Pesquisador: são algumas perguntas e a qualquer momento vc pode abandonar a pesquisa... td bem? podemos começar?
- [70] M1: sim
- [71] M1: vc é homem mesmo?
- [72] Pesquisador: sou sim... se quiser posso passar meus dados pra vc ter certeza... tenho face, Orkut, msn e curriculo online

- [73] M1: credo. Não precisa passar não
- [74] Pesquisador: podemos então?
- [75] M1: sim
- [76] Pesquisador: 1. Qual seu nome e sua idade real? Que cidade você reside?
- [77] M1: rio de janeiro... meu nome é esse mesmo
- [78] Pesquisador: idade?
- [79] M1: 41
- [80] Pesquisador: 41 ou 31?
- [81] M1: desculpa 31
- [82] Pesquisador: ok. 2. Qual seu nível de escolaridade?
- [83] M1: superior completo... chefe de cozinha
- [84] Pesquisador: 3. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
- [85] M1: nossa
- [86] Pesquisador: difícil?
- [87] M1: sabe que nem parei pra pensar nisso
- [88] Pesquisador: é? e agora? saberia me dizer um ou alguns motivos?
- [89] M1: não tenho motivo especial... hj jogo pra passaro tempo quando estou na internet
- [90] Pesquisador: 4. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?
- [91] M1: segunda vida... fazer e ser o que vc não faz na vida real... ou ter coisas que não tem ou seria impossivel ter
- [92] Pesquisador: e isto é importante pra vc?
- [93] M1: dentro da normalidade quero dizer
- [94] Pesquisador: e o que seria essa normalidade?
- [95] M1: pra mim seguir princípios... não roubar , matar,fazer sexo com menor etc... o que jamais faria na rl
- [96] Pesquisador: 5. Você acredita que sua vida real tem alguma influencia do Second Life?
- [97] M1: coisas que aqui vc pode fazer tbm... entendeu
- [98] Pesquisador: entendi
- [99] Pesquisador: 5. Você acredita que sua vida real tem alguma influencia do Second Life?
- [100] M1: não... eu jogo pq gosto de sair da realidade um pouco... vida muito corrida rl... rl é rl e sl é sl
- [101] Pesquisador: Há alguma consequência disso pra vc?
- [102] M1: sou casada rl a 22 anos... o meu marido do sl é do rl... as vezesfico tempo de + no sl... deixo minha família sem atenção
- [103] Pesquisador: isso vc acha que é uma consequencia negativa?
- [104] M1: sim... apesar que é uma forma de relaxar o sl pra mim
- [105] Pesquisador: alguma outra consequencia? as vezes preciso sair da realidade... e aqui é otimo pra isso
- [106] Pesquisador: pq precisa sair da realidade?
- [107] M1: coisas normais do dia dia que deixa a gente stressada... como trab.,casa marido,filhos etc....
- [108] Pesquisador: 6. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real?
- [109] M1: a maioria das mulheres vam para shopping gastar o que não tem eu vem pra aqui e jogo... brinco, ajudo as pessoas dou muitas risadas
- [110] Pesquisador: Algo mais?
- [111] M1: não
- [112] Pesquisador: 7. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?

- [113] M1: insatisfação sim
- [114] Pesquisador: qual? ou quais?
- [115] M1: os homens aqui só querem sexo
- [116] Pesquisador: isso lhe incomoda muito?
- [117] M1: e namaioria são menores se passando por adultos... isso mim deixa insatisfeita
- [118] Pesquisador: vc tem costume de buscar estes ambientes?
- [119] M1: não
- [120] Pesquisador: 8. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life?
- [121] M1: eu venho aqui para fazer camp
- [122] Pesquisador: camp?
- [123] M1: só que tem que ser nua
- [124] Pesquisador: o que é camp?
- [125] M1: mais vou em outras que faço com roupas
- [126] M1: camp vc ganha dinheiro por ficar bastante tempo na ilha
- [127] Pesquisador: 8. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life?
- [128] M1: sim
- [129] Pesquisador: Por quê?
- [130] M1: aqui eu sou perfeita... kkkkkkk... é aquilo que falei vc pode ser e ter o que quiser... coisas que no rl já é mais difícil... não que eu seja feia... mais tem coisas que queremos melhor
- [131] Pesquisador: ok. e isso não lhe causa nenhuma confusão?
- [132] M1: não
- [133] Pesquisador: 9. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
- [134] M1: eu sou bem resolvida e sei que aqui não é minha vida real
- [135] Pesquisador: 9. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
- [136] M1: o Maximo... poderia ser assim no rl... kkkkkkkkk
- [137] Pesquisador: 10. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life?
- [138] M1: ele é sim... e sou bem cantada aqui... coisa que detesto
- [139] Pesquisador: Por quê acha que ele é bem aceito? pelas cantadas?
- [140] M1: pq os homens só ve vc como carne ate aqui
- [141] Pesquisador: isso parece que lhe incomoda!
- [142] M1: sim um pouco... como falei aqui a maioria dos homens só querem sexo
- [142] Pesquisador: sim. e como gostaria de ser vista?
- [143] M1: então eu sou bombardiada por pedidos... olha é dificil lhe dizer como, mais gostaria que os homens fosse menos sexo e mais pessoa
- [144] Pesquisador: mas vc ja fez sexo alguma vez com essas pessoas?
- [145] M1: com elas não
- [146] Pesquisador: com quem fez?
- [147] M1: com meu marido e com ficantes
- [148] Pesquisador: qual a diferença entre fazer sexo com seu marido aqui e na rl?
- [149] M1: o local e com mais pessoas
- [150] Pesquisador: que tem?
- [151] M1: troca de casal com 2 homens ou duas mulheres... coisas que no rl é bem complicado
- [152] Pesquisador: entendi... já fizeram isso?
- [153] M1: sl sim
- [154] Pesquisador: e na vida real?

- [155] M1: ainda não
- [156] M1: mais estamos procurando um casal
- [157] Pesquisador: tem vontade? acha que o jogo pode ajudar nisso?
- [158] M1: sim... no proprio jogo... não na rl... ate pq acho muito perigoso
- [159] Pesquisador: mas em que o jogo pode ajudar? a dar mais coragem?
- [160] M1: sim... e tesão
- [161] Pesquisador: e o sexo no jogo? vc disse que faz isso com seus ficantes. lhe dá prazer?
- [162] M1: sim... esquenta
- [163] Pesquisador: seu marido sabe disso?
- [164] M1: sabe e na maioria das vezes esta comigo
- [165] Pesquisador: ela não tem ciumes?
- [166] M1: tem sim... quando não falo com ele... mais 99% ele ta junto
- [167] Pesquisador: como assim?
- [168] M1: quando vou fazer sexo aqui
- [169] Pesquisador: ele geralmente participa?
- [170] M1: sim
- [171] Pesquisador: 11. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life?
- [172] M1: normal
- [173] Pesquisador: Por quê?
- [174] M1: não gosto muita palhaçada masculina aqui do sl gosto de tatuagem
- [175] Pesquisador: o que é palhaçada masculina pra vc?
- [176] M1: os caras bem musculosos... cara de criança e assim vai... tipo play boy
- [177] Pesquisador: 12. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma?
- [178] M1: não , aqui ficamos sempre jovem... ai não tem graça... ficar velha aqui
- [179] Pesquisador: Por quê?
- [180] M1: a pq sim... aqui é virtual... um programa
- [181] Pesquisador: 13. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life?
- [182] M1: quando vc quer um relacionamento sim
- [183] Pesquisador: Por quê?
- [184] M1: é com rl... a aparencia é tudo na 1ª vez... não pra mim
- [185] Pesquisador: a. E depois este corpo continua importante?
- [186] M1: claro que não pois aqui as pessoa misturam rl com sl... ponhe fotos do rl e falam no voice ou msn
- [187] Pesquisador: então o corpo depois deixa de ser importante?
- [188] M1: pra mim nunca foi importante... mais já que podemos ter um inpecavel
- [189] Pesquisador: 14. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real?
- [189] M1: acho que não
- [190] Pesquisador: nada?
- [191] M1: aqui é um jogo e eu tenho os pés no chão
- [192] Pesquisador: não confunde com sua vida real?
- [193] M1: eu não
- [194] Pesquisador: 15. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [195] M1: nos sentimentos pode ser mais no corpo não
- [196] Pesquisador: como nos sentimentos?
- [197] M1: eu gostaria sim de modificar meu corpo só que isso não tem nada a ve com o sl
- [198] Pesquisador: tem haver com o que?

- [199] M1: depois que tive filhos meus seios ficaram muitos grandes
- [200] Pesquisador: algo mais?
- [201] M1: não
- [202] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?
- [203] M1: Deus não... eu vejo sl como um jogo... e nunca pensei nisso!!
- [204] Pesquisador: mesmo com esta possibilidade de criação e mudança todo momento?
- [205] M1: mesmo assim
- [206] Pesquisador: o jogo lhe ajuda a se tornar mais confiante na rl?
- [207] M1: não... eu aqui só relaxo... esqueço a minha rotina
- [208] Pesquisador: lhe faz bem então?
- [209] M1: faz sim... gosto muito
- [210] Pesquisador: Bem Daniela. Acho que terminamos sua entrevista... gostaria de acrescentar algo mais?
- [211] M1: obrigado amigo.. não somente isso.

M2
Roteiro da entrevista – Second Life
Dia: 16/07/12 Hora: 22:20h – 23:35h.
Ambiente: ! SEXYLIFE BRASIL, SLife – Adulto



- [01] Pesquisador: 1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
- [02] M2: sigiloso
- [03] M2: priscila 28 rio
- [04] Pesquisador: tudo será mantido em sigilo e isso também não lhe indentificará
- [05] M2: ok
- [06] Pesquisador: 2. Qual seu nível de escolaridade?
- [07] M2: segndo grau completo estundo vestiblar
- [08] Pesquisador: 3. Estado civil?
- [09] M2: solteira
- [10] Pesquisador: 4. Há quanto tempo está no Second Life?
- [11] M2: 2 anos
- [12] Pesquisador: 5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
- [13] M2: pq eu tive ma decepçcao muito grandeem minha vida real, entrei em depressao e vim pra ca em bsca de fugir da minha dor real
- [14] Pesquisador: acha que o jogo lhe ajudou a superar? ou tem ajudado?
- [15] M2: o jogo so me mostro que o se rhmano nao muda, seja aqui o na vida real, nao existe piedade
- [16] Pesquisador: por que pensa assim?
- [17] M2: ja viu o que acontece aqui... nunca presencoiou nao
- [18] Pesquisador: pouco
- [19] M2: vou te da rm exemplo... jornal de fofocasd o sl... fofoca news... vou te dar o link... veja vc mesmo... <http://fofocanewsl.wordpress.com/>...veja com ses olos
- [20] Pesquisador: vou ver
- [21] M2: todos nao tem piedade de nada... fúteis... riem dos outros
- [22] Pesquisador: mas por que motivos joga? ou continua jogando?
- [23] M2: como lhe disse ainda nao sei... minha decepção... mas ate que viro ma forma de distracao

- [24] Pesquisador: joga por algum outro motivo?
- [25] M2: so este mesmo
- [26] Pesquisador: 6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?
- [27] M2: second life [e m jogo que abriga pessoas rejeitadas na rl... vc nao ve pessoas bem sucedida de vida jogando aqui
- [28] Pesquisador: acha que somente pessoas frustradas jogam?
- [29] M2: e diga ma pessoa linda, coma vida resolvida, com mbom casmaneto ou namoro que vive aqui o dia todo
- [30] M2: vc esta so pesquisando
- [31] Pesquisador: sim
- [32] M2: masvc normalmente viria pra ca
- [33] Pesquisador: estou, mas, talvez viesse também
- [34] M2: se nao fosse a pesqisa vc nao viria... se tivesse se sentindo sozinho... qe normalmente vc nao ve alguem bem de vida aqui
- [35] Pesquisador: mas por que acha isso?
- [36] M2: pq as pessoas aqui sao, cadeirantes tristes pelas condições, ou as vezes sao gordos insatifeito com aparecia... pesoas deprimidas qe se apegam rapido
- [37] Pesquisador: entendo... você se considera alguém em uma destas condições?
- [38] M2: sim, e sofri ma dcepção... vim aqui pra me livra da dor... ntao me encaixo no deprimidos
- [39] Pesquisador: poderia ou gostaria de falar sobre essa dor? não é obrigatória tá...
- [40] M2: posso... meu ex noivo ficamos jntos a 5 anos... estava com tudo montado para casamento, eu cuidei do filho dele desde bb... um belo dia ele me roca por ma mulher de 50 anos... sem me dar a menos satisfacao
- [41] Pesquisador: e o jogo tem lhe ajudado a diminuir a dor?
- [42] M2: diminuir não... tem me ajdado a nao senti la no momentto que esto aqui
- [43] Pesquisador: além disso você necessita deste jogo para algo mais?
- [44] M2: sim..para creditar qe exoste algo que vale a pena lutar... apesar de estar chegando a conclsao qe nao existe
- [45] Pesquisador: como assim?
- [46] M2: eu vim aqi pra acreditar que existe amor em algm lgar do mundo... mas pela flisidde tamanha estoud esistndo de achar isso
- [47] Pesquisador: por que esta chegando a esta conclusão?
- [48] M2: pessoas aqi se apaixonam,vao pras famosas cam e no dia seguinte companheiro espalha as fotos do qe hove na cam... se e que me entende
- [49] Pesquisador: claro... ja presenciou ou passou por isso?
- [50] M2: pesencieei com uma amiga aqui qe foi pra cm ter relações e no dia seguinte cara espalhou foto dela em tudo qe foi posição existe m rpoesso na l dela contra ele
- [51] Pesquisador: vc teria coragem de se exhibir assim?
- [52] M2: n,a intimidade de um casal, somente entre 4 paredes... aqui sao bonecos... mas eu mesma me despir assem negativo
- [53] Pesquisador: 7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influencia do Second Life?
- [54] M2: de ceta forma sofre pq agora penso qe todo homem so quer ir com vc pra cama e depois sair espalhando o que conseguiu
- [55] Pesquisador: pq acha isso?
- [56] M2: pq esse caso da exibicao da cam... nao foi a primeira vez qe fiquei sabendo que ocorre..m cara aqui do sl namorava uma menina daqui foram morar juntos na rl... ele engravido ela na rl e veio pra ca se vangloriar e dizer que nao vi asumir o filho
- [57] Pesquisador: entendi. mas vc acha que o jogo em algum momento influencia sua rl?

- [58] M2: sim
- [59] Pesquisador: em que?
- [60] M2: influencia minha rl no momento de julgar as pessoas em horario
- [61] Pesquisador: como assim?
- [62] M2: mitas vezes estou aqui qano tinha coisas a fazer... julgamento de pessoas... vc vai duvidar da bondade humana... depois do que vc ve aqui, qe vc le esse jornal
- [63] Pesquisador: mas pq isso influencia sua vida? o que muda ou mudou em sua rl com o jogo?
- [64] M2: eu quando conheco um cara nao fico com ele a vontade e nos momentos íntimos nao o deixo me tocar om facilidade... somente no escro por medo de cams... que possas me filmar e ele colcoar pro outros verem
- [65] Pesquisador: acha que isso começou devido ao jogo?
- [66] M2: sim... na verdade eu fiquei com um certo receio do amor do homemser masculino
- [67] Pesquisador: como?
- [68] M2: ACHO QUE VCS NAO AMAM... SO FINGEM
- [69] Pesquisador: mas vc acha que isso foi bom ou ruim pra vc? esta influencia do jogo? nos momentos de intimidade... esta precaução sua
- [70] M2: foi pessimo pq quando estou fendo amor com um rapaz nao sei se ele esta ali me amando memso ou so tirando atraso
- [71] Pesquisador: se não fosse o jogo acha que seria diferente?
- [72] M2: queria acreditar que nao seria
- [73] Pesquisador: como assim?
- [74] M2: ei acreditaria qe vcs tem sentimentos reais
- [75] Pesquisador: sim... mas perguntei em relação a mudar sua rotina na hora da intimidade... vc disse que faz somente com a luz apagada e que o jogo ajudou a fazer assim... ok? se vc não jogasse vc faria assim também?
- [76] M2: ahcoqe nao... rs... ele so me ajudou a piorar isso
- [77] Pesquisador: 8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real?
- [78] M2: sim... cm certeza
- [79] Pesquisador: O que, por exemplo?
- [80] M2: fingir ser uma mlher bem resolvida... transo com qem quero sem medo
- [81] Pesquisador: acha que consegue fazer isso bem aqui?
- [82] M2: sim
- [83] Pesquisador: fora do jogo acha que não tem o mesmo desempenho? principalmente quanto a ser bem resolvida?
- [84] M2: desempenho e tneho claro... o que e tenho medo [e de me apaixonar pelo rapaz... coisas que aqi nao faco
- [85] Pesquisador: não tem medo de se apaixonar aqui?
- [86] M2: tenho,ams como os homens no sexy life so qquem transar... nao corro o risco
- [87] Pesquisador: por isso procura a land?
- [88] M2: sim
- [89] Pesquisador: somente pra transar?
- [90] M2: não... pelo desapego, aqui vcs homens nao qerem nos conquistar... vcs nao perdem tempo em querer ma mlher pra ficar ao lado de vcs aqui... vcs so qquem transar
- [91] Pesquisador: e vc consegue sentir prazer transando no sl?
- [92] M2: n... parece mecanico
- [93] Pesquisador: e pq vc transa?
- [94] M2: auto afirmca de qe aqui meu ego nao sra jlgado
- [95] Pesquisador: como assim?

- [96] M2: ptranso pq aqui nao estou preocupada se me parceiro acha que e transo mal, que sou frigida ou que so exagerada
- [97] Pesquisador: na vida real tem esse medo?
- [98] M2: tenho muito medo de no satisfazer meu parceiro
- [99] Pesquisador: ok. o jogo modificou algo nisso na sua rl?
- [100] M2: modificou eu me sinto mais segura pra ir pra cama... porme o medo parece que aumentou... sabe triplicou
- [101] Pesquisador: pq?
- [102] M2: pq aqui a gente ve na cara que vcs se nao se satisfazem ja vao pra outra, e isso acontece na rl se a gente nao satisfaz vcs e na rl doi demais... ser trocada
- [103] Pesquisador: ok. mas vc disse que triplicou o que? seu medo na rl? por causa do jogo?
- [104] M2: me medo na rl de nao satisfazer, de nao ser mlher para meu amado no sentido total... sprir todas as necessidades
- [105] Pesquisador: mas pq o jogo aumentou isso?
- [106] M2: pq aqui vcs transam transa, e tranam... sem menor pudr... sem se importar se a gente sofre o não... esa estapmado na cara
- [107] Pesquisador: mas vc disse que se sente mais segura pra ir pra cama na rl?
- [108] M2: a segiracna de qereer dar tudo de mim naquele momento
- [109] Pesquisador: acha que o jogo ajudou vc então?
- [110] M2: de certa forma sim
- [111] Pesquisador: se sente mais segura?
- [112] M2: pelo fato de ver que se a gente nao satisfaz vcs procuram outra, entao em ajudou a dar mais de mim
- [113] Pesquisador: 9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?
- [114] M2: acho qe se resmi em ma frase
- [115] Pesquisador: qual?
- [116] M2: o sl foi m mal necessario em minha vida... satisfcao de sabe qu posos sim, ser alguém... que posso conseguir o q eu quiser... se eu fizer pro onde
- [117] Pesquisador: e está conseguindo?
- [118] M2: sim... muito
- [119] Pesquisador: pq?
- [120] M2: pq agora aprend a dizer, vc qer blza, nao quer problema seu
- [121] Pesquisador: alguma insatisfação?
- [122] M2: hmm... a frma de se consgeir as coisas aqui... RSS... ip teste do sofa... conhece neh... rs
- [123] Pesquisador: não... pode me falar sobre?
- [124] M2: se c qer algo aqui de melhor va pra cama com m poderoso aqui
- [125] Pesquisador: alguma vez fez isto?
- [126] M2: nao
- [127] Pesquisador: faria?
- [128] M2: nao, apesar de tudo..so faria isso se e o amasse
- [129] Pesquisador: 10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life?
- [130] M2: sim... beleza aqui [e tudo
- [131] Pesquisador: Por quê?
- [132] M2: abeleza manda aqui
- [133] Pesquisador: e por isso cuida bem dele?
- [134] M2: sm
- [135] Pesquisador: 11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?

- [136] M2: maravilhoso... nao existe sacrificio... e so vc mdar a medida
- [137] Pesquisador: 12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life?
- [138] M2: sim e
- [139] Pesquisador: Por quê?
- [140] M2: meu corpo e aceio aqui pq os homens elogiam mito
- [141] Pesquisador: e isto lhe faz bem?
- [142] M2: lógico... elogia eleva nosso ego
- [143] Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life?
- [144] M2: masculino ou feminino
- [145] Pesquisador: ambos
- [146] M2: feminino seria o corpo crvelineo, cintura fina qadris largos... masculino seria o malhado mas nao demais
- [147] Pesquisador: o feminino lhe atrai também?
- [148] M2: no so lesbica... falo em relacao a mim... rs... eu gosto de corpo pra mim crvelineo
- [149] Pesquisador: 14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma?
- [150] M2: pretendo deixa da mesma forma... nao envelhecer
- [151] Pesquisador: Por quê?
- [152] M2: no mndo perfeito nao xiste peles enrugadas... nem marcas de espressão
- [153] Pesquisador: e não quer isso em seu avatar?
- [154] M2: aqi nao exste espaço pra isso... so se for pra brincar
- [155] Pesquisador: 15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life?
- [156] M2: com certeza
- [157] Pesquisador: Por quê?
- [158] M2: pq m corpo bem feito significa que a mulher ou homem se preocupa com a beleza e e agradar o parceiro
- [159] Pesquisador: a. E depois este corpo continua importante?
- [160] M2: não... o amor toma conta
- [161] Pesquisador: ai o corpo não tem mais importancia?
- [162] M2: nao, qando se ama tdo na pessoa [e belo
- [163] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real?
- [164] M2: sim
- [165] Pesquisador: ? Por quê?
- [166] M2: p a bsca pelo ideal pela blza e inerente a vida virtal o real
- [167] Pesquisador: O que mudaria?
- [168] M2: corde mes olhos... minha silhueta... queria mais definid do que ja [e
- [169] Pesquisador: mas o jogo tem ajudado vc a querer isso na rl?
- [170] M2: sim... e mito legal, me estimlo a querer mais de mim, me arrumar, cuidar de mm
- [171] Pesquisador: 17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life?
- [172] M2: sim, e iria buscar na vid aviral o qe nao tenho na vida real... virtual... a que nao tenho na real
- [173] Pesquisador: como assim?
- [174] M2: se vc [e feio na rl, logico qe vai qerer ser lindo aqui
- [175] Pesquisador: pq não?
- [176] M2: p ningem inveja o feio ou o fraco

[177] Pesquisador: 18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?

[178] M2: sim.. aqui cv cria vida, destroi com m simples clique, vc muda o tempo, faz amanhecer anoitr na hora que quer... vc e o senhor de tdo

[179] Pesquisador: acha isso bom?

[180] M2: sim, pelo ma vez podemos te a sensaçao de como seria ser deus

[181] Pesquisador: a. O que isso lhe causa? Deixa-a mais confiante na vida real?

[182] M2: sim..me d forcas pra lutar pelo que qero e se eu for bem sucedida... o resultado sera otimo

[183] Pesquisador: Bem. Acho que terminamos... gostaria de acrescentar algo?

[184] M2: adorei falar co vc... vc e super gentil mesmo

[185] Pesquisador: obrigado

M3
Roteiro da entrevista – Second Life
Dia: 18/07/12 Hora: 22:19h – 23:35h
Ambiente: Ilha Brasil Rio , Brasil Rio – Moderado



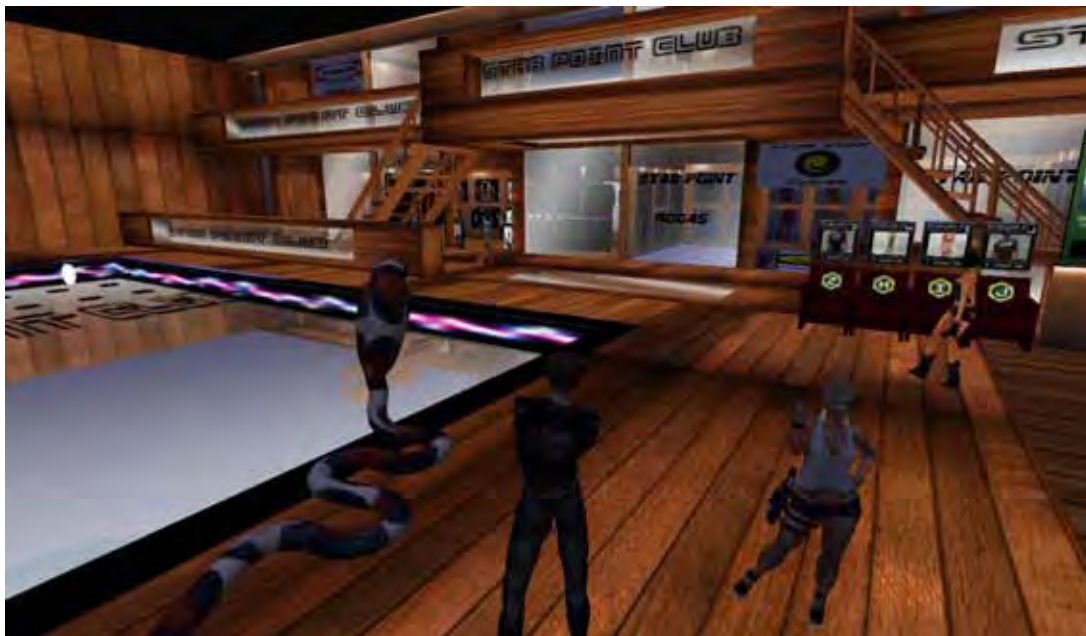
- [01] Pesquisador: 1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
- [02] M3: Ana, 41 e Vitória/ES
- [03] Pesquisador: 2. Qual seu nível de escolaridade?
- [04] M3: 3 grau completo
- [05] Pesquisador: 3. Estado civil?
- [06] M3: solteira
- [07] Pesquisador: 4. Há quanto tempo está no Second Life?
- [08] M3: alguns dias... acho que se vc abrir meu perfil tem como ver ao certo
- [09] Pesquisador: 5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
- [10] M3: Um amigo me apresentou, pq ele sabe que eu gosto de coisas relacionadas a tecnologia
- [11] Pesquisador: algum outro motivo?
- [12] M3: não... sou curiosa mesmo
- [13] Pesquisador: e está atendendo a suas expectativas?
- [14] M3: na verdade é mto mais que eu imaginava
- [15] Pesquisador: pq?
- [16] M3: pq eu imaginava algo mais tosco... e é mto rico nos detalhes... veja esta calçada... o calçadão... o arco da lapa que está ali a frente... enfim, essas coisas me impressionaram mto
- [17] Pesquisador: 6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?
- [18] M3: uma distração
- [19] Pesquisador: somente isto?
- [20] M3: mas não necessito dele pra nada
- [21] Pesquisador: acha que isso talvez pq está começando nele agora? pensou futuramente?
- [22] M3: não, eu não tenho hábito de me ligar efetivamente a essas coisas... meu facebook abro 1 vez por mês... twiter deve ter anos
- [23] Pesquisador: 7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influencia do Second Life?

- [24] M3: pelo SL não... pela internet sim
- [25] Pesquisador: o que?
- [26] M3: diminuição das horas dormidas
- [27] Pesquisador: isto lhe causa mais inconvenientes?
- [28] M3: não... pq se não fosse ele seria tv, leitura
- [29] Pesquisador: como assim?
- [30] M3: eu sou noturna... então tudo que eu tiver que fazer de lúdico a probabilidade que seja a noite é mto gde
- [31] Pesquisador: o que inclui este lúdico?
- [32] M3: um bom livro, um cinema, tv, sair com amigos
- [33] Pesquisador: o sl se inclui agora nisso?
- [34] M3: sim... pelo menos por enqto que é uma novidade
- [35] Pesquisador: prrente manter por algum tempo ainda?
- [36] M3: por enqto frequentarei o SL pq a cada dia descubro locais mto legais de se conhecer
- [37] Pesquisador: que tipo de locais mais lhe atraem?
- [38] M3: meus 2 favoritos até então são: Titanic e o Jardim Japonês
- [39] Pesquisador: ainda não os conheço
- [40] M3: se quiser ir lá comigo terei prazer em lhe mostrar
- [41] Pesquisador: sim sim... podemos ir depois
- [42] Pesquisador: 8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real?
- [43] M3: Que eu Ana, não
- [44] Pesquisador: como assim?
- [45] M3: Eu não vejo meu avatar como uma projeção daquilo que eu gostaria de ser, mas como uma bonequinha bonitinha que se tivesse numa prateleira eu compraria pras minhas sobrinhas.
- [46] M3: Se aqui fosse um xadrez eu seria um pião
- [47] Pesquisador: pq a escolha dessa peça?
- [48] M3: pq eu acho ela bonitinha
- [49] Pesquisador: mas parece uma peça sem muito status no jogo. não acha?
- [50] M3: ah eu não ligo pra status... nunca liguei da mesma forma que dou um beijo de bom dia no meu chefe dou na nossa faxineira. eu gosto de estar inserida
- [51] Pesquisador: o jogo tem lhe permitido isso?
- [52] M3: é mais um nicho em que me insiro... isso me agrada mto
- [53] Pesquisador: sente-se pertencida a mais um grupo?
- [54] M3: sim... a vários
- [55] Pesquisador: 9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?
- [56] M3: a satisfação vem de ter momentos agradáveis nesse período pos trabalho
- [57] Pesquisador: alguma outra?
- [58] M3: eu me distraio... isso me ajuda a baixar a bola de um dia corrido... as vezes ele me distrai demais e qdo vejo já são meia noite
- [59] Pesquisador: acha que isso pode lhe causar problemas no outro dia?
- [60] M3: não causa pq a mtos anos eu uso um despertador pra ir dormir
- [61] Pesquisador: quando toca vc vai pra cama?
- [62] M3: ele toca, eu peço desculpas e me retiro
- [63] Pesquisador: sempre?
- [64] M3: não é algo militar... mas em geral sim... pq não adianta, eu durmo sentada... eu já tô aqui bocejando
- [65] Pesquisador: logo terminaremos aqui

- [66] M3: ainda mais que estamos parados
- [67] Pesquisador: deixarei vc dormir no horário... prometo
- [68] Pesquisador: 10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life?
- [69] M3: Não, um moço que fiz amizade aqui queria me dar um avatar secundo ele mais bem acabado, eu recusei
- [70] Pesquisador: pq?
- [71] M3: eu acho minha bonequinha fofa
- [72] Pesquisador: 11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
- [73] M3: É divertido. Ainda mais pra uma mulher. Imagina, loira hj, morena amanhã, cabelo enrolado, cabelo liso... é como brincar de Poly
- [74] Pesquisador: 12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life?
- [75] M3: Acho que não
- [76] Pesquisador: pq?
- [77] M3: Pq todo mundo palpita.
- [78] Pesquisador: e acha que isso é um sinal de que ele não está legal?
- [79] M3: E nas mais diversificadas coisas
- [80] Pesquisador: em que mais palpitam?
- [81] M3: na altura... ele tem 1,78
- [82] Pesquisador: lhe acham muito baixa?
- [83] M3: sim... só que eu tenho 1,63 na RL
- [84] Pesquisador: em algo mais?
- [85] Pesquisador: sim... ela com 1,78 tá ótimo
- [86] Pesquisador: bem mais que vc... e isto não lhe gera duvidas na rl?
- [87] M3: eu nao mudei essas coisas
- [88] M3: como assim? de me achar baixa na RL?
- [89] Pesquisador: o fato de vc ser mais baixa na rl do que no sl e os outros falarem pra vc aumentar sua altura no sl gera alguma duvida ou insegurança?
- [90] M3: não, já tive namorados de 1,70 e de 1,93... nunca me senti incomadada
- [91] Pesquisador: nem pelo fato das pessoas sugerirem maior altura pra vc?
- [92] M3: acho que se fosse alta me sentiria... eu nao ligo mto com a opinião das pessoas
- [93] Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life?
- [94] M3: acho que aos 18 isso fosse algo que incomodaria, mas aos 41, isso não afeta.
- [95] Pesquisador: pq acha isso?
- [96] M3: pq qdo se é nova vc necessita ser aceito por algum grupo
- [97] Pesquisador: mas vc disse que gosta de se sentir assim
- [98] M3: baixinha?
- [99] Pesquisador: aceita
- [100] M3: sim gosto... eu gosto de estar inserida mas não necessito de uma aprovação
- [101] Pesquisador: sim. 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life?
- [102] M3: Corpo eu não saberia dizer, mas os avatares mais diferentes são os que me atraem.
- [103] Pesquisador: diferentes como?
- [104] M3: Lhe darei um exemplo... ontem na sala ajuda brasil tinham inúmeras pessoas, e tinha um moço de Eduard Mãos de Tesoura, fui tentar conversar com ele. se tivesse um dragão seria ele... um anjo... um vampiro... uma grávida.
- [105] Pesquisador: ok. em relação a padrão fisico? tem preferencia?
- [106] M3: na RL tenho por homens morenos e altos... aqui 99% são assim
- [107] Pesquisador: no sl não tem um padrão definido?

- [108] M3: de beleza, não... mas acho feio essas mulheres exageradamente popozudas, peitudas... isso chega a me irritar...
- [109] Pesquisador: pq se é o padrão que a sociedade tanto almeja?
- [110] M3: pq reforça pros gringos essa coisa da mulher brasileira estar atrelada a sexo
- [111] Pesquisador: 14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma?
- [112] M3: provalmente essa avatar ficará assim pra sempre, no máximo um cabelinho de cor diferente, uma mudinha de roupa diferente... como lhe disse acima isso aqui não é uma projeção... é como um Mário Bros... um wii
- [113] Pesquisador: 15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life?
- [114] M3: apesar de já ter percebido que pessoas o encaram de cmo se fosse realmente uma segunda vida... já levei até esporro por chamar de jogo... pra quem procura relacionamento sim
- [115] Pesquisador: a. E depois este corpo continua importante?
- [116] M3: acho que não
- [117] Pesquisador: por que não?
- [118] M3: pq quem quer um relacionamento de verdade vai querer ao vivo.
- [119] Pesquisador: pensou alguma vez em iniciar algum por aqui?
- [120] M3: tirando de amizade não, pq eu estou super feliz com o que tenho na RL
- [121] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real?
- [122] M3: Não
- [123] Pesquisador: Por quê?
- [124] M3: pq isso é um jogo... eu desligo o note acabou
- [125] Pesquisador: 18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?
- [126] M3: nunca passou pela minha cabeça tal pensamento... nem sei lhe responder
- [127] Pesquisador: pensando agora? o que acha?
- [128] M3: os caras qe idealizaram o jogo talvés
- [129] Pesquisador: vc não?
- [130] M3: não, tô mais pra Gepeto.
- [131] Pesquisador: Bem. Terminamos... algo mais que gostaria de dizer?
- [132] M3: Vc gostaria de perguntar mais algo?
- [133] Pesquisador: não não. concluímos muito bem... só tenho a lhe agradecer
- [134] M3: imagina

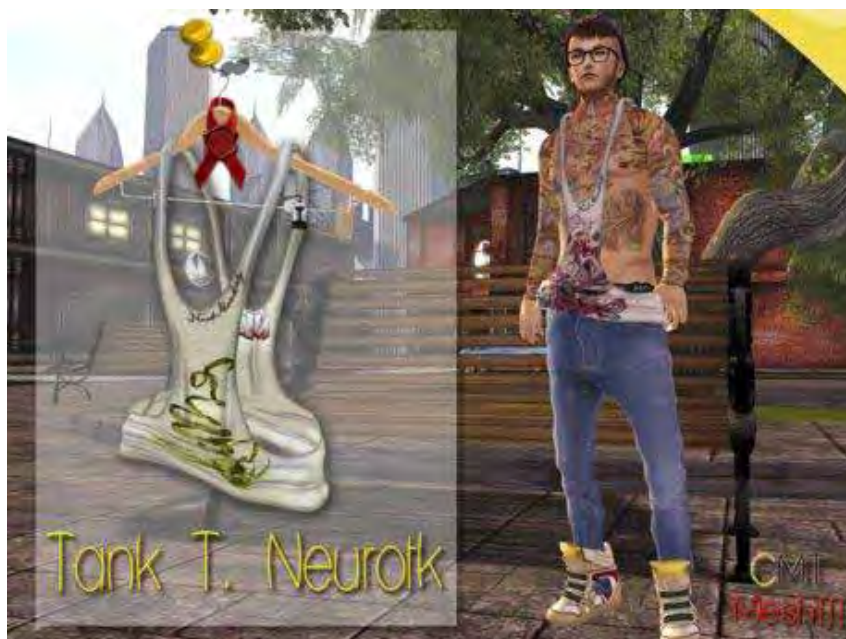
M4
Roteiro da entrevista – Second Life
Dia: 30/07/2012 Hora: 15:37 – 17:00h
Ambiente: STAR POINT CLUB , Native Spirit – Moderado



- [01] Pesquisador: 1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
 [02] M4: isabelly..20anos.. rio de janiero.. campo grande
 [03] Pesquisador: 2. Qual seu nível de escolaridade?
 [04] M4: ensino médio completo..
 [05] Pesquisador: 3. Estado civil?
 [06] M4: solteirona.. rs
 [07] Pesquisador: 4. Há quanto tempo está no Second Life?
 [08] M4: 8 meses
 [09] Pesquisador: 5. Por que joga o Second Life? Quais os motivos?
 [10] M4: porque sim... sei la... tneo umafamily aqe... me sinto bem
 [11] Pesquisador: como assim familia?
 [12] M4: família, filhos, mãe e pai
 [13] Pesquisador: legal. e como fez isso?
 [14] M4: com o tempo... conhecendo pessoas
 [15] Pesquisador: e isso é importante pra vc?
 [16] M4: eu acho sim
 [17] Pesquisador: qual a diferença em se ter uma familia aqui e na rl pra vc?
 [18] M4: n sei te responder
 [19] Pesquisador: nunca pensou sobre?
 [20] M4: nao
 [21] Pesquisador: pensando agora. teria alguma resposta?
 [22] M4: a diferença qe a rl é mais importante... sei la... rss
 [23] Pesquisador: ok. mas se sente bem assim?
 [24] M4: sim
 [25] Pesquisador: 6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?
 [26] M4: segunda vida

- [27] Pesquisador: necessita dele pra algo?
- [28] M4: nao necessariamente, mas aprendo muita coisa com ele
- [29] Pesquisador: que coisas?
- [30] M4: nossa... inumeras
- [31] Pesquisador: pode falar algumas?
- [32] M4: meu ingles melhorou bastante... seguraça... ja passei mt coisa mal aqe, etc...
- [33] Pesquisador: passou mal como?
- [34] M4: prefiro n falar sobre isso.'
- [35] Pesquisador: foi tão ruim assim?
- [36] M4: foi
- [37] Pesquisador: poderia ao menos dizer sobre o que foi?
- [38] M4: puxa..n posso
- [39] Pesquisador: td bem... sem problema
- [40] Pesquisador: 7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influencia do Second Life?
- [41] M4: sim muitas vezes atrapalha
- [42] Pesquisador: em que?
- [43] M4: meus estudos rl... vestibular... por causa de hrs vicio no sl... se eu pidesseeu parava de jogar
- [44] Pesquisador: e pq acha que não pode?
- [45] M4: pq algo me prende
- [46] Pesquisador: o que?
- [47] M4: n consigo parar
- [48] M4: sei La... n sei dizer
- [49] Pesquisador: medo de perder algo?
- [50] M4: nao bem isso
- [51] Pesquisador: o que seria então?
- [52] M4: puxa eu n sei
- [53] Pesquisador: acha que está viciada no jogo?
- [54] M4: não. mais antes eu era mt viciada
- [55] Pesquisador: alguém lhe prende aqui?
- [56] M4: n
- [57] Pesquisador: não sabe o que então?
- [58] M4: sei la... eu amo isso aqe
- [59] M4: vamos passar pra outra pergunta?
- [60] Pesquisador: sim
- [61] Pesquisador: 8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real? O que, por exemplo?
- [62] M4: sim... a boniteza, o trabalho. tudo
- [63] Pesquisador: o que em relação a "boniteza"? acha que não é bonita na rl?
- [64] M4: eu acho qe quase ninguem se acha lindo perfeito rl como no sl que vc pode mudar toda hr
- [65] Pesquisador: isso lhe faz bem?
- [66] M4: as vezes
- [67] Pesquisador: pq?
- [68] M4: n sei... kkk
- [69] Pesquisador: não fica frustrada por não poder fazer o mesmo na rl?
- [70] M4: n... pq sei qe isso é um jogo... mais se perguntassem poderia ser o msm rl
- [71] Pesquisador: como assim?
- [72] M4: qe a rl poderia ser assim tbm
- [73] Pesquisador: ok. e sobre o trabalho? o que lhe possibilita?

- [74] M4: a crescer a cada dia..
- [75] Pesquisador: como?
- [76] M4: eu.. roupas... crescer em todos os sentidos
- [77] Pesquisador: na rl não tem a mesma oportunidade?
- [78] M4: tenho sim..
- [79] Pesquisador: então vc pode ser a mesma coisa no sl e na rl?
- [80] M4: posso em questao de trabalo
- [81] M4: qual a proxima pergunta?
- [82] Pesquisador: 9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?
- [83] M4: acho qe quando vc quer... vc faz... nossa.. podemos pular essa?
- [84] Pesquisador: sim. mas pq?
- [85] M4: n sei
- [86] Pesquisador: algo lhe incomoda?
- [87] M4: n
- [88] Pesquisador: então pq não quer responder?
- [89] M4: sei la vei.. rss
- [90] Pesquisador: prefere pular?
- [91] M4: sim
- [92] Pesquisador: 10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [93] M4: sim... n sei o porque
- [94] Pesquisador: nenhuma ideia?
- [95] M4: não... pra ficar linda sei la
- [96] Pesquisador: e acha que consegue?
- [97] M4: claro
- [98] Pesquisador: 11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
- [99] M4: otmo
- [100] Pesquisador: pq?
- [101] M4: prqe n é enjuativo
- [102] Pesquisador: na rl é?
- [103] M4: n
- [104] Pesquisador: 12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life? Por quê?
- [105] M4: sim
- [106] Pesquisador: pq?
- [107] M4: pq nao parece ser noob
- [108] Pesquisador: o que é noob?
- [109] M4: alguem qe n sabe fazer nada... sei la... ovo na area
- [110] Pesquisador: por algum outro motivo?
- [111] M4: n
- [112] Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?
- [113] M4: ue... tipo de corpo, baixinhas igual a mim... normal
- [114] Pesquisador: e de homens?
- [115] M4: baixinhos
- [116] Pesquisador: algo mais?
- [117] M4: <https://marketplace.secondlife.com/p/NerdMonkeyClothes-tank-top-neurotk-beetle/3634505>



[118] M4: eu casaria

[119] Pesquisador: casaria como?

[120] M4: casaria com um avatar desse

[121] Pesquisador: do que me enviou?

[122] M4: sim

[123] Pesquisador: pq?

[124] M4: pq eles sao lindos

[125] Pesquisador: 14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma? Por quê?

[126] M4: sim, porque afinal é uma segunda vida

[127] Pesquisador: e na segunda vida não se pode envelhecer?

[128] M4: pode

[129] Pesquisador: 15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life? Por quê?

[130] M4: sim.. prqe ajuda no relacionamento

[131] Pesquisador: como?

[132] M4: mudar o corpo pro mais lindo

[133] Pesquisador: a. E depois este corpo continua importante?

[134] M4: sim

[135] Pesquisador: pq?

[136] M4: pq sim... kkkk

[137] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real? Por quê? O que mudaria?

[138] M4: sim... enclusive algumas roupas ja mandei fazer na rl... tipo.. ta mais inteção de malhar mais e tal... deixar um pouco parecido... ter a vontade de mudar

[139] Pesquisador: gosta disso?

[140] M4: sim

[141] Pesquisador: 17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?

[142] M4: eu criaria

[143] Pesquisador: pq?

[144] M4: pq acho qe mim sentiria melhor..

[145] Pesquisador: 18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?

[146] M4: n... deus... eu n brinco com deus em lugar algum

[147] Pesquisador: mas ter esse poder de criar não é o mesmo que ser Deus? criador?

[148] M4: crinando.. msm assim nnka iria chegar ao poder de deus

[149] Pesquisador: apenas uma curiosidade? pq está com tanto sono se são quase 5h da tarde?

[150] M4: pq n dormir hoje

[151] Pesquisador: algum motivo?

[152] M4: sai... voltei pela manha

[153] Pesquisador: e veio jogar?

[154] M4: foi... resolver uns problemas pessoais

[155] Pesquisador: algo mais que gostaria de acrescentar?

[156] M4: acho qe não... obrigada pelas perguntas..

[157] Pesquisador: eu quem agradeço.

M5
Roteiro da entrevista – Second Life
Dia: 04/08/2012 Hora: 15:05h-
Ambiente: * Ilha Brasil SP ***, Brasil SP – Moderado**



- [01] Pesquisador: 1. Qual seu primeiro nome e sua idade real? Que cidade você reside?
 [02] M5: Karina, Ibitinga, 18
 [03] Pesquisador: 2. Qual seu nível de escolaridade?
 [04] M5: cursando 2º ano superior
 [05] Pesquisador: 3. Estado civil?
 [06] M5: solteira
 [07] Pesquisador: 4. Há quanto tempo está no Second Life?
 [08] M5: a 2 dias... apesar de ter jogado ano pasado mais desisti
 [09] Pesquisador: pq desistiu?
 [10] M5: pq naum tinha ngm pra fikar junto e naum tinha graça
 [11] Pesquisador: e pq resolveu voltar?
 [12] M5: pra tentar arrumar uma familia aki
 [13] Pesquisador: e isso é importante pra vc?
 [14] M5: sim... eh mais divertido jogar isso tendo amigos
 [15] Pesquisador: e essa familia que vc busca é apenas pra fazer amigos?
 [16] M5: sim... na vdd já achei
 [17] Pesquisador: oq ue vc já tem aqui?
 [18] M5: como assim ?
 [19] Pesquisador: de familia
 [20] M5: tenho uma familia já...
 [21] Pesquisador: composta por quem?
 [22] M5: nossa mtas pessoas... mtas msm
 [23] Pesquisador: ok. foi facil ou dificil conseguir?
 [24] M5: facil
 [25] Pesquisador: mais que na rl?
 [26] M5: ahn... na rl ja nasci nessa familia... e aqui achei uma por um acaso
 [27] Pesquisador: como por acaso?

- [28] M5: tava numa loja comprando roupas e pedi ajuda pra uma mulher... falei que era nova no jogo... se ela sabia me ajudar... ela me ajudou e falou que tinha uma familia gde se eu queria fazer parte
- [29] Pesquisador: e gostou da nova familia?
- [30] M5: mtu... eles são incriv eis
- [31] Pesquisador: pq acha isso?
- [32] M5: pq me recepcionaram mtu bem... minha mãe cuida de mim e estou o tempo inteiro cercada pelos meus familiares
- [33] Pesquisador: entendi. sua familia da rl sabe disso?
- [34] M5: sabe
- [35] Pesquisador: e o que eles acham?
- [36] M5: acham que eh só um joguinho... kkk
- [37] Pesquisador: pra vc é?
- [38] M5: é
- [39] Pesquisador: 6. Para você o que significa o Second Life? Você necessita deste jogo para algo?
- [40] M5: pra mim eh diversão msm... significa fugir um pouco da realidade msm
- [41] Pesquisador: ok. e tem conseguido com o jogo?
- [42] M5: consigo... eh bem divertido... posso viajar para o mundo inteiro... conhecer pessoas novas... eh mtu legal
- [43] Pesquisador: ok. alguma outra coisa?
- [44] M5: naum
- [45] Pesquisador: 7. Você acredita que sua vida real sofre alguma influencia do Second Life?
- [46] M5: naum... naum msm... kkk
- [47] Pesquisador: em momento algum?
- [48] M5: naum... eh outra realidade msm como eu disse
- [49] Pesquisador: e não é conflituoso isso? viver duas realidades?
- [50] M5: mtu kkk
- [51] Pesquisador: pq?
- [52] M5: aki agente pode ser quem agente quer ser e na rl naum eh bem assim
- [53] Pesquisador: e isso não lhe atrapalha?
- [54] M5: naum msm
- [55] Pesquisador: 8. Você acredita que o Second Life lhe possibilita ser o que você não é na vida real? O que, por exemplo?
- [56] M5: com ctz... aki eu naum tenho que trabalhar,eh uma diversão td.. e na rl nem td eh diversão como aki
- [57] Pesquisador: algo mais?
- [58] M5: nem
- [59] Pesquisador: 9. O Second Life tem lhe causado alguma satisfação ou insatisfação, ou você tem se revisto por meio dele?
- [60] M5: satisfação nem insatisfação eu diria na vdd uma diversão só msm... como jogar the sims... eh divertido
- [61] Pesquisador: 10. Você se preocupa com o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [62] M5: sim mtu... pq as roupas que eu uso aki são as que eu gostaria de usar na rl... o corpo que eu tenho aki... kkkkk
- [63] Pesquisador: e pq na usa?
- [64] M5: pq naum neh... são roupas mtu ousadas... naum eh apropriado... e tbm pq naum tenho esse corpo q tenho aki
- [65] Pesquisador: no jogo é?
- [66] M5: no jogo eh

- [67] Pesquisador: o corpo também é muito diferente do seu?
- [68] M5: bastante
- [69] Pesquisador: pq?
- [70] M5: esse eh magro... eu naum sou magra
- [71] Pesquisador: entendi. e pq a opção por esse corpo?
- [72] M5: pq eh mtu lindo... isso eh bonito
- [73] Pesquisador: gosta mais de corpos magros?
- [74] M5: pra mim sim
- [75] Pesquisador: e isso também não lhe causa nenhum conflito?
- [76] M5: tpw insatisfação com o meu corpo de vdd ?
- [77] Pesquisador: sim
- [78] M5: naum... sou feliz do jeito que eu sou, mais se pudesse ser mais bonita seria legal
- [79] Pesquisador: 11. Que você acha de poder escolher seu próprio corpo dentro do Second Life?
- [80] M5: nossa demais... agente pode ser mais bonita
- [81] Pesquisador: 12. Você acredita que com o corpo que seu avatar possui ele é bem aceito dentro do Second Life? Por quê?
- [82] M5: acho que sim... pq td mundo eh assim... bonito... lindo
- [83] Pesquisador: diferente da rl não é?
- [84] M5: eh... bastante
- [85] Pesquisador: 13. Que tipo de corpo de avatar mais lhe atrai no Second Life? Por quê?
- [86] M5: naum tenho um tpw de corpo preferido... mais naum curto cara que tenhha barriga... prefiro caras mais magrinhos
- [87] Pesquisador: mas eu não vi ainda avatares com barriga
- [88] M5: nem eu... kk... como eu disse aki td mundo tem corpos perfeitos
- [89] Pesquisador: 14. Com o passar do tempo pretende ir envelhecendo seu avatar para acompanhar sua idade real ou pretende manter a mesma forma? Por quê?
- [90] M5: ah naum sei
- [91] Pesquisador: alguma vez pensou sobre?
- [92] M5: mais acho que vou deixar ela sempre com corp~so
- [93] Pesquisador: pq?
- [94] M5: ´q aki ngm eh velho kkk... ia ser diferente... chamaria atenção
- [95] Pesquisador: e pq acha que aqui ninguem envelhece?
- [96] M5: pq ngm quer parecer velho... td mundo eh aki quem gostaria de ser na realidade... e quem gosta de ser velho ?
- [97] Pesquisador: mas vamos envelhecer. concorda?
- [98] M5: sim
- [99] Pesquisador: não seria então uma forma de nos acostumarmos a isso?
- [100] M5: seria... mais ngm quer
- [101] Pesquisador: 15. Você acha que o corpo de um avatar é importante no início de um relacionamento virtual no Second Life? Por quê?
- [102] M5: aki acho que naum... pq aki td mundo eh bonito... então poderia escolher qlq um
- [103] Pesquisador: mas eu vi avatares bem diferentes. no formato de animais. carros
- [104] M5: sério... carros ?
- [105] Pesquisador: sim
- [106] M5: o loko... kkk
- [107] Pesquisador: o que acha disso?
- [108] M5: ainda naum vi isso naum kkkk... ah nem curto mtu naum kk
- [109] Pesquisador: se relacionaria com algum?
- [110] M5: tpw... aki no jogo sim... mais na rl naum fikaria com ngm que conheci aki

- [111] Pesquisador: pq?
- [112] M5: preciso conhecer as pessoas com quem me relaciono
- [113] Pesquisador: mas conhecendo aqui não seria um inicio?
- [114] M5: naum
- [115] Pesquisador: pq?
- [116] M5: pq naum sei quem realmete são as pessoas aki
- [117] Pesquisador: nunca trocou fone ou msn por aqui?
- [118] M5: naum
- [119] Pesquisador: faria isso?
- [120] M5: naum
- [121] Pesquisador: 16. Você acha que o Second Life pode levar você a buscar o corpo perfeito ou modificar seu corpo na sua vida real? Por quê? O que mudaria?
- [122] M5: naum mudaria nada... gosto mtu domeu corpo msm... faço de td pra deixar do jeito que eu quero
- [123] Pesquisador: mas vc disse que seus corpos são diferentes. da rl e do sl
- [124] M5: são diferentes
- [125] Pesquisador: e pq não construiu no sl um igual o seu da rl?
- [126] M5: tpw... no sl tem como deixar meu corpo mais bonito... mais na rl meu corpo eh bonito tbm e ta de um jeito que eu gosto
- [127] Pesquisador: 17. Se você estivesse descontente com seu corpo real, isso lhe influenciaria a criar ou modificar o corpo de seu avatar no Second Life? Por quê?
- [128] M5: ah assim eu mudaria sim... claro
- [129] Pesquisador: pq?
- [130] M5: pq aki posso deixar ele do jeito que eu gostaria que fosse
- [131] Pesquisador: algum outro motivo?
- [132] M5: naum
- [133] Pesquisador: 18. Você acha que o Second Life permite você brincar de ser Deus? Criador? Por quê?
- [134] M5: kkkk... claro que naum... eu naum sou nenhuma deusa aki... deus criou o universo... eu só criei eu aki
- [135] Pesquisador: mas isso é uma criação. concorda?
- [136] M5: eh uma criação... deus fez várias criações
- [137] Pesquisador: então não brinca de ser Deusa aqui?
- [138] M5: naum msm
- [139] Pesquisador: linda. gostaria de dizer algo mais?
- [140] M5: nem quero falar nada naum
- [141] Pesquisador: vc foi muito gentil e atenciosa
- [142] M5: acha que isso.. obrigado

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Caro Participante:

Tem o presente a finalidade de CONVIDÁ-LO a participar como voluntário da pesquisa provisoriamente intitulada **SECOND LIFE: CONSTRUÇÃO DO CORPO E SUAS IMPLICAÇÕES NAS RELAÇÕES SOCIAIS**, referente a um projeto de pesquisa ligado ao Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, do Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista – UNESP, campus de Rio Claro-SP.

O objetivo principal deste estudo será investigar como as pessoas buscam construir seus corpos e o que estes corpos podem causar nas relações sociais. Neste sentido, espera-se que os resultados deste trabalho contribuam para produzir novos conhecimentos aos profissionais que atuam na área em questão, a fim de lidar adequadamente com tais questões.

Sua participação consiste em conceder uma entrevista semi-estruturada que será gravada. Vale ressaltar que as perguntas não deverão ser obrigatoriamente respondidas em sua totalidade e que a pesquisa pode ser abandonada a qualquer momento por opção do investigado sem nenhum ônus físico, psíquico ou financeiro para o mesmo. A fim de proteger ou minimizar qualquer risco eventual a entrevista será realizada de maneira individual, em local isolado do público e a identidade dos sujeitos será mantida sob total sigilo.

Como pesquisador, assumo toda responsabilidade pelo sigilo absoluto das informações prestadas, preservando a identidade do entrevistado, bem como qualquer nome citado ou envolvido nas entrevistas e depoimentos. Com isso, seu nome será mantido no anonimato e não será utilizado em qualquer fase da pesquisa. Além disso, os resultados serão divulgados de forma a não identificar os voluntários.

Não haverá gastos de nenhuma natureza, bem como não haverá nenhum tipo de cobrança, ressarcimentos ou indenizações financeiras. Informamos que, por ser uma pesquisa com base nas histórias de vida, as recordações do passado poderão despertar algum tipo de emoção e assim, criar um desconforto emocional. No entanto, os riscos deste estudo podem ser avaliados como mínimos, mas serão analisados e tratados com cuidados específicos da Psicologia, por meio de intervenções que predisponham os participantes a novas reflexões.

Mesmo assim, todos os procedimentos da entrevista estarão sob o controle do pesquisador deixando o participante à vontade para poder interromper no momento que ele desejar; todo participante receberá informações e esclarecimentos antes e durante o curso da pesquisa.

Esclarecemos que sua participação é voluntária, portanto, lhe é garantido o direito de recusar a participar, interromper ou retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, sem prejuízo ou penalização de nenhum tipo.

Este termo será redigido em duas vias, sendo que uma cópia será do pesquisador e outra do participante.

Para outros esclarecimentos a respeito da pesquisa você poderá entrar em contato pelo e-mail pesquisador@hotmail.com ou pelo telefone (19) 9267-0857.

Desde já, agradeço sua atenção e participação.

Atenciosamente

Marcelo Callegari Zanetti

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Eu,....., RG....., confirmo que Marcelo Callegari Zanetti, esclareceu os objetivos desta pesquisa, os métodos de coleta de dados, bem como a forma e as alternativas para minha participação. Afirmo que li e compreendi os tópicos deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, e que, portanto, estou de ACORDO em participar como voluntário deste estudo.

São José do Rio Pardo-SP,de de 2012.

.....
Assinatura do sujeito da pesquisa

Eu, MARCELO CALLEGARI ZANETTI, declaro que obtive de forma apropriada e voluntária o Consentimento Livre e Esclarecido do sujeito da pesquisa ou representante legal para a participação neste estudo.

Marcelo Callegari Zanetti
Pesquisador responsável

Afonso Antonio Machado
Pesquisador orientador

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) Conselho Nacional de Saúde, Resolução 196/96

Título do Projeto:	SECOND LIFE: CONSTRUÇÃO DO CORPO E SUAS IMPLICAÇÕES NAS RELAÇÕES SOCIAIS
Pesquisador responsável:	: Marcelo Callegari Zanetti
Cargo/Função	: Doutorando do Programa de Pós Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias
Instituição	: UNESP Campus Rio Claro-SP
Endereço	: Rua: Dos Possebons, 115 – Santo Antônio – São José do Rio Pardo – SP.
Dados para contato	: (19) 9267-0857 / e-mail: marceloczanetti@hotmail.com
Pesquisador Orientador	: Afonso Antonio Machado
Cargo/Função	: Professor
Instituição	: UNESP Campus de Rio Claro-SP
Endereço	: Av. 24 A, n. 1515 – Rio Claro-SP
Dados para contato	: (19) 3526-4322 / e-mail: afonso@lepespe.com.br