

TAIS APARECIDA LIMA

**REPRESENTAÇÕES DO *SECOND LIFE*:  
UM [NOVO] MUNDO (DES)VIRTUALIZADO**

Dissertação apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção de Título de Mestre em Linguística Aplicada.  
Orientadora: Prof. Dr<sup>a</sup> Maria José Rodrigues Farias Coracini

CAMPINAS  
2010

## Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IEL - Unicamp

<p>Lima, Tais Aparecida. Representações do second life : um [novo] mundo (des)virtualizado / Tais Aparecida Lima. -- Campinas, SP : [s.n.], 2010.</p> <p><b>L628r</b></p> <p>Orientador : Maria José Rodrigues Faria Coracini. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.</p> <p>1. Simulação. 2. Realidade. 3. Virtualidade. 4. Modos de Subjetividade. I. Coracini, Maria José Rodrigues Faria. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.</p> <p style="text-align: right;">oe/iel</p>
---

Título em inglês: Representations of Second Life: a [new] (dis)virtualized world.

Palavras-chaves em inglês (Keywords): Simulation; Reality; Virtuality; Subjectivity.

Área de concentração: Linguagem e Tecnologia.

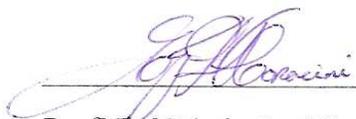
Titulação: Mestre em Linguística Aplicada.

Banca examinadora: Profa. Dra. Maria José Rodrigues Faria Coracini (orientadora), Profa. Dra. Márcia Aparecida Amador Mascia e Profa. Dra. Elzira Yoko Uyeno. Suplentes: Profa. Dra. Eliana Maria Severino Dono Ruiz e Profa. Dra. Fernanda Correia Silveira Galli.

Data da defesa: 25/02/2010.

Programa de Pós-Graduação: Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada.

BANCA EXAMINADORA



Profª Drª Maria José Rodrigues Faria Coracini - orientadora



Profª Drª Márcia Aparecida Amador Mascia – membro da banca



Profª Drª Elzira Yoko Euyeno- membro da banca

Profª Drª Eliana Maria Severino Donaio Ruiz- suplente

Profª Drª Fernanda Correia Silveira Galli - suplente

*Dedico este trabalho*  
*Aos meus pais, João e Silvia, por serem meus modelos de garra e determinação.*  
*Aos meus avôs, Geraldo e Olynta, por serem exemplos de dignidade.*

## AGRADECIMENTOS

*Entre muitas outras coisas, tu eras para mim uma janela através da qual podia ver as ruas. Sozinho não o podia fazer.* Franz Kafka

É um grande prazer agradecer às pessoas que de alguma forma ajudaram no percurso de confecção desta dissertação. Agradeço, portanto

À Deus por me guiar e me fortificar...

À minha orientadora Maria José de Farias Coracini, por ser fonte de inspiração e admiração, pelo olhar atento, pelas correções precisas, por me guiar neste caminho, por vezes tortuoso.

Aos amigos, Patrícia, Marluza, Ana Claudia, Carla, Ana Schäffer, Flávio, Vânia, Rosa, Adeline, Ilka, Conrado, Eliane, Angela, Lúcia, Fernanda, participantes do grupo de orientação, coordenado pela Prof<sup>a</sup> Maria José, em que além dos estudos acadêmicos possam continuar frutificando a amizade e o companheirismo partilhados ao longo dos dois últimos anos.

Às professoras Márcia Mascia e Eliana Ruiz, pela presença constante, pelo apoio e auxílio.

À Elzira Uyeno, pela leitura cuidadosa, pelas indicações e apontamentos na qualificação.

Aos professores do Instituto de Estudos da Linguagem, pela partilha de seus conhecimentos.

Aos meus pais, pelo amor, pela força, dedicação e paciência.

A meu irmão, João Vitor, por seu meu motivo de alegria.

A meu noivo, Thiago Pereira, pelo apoio incondicional, pela compreensão, pelo carinho.

A meu amigo, Alcebíades Junior, pela companhia nas estradas, pelas conversas, momentos de descontração.

À minha amiga, Flávia, pela amizade instantânea, pelos e-mails animadores.

Ao CNPQ, pelo apoio financeiro, imprescindível neste processo.

*Um texto só é um texto se ele oculta ao primeiro olhar, ao primeiro encontro, a lei de sua composição e a regra de seu jogo. Um texto permanece, aliás, sempre imperceptível. A lei e a regra não se abrigam no inacessível de um segredo, simplesmente elas nunca se entregam, no presente, a nada que se possa nomear rigorosamente de percepção. Com risco de, sempre e por essência, perder-se assim definitivamente. Quem saberá, algum dia, sobre tal desaparecimento? (DERRIDA, [1972] 1991)*

## RESUMO

O propósito deste estudo é investigar as criações identitárias na virtualidade e os modos de subjetivação que emergem neste contexto, mais especificamente, no/do jogo de simulação *Second Life*. Para tanto, foram selecionados textos de divulgação e dizeres de usuários do simulador, extraídos de revistas, jornais, *sites* de *download* de programas e *blogs* que abordam a apresentação, divulgação do programa e as identidades criadas no citado ambiente. A presente investigação partiu do pressuposto que o ambiente virtual transformou o mundo, tornando-o outro; idéia que compõe o imaginário acerca da virtualidade e é defendida por Lévy (1999, p.15 -75), que frequentemente faz referência a um “novo universo” [supostamente] possibilitado pela virtualidade. Diante afirmações como esta, assumimos a hipótese de que se trata de um mundo “novo”, mas que se surge no imbricamento do mesmo e do diferente. Para comprovar [ou não] a hipótese, perscrutamos como objetivos: a problematização da oposição realidade e virtualidade, a análise das representações de si e do outro no ciberespaço e a identificação de regimes de verdade, relações de poder-saber que atravessam o mundo chamado real e o virtual. A partir da análise dos excertos selecionados, a hipótese traçada foi confirmada, uma vez que as identidades criadas no simulador (re)produzem as possibilidades do mundo real e, ao serem enunciadas, tais criações funcionam no espaçamento, através de um movimento de junção e afastamento entre a realidade e a virtualidade. Além disso, nos dizeres analisados, além do sujeito do gozo, emergiu o sujeito do desejo, reforçando o caráter heterogêneo que constitui os subjetividade (pós-)moderna.

**Palavras chaves:** Simulação, Realidade, Virtualidade, Modos de Subjetivação.

## ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate the identity creations in virtuality and the modes of subjectivity which emerge on this context, specifically in/from the simulation game *Second Life*. For this, we selected publicizing texts and sayings by simulator users taken from magazines, newspapers, download websites and blogs that approach the presentation, the publicizing of the program and the identity creations in the referred environment. The present study assumed that the virtual environment has transformed the world, making it another one; idea which makes the imaginary in virtual reality and is defended by Lévy (1999, p.15 -75), who often refers to a "new universe" [supposedly] made possible by virtuality. Based on statements like this, we assume the hypothesis that it is a "new" world, but that appears in the overlapping of the same and the different. To prove [or not] the hypothesis, we explored the following objectives: the problematization of reality and virtuality, the analysis of representations of the self and the other in cyberspace and the identification of regimes of truth, power relations which crosses the world called real and virtual. Through the analysis of selected excerpts, the hypothesis was confirmed once the identities created in the simulator (re)produced the possibilities of the real world and, when enunciated, such creations work in the spacing, through a movement that joins and distances reality and virtuality. Moreover, in the analyzed speeches besides the subject of pleasure (*jouissance*), it emerged the subject of desire, reinforcing the heterogeneity that constitutes the (post-)modern subjectivity.

**Key words:** Simulation, Reality, Virtuality, Modes of Subjectivity.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Help Island	48
FIGURA 2: Avatar alterando a aparência	49
FIGURA 3: Menu de alteração da aparência em destaque	50
FIGURA 4: Menu do avatar	51
FIGURA 5: Menu do avatar em destaque	51
FIGURA 6: Pasta Inventário	52
FIGURA 7: Janela da pasta Inventário em destaque, detalhe para o <i>menu</i> de acesso aos itens, no canto superior esquerdo.	53
FIGURA 8: Logotipo do programa	68
FIGURA 9: Algumas considerações acerca do funcionamento do programa, presente no <i>site</i> destinado ao <i>download</i> .	69
FIGURA 10: Janela com as regras da ilha em destaque	71
FIGURA 11: : Barra de diálogo	73

## SUMÁRIO

<b>1. CONTEXTUALIZANDO</b>	<b>19</b>
1.1 Hipótese	27
1.2 Objetivos de pesquisa	28
1.3 Objeto de análise	28
<b>2. (RE)LEITURAS: A HERANÇA COMO FERRAMENTA ANALÍTICA</b>	<b>31</b>
2.1 No limiar da (pós-)modernidade	31
2.2 As posições subjetivas emergentes na (pós-)modernidade	38
2.2.1 “Penso, logo existo”	39
2.2.2 “Penso onde não sou, logo sou onde não penso”	41
2.2.3 “Tenho onde não sou, logo o objeto me pensa”	44
2.3 A (re)invenção do eu: identidade e o processo de criação dos avatares no SL	46
2.3.1 Processo de (re)construção do eu	47
2.3.2 Concepção de Identidade	55
<b>3. O [NOVO] MUNDO: CONSIDERAÇÕES SOBRE O SILMULADOR E A VIRTUALIDADE</b>	<b>63</b>
3.1 Representação	64
3.2 Condições de produção	65
3.1 A virtual realidade	66
3.3 Descrição do objeto de análise	69
3.3.1 Ingresso no [novo] mundo	71
3.3.2 (Im)propriedades virtuais	73
3.3.3 Interações	74
3.3.4 À procura [pela língua] materna	76
3.4 Constituição do corpus discursivo	77
<b>4. A (DIS)SIMULAÇÃO DA VIDA COMO UM GESTO INTERPRETATIVO</b>	<b>79</b>
4.1 A designação como um mecanismo argumentativo	79
4.2 Os (desen)laços (pós-)modernos	81
4.2 A primazia da imagem	83
4.3 Sobre o Cibersexo	84
<b>5. O (DES)COSER A TRAMA DISCURSIVA</b>	<b>87</b>
5.1 (Trans)mutações de uma mesma vida	87
5.1.1 <i>Second Life</i> : a (des)idealização	88
5.1.2 <i>Second Life</i> : (in)dependência da 2ª vida à 1	93
5.2 As representação do eu e do outro: o eu “profundo” e outros eus	107
5.2.1 (Des) mascarando o suposto "eu profundo"	109
5.2.2 Fazendo a experiência do outro	119
<b>6. (DES)AMARRAÇÕES</b>	<b>131</b>
<b>7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>135</b>

## 1. CONTEXTUALIZANDO...

A presente pesquisa surgiu como fruto de situações observadas ao longo dos últimos cinco anos, como professora de informática de alunos da 1º a 8º série do Ensino Fundamental. Já no início dessa experiência, foi possível perceber o interesse dos alunos pelos jogos eletrônicos, a grande curiosidade e interesse demonstrado pelas crianças e adolescentes. Era apenas uma amostra desse mercado, que movimenta milhões de consumidores no mundo inteiro, considerado como o segundo passatempo preferido dos norte-americanos, perdendo apenas para os programas televisivos.

Diante do grande interesse do público – que não se restringe apenas a crianças e adolescentes –, os fabricantes começaram a investir na evolução e diversificação dos jogos. A partir dessa iniciativa, os jogos mudaram o seu formato, não se resumindo mais, no caso dos jogos de futebol, a uma camisa com o nome e o número do “craque”, mas passando a reproduzir, em minúcias, o que conhecemos como jogo de futebol: as torcidas, suas canções e xingamentos, a arbitragem, as placas dos patrocinadores, a narração televisiva, os jogadores com rostos, com expressões e movimentos muito próximos aos dos ídolos do futebol mundial.

Nesse sentido, de forma mais ou menos fiel, este aspecto de simulação da realidade passou a fazer parte dos mais diferentes tipos de jogos e, como não poderia deixar de ser, os consumidores desse gênero, acostumados com as constantes inovações, passam a exigir gráficos de alta definição, som de qualidade, de forma que os jogos aproximem-se, o máximo possível, da realidade: afinal, um jogo de simulação de voo deve ter um painel idêntico ao de um avião, para tornar o jogo mais emocionante.

Com a evolução dos jogos, não foi suficiente a simulação de alguns aspectos do mundo chamado real; foi preciso ir além e simular a própria vida em todos os seus detalhes: os bichinhos virtuais – *tamagochis* - saíram das tocas e entraram para a tela do

computador e do *videogame* e seus jogadores precisavam se responsabilizar pela criação de todos os aspectos de uma vida: criar sua identidade, seu nome, controlar suas escolhas e, inclusive, suas necessidades “biológicas”.

Dentro desse novo formato de jogos, *The Sims* merece ser destacado, pois apresenta um grande sucesso junto ao público infanto-juvenil. Foi lançado em 2000 e é considerado o jogo mais vendido no mundo (KRÜGER e CRUZ, 2004). Tal como todo simulador, *The Sims* é um jogo que representa a vida em todos os seus aspectos, desde a criação de um personagem que representará o jogador no programa, a todas as atividades cotidianas: trabalhar, relacionar-se com outras pessoas, atividades que o próprio jogador pode criar ou que o programa disponibiliza, ou, ainda, que outros jogadores podem criar, caso seja jogado *online* -, pagar contas, acordar, dormir, comer, ir ao banheiro, tomar banho, fazer compras – sempre compatíveis com o salário que ganha -, equilibrando essas atividades para manter o personagem saudável.

Na mesma plataforma de jogos eletrônicos, assistimos, em 2006 - ano de sua popularização -, ao lançamento do portal do *Second Life* (doravante SL) no Brasil, um simulador de interação *online* que retoma várias das possibilidades citadas no jogo *The Sims*, não só pelo formato, mas pelo sucesso que faz. Segundo a *Electronic Arts*, o SL já foi visitado por mais de 9,7 milhões de pessoas, das quais 800 mil são brasileiras, número que permite que o país ocupe o terceiro lugar no *ranking*, perdendo apenas para os Estados Unidos e Alemanha.

Diante dos dois exemplos citados, parece inegável o sucesso que os jogos de simulação vêm atingindo em todo o mundo, cuja justificativa parece clara: afinal, com apenas um apertado no botão, é possível (des)ligar-se da limitada realidade para interagir *online* com as mais diferentes pessoas e criar uma vida virtual, a mais próxima possível da idealizada. A partir desse hábito de simulação, estamos diante da emergência de uma nova cultura, que

afeta, principalmente, crianças e adolescentes – visto que já nascem diante dessa possibilidade de simular<sup>1</sup> e que parecem enxergar como uma realidade –, a da fuga da realidade.

Essa abertura à criação infinita da vida, da(s) identidade(s), do(s) corpo(s), de casas, cidades, automóveis, funciona como um estímulo ao desenvolvimento da criatividade e às ilimitadas possibilidades de imaginação, capacidades extremamente valorizadas na (pós-)modernidade – período marcado pela novidade, dentre outras características a serem abordadas ao longo deste trabalho. Em contrapartida, ao tornar fácil a fuga da realidade, podemos estar diante de um processo de alienação dos sujeitos e, como consequência, diante da indiferença relacionada com aspectos da vida chamada real: políticos, sociais, históricos, ambientais - um sério problema social, que acarretará complicações nas relações cotidianas.

Acreditamos na pertinência desta pesquisa, pois reflete as relações da virtualidade - enquanto ambiente destinado à simulação – com a subjetividade e identidade dos sujeitos (pós-)modernos, no que tange às questões de ensino-aprendizagem de línguas.

Exposto o tema da pesquisa, podemos filiá-la à Linguística Aplicada, visto que poderá contribuir para os cursos de Formação de Professores em serviço, em torno das questões das possíveis alterações na subjetividade em função da virtualidade, mais especificamente, dos jogos de simulação que atingem os alunos. Do ponto de vista teórico, esta pesquisa se situa na linha discursivo-desconstrutivista, pois pretende problematizar a dicotomia - estrutura do pensamento ocidental - real *versus* virtual, através de uma análise sob a ótica de teorias do discurso.

O trabalho, que aqui se apresenta, pretende estabelecer uma interlocução com outros já realizados na linha discursivo-desconstrutivista sobre a virtualidade. A seguir, faremos uma breve apresentação dos mais pertinentes pontos para a temática, levantados por nós.

---

<sup>1</sup> Também referido por Turkle (1996, p. 20) como “cultura da simulação”.

O primeiro texto, escrito por Coracini (2006), aborda a questão do sujeito e da identidade num mundo dominado pelas chamadas novas tecnologias, mais especificamente a Internet. O artigo tece considerações sobre o atual momento histórico-social – (pós-)modernidade -, marcado essencialmente pelo desenvolvimento tecnológico, incentivado pelo lucro e consumo. Além disso, o texto traça diferentes posições sujeitos, discute as incidências da virtualidade sobre a constituição identitária dos sujeitos e finaliza questionando o futuro diante da economia psíquica regulada pelo gozo, da valorização da transitoriedade e das oscilações.

Da mesma autora (CORACINI, 2007), o artigo “Pós-modernidade e novas tecnologias - no discurso do professor de línguas” apresenta algumas reflexões em torno da identidade do professor, atravessada pelo discurso da (pós-)modernidade e das novas tecnologias, enquanto progresso científico, considerando todo discurso como retomada de fragmentos de discursos outros, da manifestação da memória discursiva, hipotetizando que é possível rastrear, nos dizeres dos professores, vozes advindas de muitos outros discursos, num encadeamento sem fim nem começo. A autora analisou o discurso de professores, extraído de entrevistas e redações de professores da rede pública estadual do Estado de São Paulo, confirmando a pertinência da hipótese, uma vez que, nos discursos dos professores, foram percebidos ecos de vozes que se entrecruzam, provenientes de regiões de conflito, vozes imbricadas na ideologia da globalização, a partir da qual emergem desejos de emancipação, de liberdade e igualdade.

Já a dissertação de Trifanovas (2007) empreende uma problematização das relações de poder-saber no contexto virtual de gestão de ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira. Esta dissertação de Mestrado tem como objetivos: discutir o discurso de autonomia do sujeito em EAD, questionar o uso dos *e-mails* em contexto de gestão de ensino e refletir sobre as práticas discursivas naturalizadas das tecnologias do eu. Para isso, a autora

parte da hipótese de que o discurso pedagógico, dessa modalidade educacional, está permeado pelo discurso empresarial, que considera a gestão da qualidade como resposta para a qualidade no ensino.

Com o mesmo tema, Lima (2007), em sua monografia, tece uma análise do discurso do MEC, sobre a EAD – os Referenciais de qualidade, os Decretos regulamentadores -, com a finalidade de identificar os regimes de verdade e as relações de poder-saber, que o constroem. Tal investigação parte da pressuposição de que todo discurso educacional acerca da Educação a Distância é considerado inovador, ou seja, é visto como um progresso educacional. A partir disso, partiu-se da hipótese de que, apesar de haver mudanças, estas consistem somente em transmutações nos mecanismos, mas as relações de poder-saber continuam inalteradas, pois a grande novidade é a máquina como centro da interação e não a concepção de sujeito.

No mesmo sentido, Galli (2009) empreende, em sua tese de doutoramento, uma problematização quanto às mudanças dos gestos de leitura do texto-papel para o texto-tela e à relação do sujeito-aluno-leitor com as "novas" tecnologias digitais. Para elaboração de tal pesquisa, a autora parte da hipótese de que a prática da leitura de (hiper)textos envolve um imbricamento entre o “velho” e o “novo”, o “mesmo” e o “diferente”, uma vez que a história do sujeito não se apaga, sendo, portanto, no (entre)cruzamento de discursos e na (re)configuração de subjetividades que emergem diferentes modos de leitura. O trabalho foi feito com alunos de três cursos de licenciatura do Ensino Superior, que, através de relatos, deixaram entrever que o discurso das novas tecnologias constrói novas necessidades e promove nos sujeitos-alunos-professores o desejo e a admiração, tal como se estes fossem a solução de todos os problemas.

A dissertação de Uchôa-Fernandes (2008), por sua vez, tem como objetivo discutir, a partir da perspectiva discursiva, o funcionamento da rede social *Orkut*, no que

tange à constituição e à (re)invenção identitária nesse contexto. Para isso, o autor empreende uma análise das representações de língua inglesa, o processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira no discurso de duas comunidades provenientes da citada rede social, que objetiva discutir a relação de amor e ódio com a língua inglesa. Na elaboração do trabalho, Uchôa-Fernandes problematiza o efeito de liberdade supostamente possibilitado pela virtualidade e aponta o caráter inconcluso - devido à fluidez e instabilidade - que qualquer trabalho, que assuma como objeto de investigação a virtualidade, possui.

Em seu artigo, Mascia (2009) investigou o papel da língua inglesa no imaginário discursivo e na construção identitária dos falantes de língua portuguesa - como primeira língua - no ambiente virtual, concluindo que é, na cisão entre a LM e a LE, que se denuncia a construção identitária de sujeitos bilíngues, pois, ao utilizar uma nova língua no ciberespaço, o sujeito se re-significa no discurso do outro, ou seja, adquire uma “nova” identidade, identidade esta constituída na e pela tensão entre a LM e a LE e entre essas e o ambiente virtual.

Em outro trabalho, Mascia (2004) propõe uma análise das relações imaginárias que emergem de depoimentos-confissões de professores de língua inglesa acerca dos contextos virtuais. A autora conclui que os professores, ao falarem das Novas Tecnologias, falam de si, colocando-se, decifrando-se, reconhecendo-se a partir de relações de poder-saber que são instauradas neste jogo de verdades sobre si.

Outras questões sobre a virtualidade têm sido discutidas em algumas pesquisas – dentre as quais Lathan (2006), Silva (2009), Krüger e Cruz (2004), Medeiros (2008), Faleiros (2007), Komesu (2005), Braga (2005) –, que, embora partam de outras abordagens teórico-metodológicas, forneceram informações importantes para a elaboração desta pesquisa, já que foram exploradas, em tais trabalhos, as noções de identidade, subjetividade, simulação, aprendizagem de línguas, entre outras.

Lathan (2006), em sua tese de doutoramento, faz uma análise de páginas pessoais na Internet, pertencentes a indivíduos que se apresentam como sendo do sexo feminino, buscando compreender as estratégias linguístico-discursivas empregadas nas construções de identidades de gênero. A autora assume a hipótese de que a comunicação via computador pode nivelar os indivíduos, minimizando os preconceitos, uma vez que muitas informações relacionadas ao interlocutor - tais como, idade, gênero, raça – são visíveis. Ao tecer a análise de tais páginas, Lathan conclui que, muitas vezes, na mesma *web page*, os discursos, que trazem as diferentes versões de feminilidade, apontam para diferentes possibilidades de ser mulher no Brasil.

Já Silva (2009) apresenta uma análise da construção dos avatares no *Second Life*, enquanto forma de representação social, através do concurso de beleza, *Uncanny Vale Expo*, realizado pelo blog *New Word Notes*, com o objetivo de eleger o avatar mais humano entre os residentes do programa. A partir da análise desse concurso, Silva conclui que, também, na segunda vida, os sujeitos recorrem a fatores que os individualizam: mesmo com as inúmeras possibilidades apresentadas pela segunda vida, a presença do caráter emotivo foi imprescindível para a escolha do avatar mais humano.

No mesmo contexto dos jogos, Krüger e Cruz (2004) discutem o fascínio do público infanto-juvenil pelos *games* de simulação, a partir do estudo do jogo *The Sims* e do Fórum *The Sims* Brasil (TSB) - uma comunidade virtual formada por seus jogadores no Brasil. O objeto de análise são as discussões presentes nos fóruns, bem como as respostas a um questionário enviado a participantes da comunidade com faixa etária entre 11 e 15 anos. Ao final do artigo, os autores concluem que *The Sims* atrai o público infanto-juvenil pelo alto grau de personalização e o total controle dos elementos presentes no jogo, permitindo à criança testar hipóteses, tomar decisões, expressar seus sentimentos e desenvolver sua criatividade.

A dissertação de Medeiros (2008) discorre acerca da relação de fascínio dos adolescentes com o *site* de relacionamento *Orkut*, com o objetivo de identificar os usos que os adolescentes fazem da rede de relacionamentos, bem como caracterizar a relação de fascínio que essa página da Internet exerce sobre os adolescentes. A pesquisa foi desenvolvida através de questionários destinados a adolescentes e pré-adolescentes, estudantes do 2º ciclo do Ensino Fundamental. A conclusão do artigo versa sobre a origem do fascínio, atribuído pela autora - após análise do *corpus* - à consonância existente entre os sujeitos e o *site*: este carrega traços da hipermodernidade líquida, o que possibilita que esses adolescentes realizem os ideais contemporâneos.

Faleiros (2007) discute as formas pelas quais as tecnologias de comunicação implicam em novas formas de vida e, conseqüentemente, de subjetividades, através de formas ressingularizadoras da subjetividade, interpelada pelo fluxo constante e pela eterna busca do reconhecimento de si através do outro. A respeito do mesmo gênero, o artigo de Komesu (2005) propõe uma problematização da atividade escrita de si desenvolvida nos *blogs*. A autora conclui, ao final da investigação, que a produção escrita nesse suporte virtual difere da prática do diário tradicional, como se costuma afirmar. O uso do *blog*, segundo Komesu, como ferramenta de auto-expressão parece permitir a emergência de uma relação temporal síncrona, o gênero também é marcado pela intertextualidade dos *hiperlinks*, que direcionam os navegadores da página a outros *sites*, *blogs* e afins.

Braga (2005), por sua vez, reflete, em seu artigo, sobre a interatividade e a multimodalidade, tomando-as como duas características que mudaram o texto na tela. O trabalho aponta, ainda, para as vantagens dessa modalidade de texto no processo de aprendizagem de língua inglesa, através de dados obtidos no curso *Read in Web*.

Diferentemente das citadas pesquisas, a presente pesquisa pretende investigar as construções identitárias, a partir do simulador SL, com o objetivo de contribuir para os

estudos de Linguística Aplicada no que tange o ensino de línguas diante da cultura da fuga da realidade possibilitada, mais fortemente, pelos simuladores.

### *1.1 Hipótese*

A partir da citada cultura de fuga da realidade, possibilitada, mais fortemente, pelos jogos de simulação *online*, atribuíram-se ao virtual novas características e alterações nas formas de navegar na rede, mudanças marcadas por uma nova nomenclatura à Internet 2.0 -, que ampliou as possibilidades de caracterizar um novo mundo e novas formas de vida. A ideia do advento de um mundo novo, que perpassa o imaginário acerca da virtualidade, é defendida por alguns autores, dentre os quais destaca-se Lévy (1999, p.15 -75), que, freqüentemente, em seus textos, faz referência a um “novo universo” [supostamente] possibilitado pelo ambiente virtual.

Ao afirmar que o ciberespaço é responsável pela criação de um “novo universo”, desconsidera-se que, mesmo que para se contrapor, ele carrega em sua constituição traços da chamada vida real. Diante disso, acreditamos que se trata de um mundo “novo”, mas que surge do imbricamento entre o novo e o velho, o mesmo e o diferente.

Essa hipótese desdobra-se nas seguintes perguntas de pesquisa:

- a) Que identidades são construídas na virtualidade?
- b) Tais criações coincidem com as identidades possíveis na chamada realidade? Em que aspectos?
- c) Se for possível vislumbrar outros modos de subjetivação construídos pela virtualidade, mais especificamente, pelos jogos de simulação, como eles se apresentam?

## *1.2 Objetivos de pesquisa*

Postula-se, como objetivo geral da presente pesquisa, contribuir para os estudos da linguagem, no que tange à problematização dos processos de subjetivação nos jogos de simulação.

Configuram-se como objetivos específicos:

- 1) Problematizar a dicotomia vida real/ vida virtual presentes nos dizeres analisados.
- 2) Analisar as representações de si e do outro na virtualidade.
- 3) Identificar regimes de verdade, relações de poder-saber que atravessam o mundo “real” e o mundo virtual.

## *1.3 Objeto de análise*

Sabendo que a pesquisa pretende investigar as possíveis emergências de novos modos de subjetivação possibilitados pela virtualidade, escolhemos como objeto de análise os dizeres da mídia sobre o já mencionado simulador SL. Justifica-se a escolha desse programa por três motivos. O primeiro é o grande número de usuários registrados: cerca de 9,7 milhões em todo o mundo, dos quais 800 mil são brasileiros – número que permite que o Brasil ocupe o 3º lugar na lista de países com maior número de usuários - com possibilidades reais de ampliação, graças às iniciativas de criar versões específicas para determinadas culturas, tais como o SL muçulmano.

O segundo motivo é o funcionamento do programa enquanto uma representação da (pós-)modernidade, por tornar cada vez mais opacas as fronteiras existentes entre o mundo real e o virtual, como afirma Andrade (2007, p.01): o SL “é o mais representativo paradigma

da modernidade líquida, marcado pelo franqueamento da fronteira entre mundo real e virtual”, apontando também para o apagamento das fronteiras entre as diferentes culturas.

O terceiro é a ampla divulgação do *software*, através de expressiva bibliografia, sendo que até o momento desta pesquisa, contabilizamos sete livros com o SL como tema, quais sejam: “Os bastidores do Second Life: notícias de um novo mundo”, de Jaimes (2008); “Second Life: o guia oficial”, de AP Watt Ltda (2007); “Second Life para empreendedores”, de Ferraz (2007); “Second Life e Web 2.0 na educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias”, de Mattar e Valente (2007); “Second Life: guia de viagem”, de Damiani (2007); “Construindo seu Second Life”, de Tapley (2008); “Dominando o Second Life”, de Ralha (2008).

Esta divulgação não se resume à bibliografia sobre a virtualidade e, mais especificamente, sobre o SL, mas se faz, também, através da constante presença do programa na mídia: em *sites*, *blogs*, vídeo-clipe musical, como “Doce paixão”, do grupo Babado Novo, e na novela “Caminho das Índias”, transmitida pela Rede Globo, em que a personagem Valquíria, interpretada por Rosane Gofman, possui uma vida dupla: na vida real é uma secretária, de cerca de cinquenta anos, solteira, e, no SL, é uma garota de cerca de dezoito anos, com vida social e sexual ativa e vários namorados.

O sucesso da ampla divulgação do programa se comprovou de diversas formas, não só pelo representativo número de associados, como também pelas empresas, em geral, multinacionais, que garantiram seu espaço dentro do mundo SL como plataforma para negócios reais: Toyota, Vodafone, General Motors, Sony, IBM, Warner Bros, Reebok, Adidas, Sun Microsystems, Dell, Volkswagen, dentre outras. A presença de grandes empresas no jogo reforça a grande novidade que o SL propõe entre os simuladores existentes: a possibilidade de “mobilizar uma economia própria” (SILVA, 2009, p.03), gerar empregos e renda, com dinheiro próprio que podem ser trocados por moedas com valor no mundo real.

Além de grandes empresas, o simulador conta com a presença de algumas universidades como: a norte-americana Harvard, a inglesa Oxford e as brasileiras Anhembi Morumbi, USP, PUC-SP, Faculdades SENAC, Mackenzie, etc. O programa também conta com programas *e-learning* destinados à aprendizagem de idiomas a distância.

Diante do sucesso e do caráter do programa, alguns trabalhos acadêmicos se dedicaram a estudá-lo, como Silva (2009), Medeiros (2008) e Faleiros (2007); porém, não a partir de uma análise na linha discursivo-desconstrutivista, como pretendemos realizar na presente pesquisa. Diante disso, empreenderemos, no item seguinte, destinado à Metodologia, uma caracterização do programa e a descrição de seu funcionamento.

## **2. (RE)LEITURAS: A HERANÇA COMO FERRAMENTA ANALÍTICA**

Neste capítulo, serão tecidas algumas considerações sobre a (pós-)modernidade e as concepções de sujeito e de identidade. Para compor as discussões, serão utilizados como subsídios conceitos derivados:

- das teorias discursivas, conceito de discurso, interdiscurso, formação discursiva, dentre outras.
- do pensamento derrideano, ao fazer uso da filosofia desconstrutivista, ou seja, da tentativa de contribuir para a desconstrução dos conceitos de virtualidade e de realidade, e, ao mesmo tempo, de verdade.
- da teoria psicanalítica, que fundamenta a concepção de sujeito e identidade que subjaz a esta pesquisa.

### *2.1 No limiar da (pós)-modernidade*

Sabendo-se que a escolha do *corpus* se dá pelo interesse em investigar a (pós-)modernidade, é acerca dessa temática que iniciaremos a fundamentação teórica da presente pesquisa.

Este momento histórico que estamos vivendo, se caracteriza por descentramentos que frequentemente têm sido alvo de discussão por vários autores, a saber: Maffesoli, Lipovetsky, Debord, Bauman, Melman, entre outros. A descrição e análise empreendidas pelos autores são uma tentativa de compreender o momento marcado pelo capitalismo, pelo neoliberalismo e pelo crescimento desordenado das [novas] tecnologias, descentramentos

estes que trouxeram alterações em aspectos estáveis na configuração da sociedade ocidental.

Tais alterações resignificaram o que se conhecia como tempo, espaço, distância, comunicação, necessidade, público, privado, comunidade, sujeito, e são acerca dessas resignificações que trabalharemos.

Antes de abordar o tema proposto, é necessário tecer dois comentários. O primeiro deles diz respeito à concepção de (pós-)modernidade aqui adotada, uma vez que não a compreendemos como um período oposto à modernidade, como um pólo dicotômico, mas como um momento histórico que o precede e que também o abarca.

Este primeiro comentário já é uma justificativa para a escrita do termo que aqui adotamos; o uso do prefixo “pós” entre parênteses marca a presença e a ausência do prefixo, para enfatizar que estamos num imbricamento entre a modernidade e a pós-modernidade e, conseqüentemente, que a modernidade não é um período passado, superado, mas co-existe com a pós-modernidade. Em outras palavras, traços da modernidade ainda permanecem, já que, a nosso ver, estes dois períodos não são estanques, mas se interpenetram, como aponta Coracini (2005, p.16):

[...] fala-se, então, de modernidade tardia, pós-modernidade, sobremodernidade, segunda modernidade ou modernidade radical. Todas as denominações carregam em si o termo “modernidade”, o que nos leva a considerar a (im)possibilidade de polarizar as duas perspectivas [modernidade e pós-modernidade] que se imbricam, se interpenetram para constituir o momento complexo, confuso, epistemologicamente híbrido que estamos vivendo.

Exatamente por estarmos vivendo este momento, conforme apontou Coracini na citação acima, a (pós-)modernidade configura-se como um momento histórico-social ainda impossibilitado de uma descrição efetiva; não lhe poderíamos também “atribuir” uma data, ou um fato inaugural, que marcasse o início e o término desse período. Tal impossibilidade decorre da hipótese de que a (pós-) modernidade é o momento atual, o que dificulta a

distância necessária para melhor caracterizar o momento passado.

Outros, como Anderson (1999), pesquisam na história a utilização do termo “pós-moderno”, com a finalidade de identificar esse marco inaugural. Para esse autor, apesar de haver aparições anteriores do termo, o uso mais relevante seria o de Lyotard (1979[1998]) – no texto “A condição pós-moderna”, ao qual Anderson atribui o título de “primeira obra filosófica a adotar a noção” (p.31). Apesar de o termo nessa obra ainda carregar forte relação com a escola literária denominada pós-modernista, há uma reflexão social. Na visão de Lyotard, a chegada da (pós)-modernidade podia ser atribuída ao surgimento de uma sociedade pós-industrial, que considera o conhecimento como a principal força econômica de produção, uma vez que a concepção da sociedade não era vista

[...] como um todo orgânico nem como um campo de conflito dualista [...] mas como uma rede de comunicações lingüísticas, a própria linguagem – ‘todo o vínculo social’ – compunha-se de uma multiplicidade de jogos diferentes, cujas regras não se podem medir e, inter-relações agonísticas. (ANDERSON, 1999, p. 32).

Lipovetsky (2004, p. 25), por sua vez, considera a moda como fator desestabilizador que promoveu o descentramento da modernidade. A moda assume esta posição, pois é a partir dela que se revolucionou a representação dos sujeitos, uma vez que desempenhou um papel importante na aquisição da autonomia, da singularidade dos sujeitos, permitindo que estes pudessem se diferenciar na multidão, pelo menos através da aparência. Ou seja, configura-se, neste período, uma “afirmação do individual sobre o coletivo” (p.17), ou melhor, o individual foi reforçado em detrimento do coletivo.

De uma forma geral, retomando as palavras do autor em questão, a moda pode ser considerada como agente detonador da estabilidade moderna, pois promoveu o aumento da autonomia subjetiva, a multiplicação das diferenças individuais, o esvaziamento da substância que transcende os princípios sociais reguladores e a dissolução da unidade das opiniões e dos

modos de vida.

Esse surgimento possibilitou, ainda, a ascensão de outras características que atribui-se ao momento (pós-)moderno: o excesso e o consumismo - pois o sujeito não se satisfaz apenas com os objetos “imprescindíveis”<sup>2</sup> à sua sobrevivência, mas precisa, sente-se obrigado a acompanhar a última tendência de cada coleção, de cada marca; não se contenta apenas com uma peça, precisa de várias, para validar-se nesse ambiente, uma vez que, a cada coleção, novas tendências são lançadas, tendências que, geralmente, inutilizam a compra anterior, o que provoca no sujeito a necessidade de desfazer-se daquele objeto (através do não uso, da venda, nos inúmeros brechós modernos, da doação).

Há, ainda, a questão dos prazos de validade que são cada vez menores. Através desse processo de criação de necessidades, o consumidor adquire produtos, com prazo de validade prestabelecido, a fim de que se adquiram novos produtos cada vez em períodos de tempo menores. Esse mecanismo de consumo é muito aplicado aos produtos tecnológicos, a fim de que o cliente não se acomode com um produto ultrapassado, mas precise, por problemas de vida útil do objeto, trocá-lo por outro mais avançado e mais moderno.

As conseqüências acima descritas reforçam o funcionamento do mercado nesse período, um método cíclico que objetiva o consumo, através da criação de mecanismos que prometem suprir as necessidades já existentes, além de criar novas.

Citados alguns descentramentos, possibilitados pelo surgimento da moda - o excesso, consumismo e a descartabilidade -, atentaremos mais detalhadamente a estas e outras características predominantes da (pós-)modernidade. Passemos, portanto, à explanação.

Uma das características mais marcantes e desestabilizadoras da (pós-)modernidade é a resignificação do tempo. Neste período, descentrado pela moda, segundo Lipovetsky (2004), abandonou-se a ideia do futuro como lócus da felicidade, e o presente

---

<sup>2</sup> Não exatamente, se considerarmos que todas as necessidades são criadas.

passou a assumi-lo, ocorrendo, portanto, uma consagração do tempo presente. O autor afirma que, no cerne desse rearranjo do tempo social, há: 1) a passagem do capitalismo de produção para uma economia de consumo e de comunicação em massa e 2) a substituição de uma sociedade disciplinar para uma “sociedade-moda” (p.60).

A nova sociedade-moda seria regulada pelo império do frívolo e do efêmero, valorizando as “novidades” e desconsiderando os modelos do passado. Esse império é movido pela sedução fugaz que age travestida de singularidade e de autonomia; nele, cada um faz suas escolhas, da forma que puder e desejar.

Essa valorização do presente marca o nascimento da cultura “hedonista e psicologista” (LIPOVETSKY, 2004, p. 61), em que o objetivo é a satisfação imediata das necessidades, dos prazeres, dos desejos; processo esse denominado por Maffesoli (2007, p.43) como “focalização do presente”. E a emergência dessa cultura é ilustrada por Bauman ([2007]2008, p.16-17) através da substituição das cadernetas de poupança pelos cartões de crédito:

Vivemos em crédito: nenhuma geração passada foi tão endividada quanto a nossa – individual e coletivamente [...]. Viver a crédito tem seus prazeres utilitários: por que retardar a satisfação? Por que esperar se você pode saborear as alegrias futuras aqui e agora? Reconhecidamente o futuro está fora do nosso controle. Mas o cartão de crédito, magicamente, traz esse futuro irritantemente evasivo direto para você, que pode consumir o futuro, por assim dizer, por antecipação - enquanto ainda resta algo a ser consumido... Parece ser essa a atração latente da vida a crédito, cujo benefício é puramente utilitário: proporcionar prazer. [...] Se as cadernetas de poupança implicam a certeza de um futuro, um futuro incerto exige cartões de crédito.

A descontinuidade do futuro e a necessidade de satisfazer os desejos de consumo, desenvolveram essa nova cultura, também chamada de “tudo já”, reforçada pela globalização neoliberal – através dos inúmeros programas “*just in time*”, “*drive thru*”, “*delivery*”, por exemplo – e pela revolução da informática – com a diminuição das fronteiras, a desterritorialização e as velocidades cada vez mais aceleradas. Esses dois fatores

corroboraram para a resignificação do tempo: a já citada presentificação e a aceleração do tempo.

Quanto ao segundo descentramento temporal – aceleração do tempo –, Lipovetsky (2004, p.71) o denomina de “reinado da urgência”; afinal, esse período (pós)-moderno é marcado pela sensação do atraso, da urgência decorrente, principalmente, da quantidade de tarefas que devem ser desenvolvidas em menos tempo. Observem-se os inúmeros anúncios publicados que disponibilizam serviços chamados 24 horas: supermercados, salões de beleza, restaurantes, entre outros, como uma forma de possibilitar o aproveitamento total do tempo, inclusive do que é destinado, fundamentalmente, ao descanso.

E é a partir dessa nova relação com o tempo que se pode justificar a febre de compras, como compensação; afinal é uma forma de “preencher a vacuidade do presente e do futuro” (LIPOVETSKY, 2003, p.79).

Outra característica é a reconfiguração das relações humanas, descritas por Maffesoli (2007, p.48),

Eis a revolução que assistimos: só existimos em relação, em comunhão com outros, e a nova manifestação das figuras mitológicas, as dos arquétipos, das formas fantásticas (feiticeiros, fadas, heróis imaginários) torna visível essa relação.

Essa relação com o outro é mediada pela manifestação de seres de ordem superior, à qual a tribo se vincula. É, portanto, nesse sentido que o citado autor descreve o retorno do “tribalismo”, que se caracteriza por seu caráter de validação da identidade por sua vestimenta, comportamento, preferências, gosto musical; enfim, “os membros do grupo são ‘assegurados’ de sua existência ‘assegurando-se’ a eles” (LIPOVETSKY, 2003, p.63). Logo, os sujeitos contemporâneos fazem uso do grupo para se validarem e o próprio grupo faz uso das identidades individuais [se é que podemos considerá-las individuais] para se auto-endossarem.

Observando essa relação sujeito-tribo, constatamos que estamos diante de um movimento cíclico, no qual tanto a tribo quanto o sujeito assumem sua incompletude e buscam completá-la: o sujeito na tribo; a tribo no sujeito. Porém, essa relação não é assim tão explícita, e é nesse esfumaçamento que aparecem os seres “superiores”: esportistas, grupos musicais, atores, políticos, preferências sexuais, enfim, em volta dos quais os sujeitos se reúnem.

Além disso, o tribalismo também se configura pelos arquétipos, que remetem a um retorno, às raízes indígenas: o corpo é marcado por essas escolhas: cabelos – cores, cortes, presença e/ou ausência–, corpo – tatuagens, *body buildings*, *piercings*, implantes de silicone, musculação, magreza, alargadores. Nas palavras de Maffesoli (2007, p.110):

Identificações múltiplas, pessoas plurais, [...] eis efetivamente aquilo a que remete a fascinação dos arquétipos. Não ser mais um eu, de identidade tipificada e limitada, mas perder-se num conjunto mais amplo.

No entanto, essa união em torno de um motivo que marca os corpos dos sujeitos e, conseqüentemente, constitui suas subjetividades, é uma união esvaziada de sentido; como Maffesoli (2007, p.41) mesmo afirma: “o vínculo social torna-se mais carnal do que cerebral”, ou seja, é apenas a aparência que os une e não uma “idéia”, uma identidade.

Parece-nos que, em torno dessas tribalizações, embora haja uma união, esta é sem sentido, bem diferente do que conhecíamos como amizade, relação amorosa e comunidades. São laços efêmeros, como afirma Bauman ([2004]2005, p.37), ao abordar as “comunidades guarda-roupas”, nas quais, os sujeitos se reúnem em torno de um espetáculo, de um acontecimento e permanecem assim, até que o mesmo acabe, ou até que algum outro fato tome esse lugar. Ainda na opinião do autor, essa aglomeração de sujeitos em volta de uma comunidade, tribo, que logo se desfaz, é resultado da dicotomia “quantidade” *versus* “qualidade”:

Quando a qualidade o deixa na mão ou não está disponível, você tende a procurar a redenção na quantidade. Se os compromissos, incluindo aqueles que em relação a uma identidade particular são ‘insignificantes’ [...], você tende a trocar uma identidade, escolhida de uma vez para sempre, por uma ‘rede de conexões’. (BAUMAN, 2005, p. 37).

Assim, vemos emergirem as identidades-cabide, em torno das quais os sujeitos se agrupam em comunidades efêmeras – guarda-roupas - assumem identidades para pertencerem àquele grupo, que, pelo menos enquanto durar, funcionará como reforço, um apoio à sua subjetividade, permitindo-lhe ter a sensação de pertencimento.

Melman (2003), por sua vez, justifica essa volatilidade das relações entre os sujeitos, pelo caráter que elas assumem, uma vez que as identificações entre sujeitos esvaziaram-se: o laço que os une “é um laço social muito pobre, já que está fundado exclusivamente no apoio obtido em outrem, na medida em que outrem compartilha do mesmo gozo” (MELMAN, 2003, pp.126-127). Assim, cria-se um novo formato para as relações interpessoais, nas quais o importante é seguir os impulsos e não os desejos (BAUMAN, 2005), para evitar parcerias duradouras, que são, nessa visão, um empecilho que fecha portas para outras experiências.

O que é valorizado, portanto, na (pós-)modernidade é “o prazer passageiro, a satisfação instantânea, resultados que não exijam esforços prolongados, receitas testadas” (BAUMAN, 2005, p.20) e os laços humanos não possuem tais garantias de efetivação nem a isenção de esforços e responsabilidades; na verdade, é o contrário, nas relações humanas (pós-) modernas, o afastamento entre os sujeitos é imprescindível para sua ocorrência. É nesse sentido que temos os (desen)laços da (pós-)modernidade.

Diante dessa caracterização do período (pós-)moderno, é possível percebermos que muitos desses descentramentos estão diretamente relacionados à virtualidade, item que abordaremos no capítulo destinado às condições de produção.

## 2.2 *As posições subjetivas emergentes na (pós-)modernidade*

Continuar-se-á a presente fundamentação teórica com a reflexão acerca de algumas acepções do termo “sujeito”. Nesse sentido, serão abordadas três posições subjetivas: a do sujeito logocêntrico, do sujeito da linguagem e do sujeito do gozo. Optou-se por essas três por serem as que parecem mais adequadas à pesquisa em questão; tal adequação será justificada nos subitens destinados à discussão de cada uma.

### 2.2.1 *“Penso, logo existo”.*

O título utilizado para nomear essa posição subjetiva funciona por si só como descrição sintética do que será abordado: o sujeito logocêntrico. A escolha por esta posição sujeito se dá pela consideração de que ela prevalece nas (novas) tecnologias, ainda que a própria tecnologia permita a multiplicidade e o esfacelamento das subjetividades – através de simuladores como SL, por exemplo –, elas “não apenas repetem, mas de fato, remediam o eu cartesiano” (BOLTER e CRUSIN [*apud* CORACINI, 2006, P.150]).

Esse processo de remediar o sujeito logocêntrico, promovido pelas tecnologias, ocorre pelo culto do científico atribuído ao racionalismo, da ilusão de uma autonomia totalmente consciente e da crença de poder estudar de forma distanciada a “realidade”, ou seja, “crê[-se] poder olhar o ‘real’ e o outro com os olhos neutros; crê[-se], em suma, poder ‘descobrir’ ‘verdades’ que não sejam construídas por ele mesmo, nem contaminadas pelo seu desejo” (ARROJO, 2003, p.15).

É nesse sentido que, para discutir essa concepção de sujeito, utilizamos como título, a frase de Descartes “Penso, logo existo”, pois remete diretamente à autonomia, à consciência, que retoma a racionalidade. Tal concepção sujeito pode ser melhor explicada a

partir das duas concepções de identidade descritas por Hall ([1992]2005)<sup>3</sup>: a do Iluminismo e a sociológica; ambas remetem ao sujeito típico da ciência em que não há reconhecimento do inconsciente e suas conseqüências nas identificações do sujeito. Serão discutidas as duas concepções aqui citadas.

A primeira delas, a do Iluminismo, possui muitas contribuições de movimentos importantes no pensamento e na cultura ocidental: a Reforma e o Protestantismo, que libertaram a consciência individual das instituições religiosas; isso permitiu que o homem fosse considerado como o centro do universo. Assim, o sujeito do Iluminismo centra-se na imagem do homem racional, científico, libertado do dogma e da intolerância. Nesse sentido, o sujeito é visto como “homogêneo, consciente, racional [...] capaz de se autocontrolar e controlar o outro (objeto, natureza, seres humanos)” (CORACINI, 2007, p. 210). Um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, consciência e ação, portador de um núcleo interior, cujo centro essencial é autônomo e auto-suficiente. Assim que se acredita constituir a identidade.

A segunda concepção, por sua vez, a sociológica, surgiu a partir do aumento da complexidade das sociedades modernas que se tornaram mais coletivas e sociais. Essa posição- sujeito decorre da reformulação, feita pelo Estado, das leis, visto que possuíam um caráter individual e tiveram que ser responsáveis pelas grandes massas, que constituem a democracia interna, tornando o cidadão individual enredado nas maquinarias burocráticas.

Tal mudança, de caráter histórico, transformou a concepção de sujeito, que passou a ser visto de forma mais localizada e definido a partir dessas grandes estruturas e formações sustentadoras da sociedade moderna. Pode-se perceber que se trata de uma concepção mais social do sujeito, a partir da qual seria possível ao sujeito empreender uma reflexão sobre a complexidade do mundo moderno, com a consciência, porém, de que o núcleo interior, como

---

<sup>3</sup> As referências bibliográficas seguirão o seguinte padrão: primeiro – entre colchetes – será indicado o ano de publicação do original e, em seguida, o ano da tradução utilizada como referência.

citado acima, não seja auto-suficiente, mas formado através das relações sociais. Diante disso, postulou-se que a identidade se constitui na “interação” entre o eu e a sociedade e, apesar de haver um núcleo que é o eu real, este é formado e modificado pelos diálogos incessantes entre o mundo exterior e as identidades que este mundo lhe oferece. Na concepção sociológica, a identidade preenche a lacuna existente entre o “interior” e o “exterior”, ou melhor, entre o mundo pessoal e o público; assim, a identidade costura o sujeito à estrutura.

Resumindo: se consideramos o sujeito do Iluminismo como uno e centrado, que se basta a si como fonte dos sentidos, o sujeito sociológico remete aos diferentes papéis sociais que cada indivíduo desempenha nos diferentes momentos de sua vida.

### 2.2.2 *"Penso onde não sou, logo sou onde não penso"*<sup>4</sup>

Neste item, trabalharemos com a concepção do sujeito da linguagem<sup>5</sup>, concepção essa que adotamos nesta pesquisa. Lacan, ao proferir o enunciado utilizado como título deste tópico – “Penso onde não sou, logo sou onde não penso” -, parafraseia a célebre frase de Descartes, “Penso, logo existo” e, ao mesmo tempo, desestabiliza a concepção logocêntrica de sujeito, contrariando a hipótese de que a constituição subjetiva se dá na/pela consciência - no pensamento -, e defendendo o oposto: que ela ocorre exatamente onde inexiste consciência e possibilidade de controle: no inconsciente. A escolha por discutir esta posição sujeito é justificada por ser a concepção que subjaz às teorias e aos trabalhos da área à qual esta pesquisa se filia.

---

<sup>4</sup> LACAN, J. “A instância da letra no inconsciente ou a razão desde Freud”. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998, p. 521.

<sup>5</sup> Trabalharemos neste capítulo com a designação “sujeito da linguagem”, pois focalizaremos o estatuto que é atribuída a linguagem, considerado como uma das características desta concepção subjetiva. Porém, apesar da escolha pelo uso dessa designação, neste capítulo, a concepção subjetiva aqui adotada não se diferencia do sujeito do desejo, o sujeito da falta.

Esta concepção de sujeito que se constitui no/pelo inconsciente - considerado como a verdade do sujeito -, é governado pelo princípio do prazer, lugar do conteúdo recalçado – inscritos psíquicos de representação que possuem traços com significação para o sujeito. Inconsciente é o lugar do inacessível, de onde provêm as formações do inconsciente: lapsos, chistes, atos falhos. Nesse sentido, os conteúdos recalçados revelam a presença do inconsciente, descritos por Leite (1994, p.14), como o descentramento e deslocamento da equivalência - eu = sujeito = consciência -, na qual nos é apresentado um “saber” que não é reconhecido pelo sujeito que enuncia.

Tal concepção direciona o sujeito ao heterogêneo, ao desconhecido, ao Outro, ao assujeitamento à linguagem, uma vez que não tem controle sobre os efeitos de sentido do que diz. A língua funcionaria como a tampa do inconsciente e, tal como na imagem da panela de pressão, algo sempre escapa ao controle, foge pelas bordas, por aquilo que Lacan ([1957-1958] 1999) denomina formações do inconsciente, que, nas palavras de Cavallari (2005, p.35), são os “buracos” que vão apontar para a verdade do sujeito que se diz mais do que diz”, ou seja, nesses buracos, que escapam ao “controle”, o sujeito se expõe, mostra a sua “verdade”, que até ele desconhece.

As formações do inconsciente apontam para a relação intrínseca do inconsciente com a linguagem, razão que justifica a nomeação atribuída a esse sujeito: sujeito da linguagem. A linguagem é, portanto, fundamental para a constituição do sujeito, nessa concepção, pois é na/pela linguagem que as formações inconscientes resvalam e, a partir disso, a “verdade” do sujeito. Mas, a analogia, proposta por Lacan, entre o funcionamento da linguagem e do inconsciente remete, mais explicitamente, a uma relação existente entre eles: o inconsciente é organizado como uma linguagem. Nessa perspectiva, dizer que o inconsciente está estruturado como uma linguagem significa dizer que ele tem uma realidade

material, “porém, mesmo assim, ele ainda é efeito do dizer, porque retroativamente o sujeito sempre diz mais do que sabe” (LEITE, 2001, p.31).

Na constituição subjetiva, a alteridade assume posição de destaque, uma vez que, de acordo com Lacan ([1966]1998), é no contato com o outro, através do discurso do outro que o perpassa, que se constrói uma imagem sobre si mesmo, fenômeno denominado como identidade, ilusão de essência que se deseja estável, una, centrada. Portanto, o sujeito desta concepção constitui-se e é constituído pelo outro, processo esse que podemos aproximar do *unheimlich* (estranho), em que “o estranho é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho e há muito familiar” (FREUD, 1919, p. 09), ou, em outras palavras, ao familiarmente estranho: que é familiar porque nos constitui, mas causa estranhamento, visto que este processo se dá no inconsciente.

O sujeito é constituído na/pela linguagem, que, por sua vez, é simbólica e, portanto, social e que marca a constituição subjetiva. Em consonância, Melman (2003, p.222) afirma que “o inconsciente é o social”, já que traços, marcas do(s) outro(s) penetram no inconsciente; assim “a castração não é nunca um caso privado. Suas modalidades são sempre coletivas” (MELMAN, 2003, p.222). Esta concepção subjetiva possui o imaginário baseado no dizer do outro que o constrói e o constitui, através de traços que marcam o seu inconsciente.

Diante da híbrida constituição da subjetividade, que se dá na relação com o Outro e com a alteridade, é possível definir essa concepção de sujeito como “múltiplo e cindido, incapaz de autocontrolar os efeitos de sentido de seu dizer” (CORACINI, 2007, p.11). Fica explícito o estatuto que a linguagem assume nesta concepção de sujeito, uma vez que é através dela que existem relações com o outro e que há a divisão subjetiva, que ocorre de diferentes formas: o que se diz e a significação disto; o enunciado e a enunciação; o significado e o significante entre outros.

Em suma, nessa concepção, o sujeito é cindido, esfacelado, o seu dizer é atravessado pela ideologia, que emerge através dos “buracos” da linguagem, que, por sua vez, impossibilitam a identidade única – tal como se postula na concepção de sujeito logocêntrico - , esta é múltipla, que ora se completa, ora se contradiz. Esta posição subjetiva é movida pelo desejo de completude; por isso, alimenta a ilusão de amarrar os espaços vazios que constituem sua subjetividade.

Passemos à próxima concepção de sujeito.

### 2.2.3 “Tenho onde não sou, logo o objeto me pensa”.

Para discorrer sobre essa concepção de sujeito, será retomada a consideração de Melman (2003) a respeito da existência de uma “nova economia psíquica”, marcada por “uma nova forma de pensar, de julgar, de comer, de transar, de casar ou não, de viver a família, a pátria, os ideais, de viver-se” (p.15). Conforme indica o título deste subitem, trata-se de uma concepção de sujeito que possui como marca a reificação de tudo: dos sujeitos com os quais se relaciona, das identidades que assume e, inclusive, de seu simbólico. Retomando as palavras de Coracini (2006, p. 149) esse sujeito transforma “tudo e [...] todos em objetos prontos para serem consumidos, usados e descartados, quando não mais servirem aos fins desejados”.

Em contrapartida à objetificação de tudo, o sujeito do gozo subjetiva os objetos, principalmente aqueles relacionados à mídia, à imprensa e às (novas) tecnologias. É nesse sentido que Baudrillard ([1997] 2005, p.61) afirma que “não há mais pensamento do artifício num mundo em que o próprio pensamento, a inteligência torna-se artificial [...] [;] podemos dizer que o virtual nos pensa, não o inverso”. Em consonância, Derrida (2004, p.144) faz referência à existência de um “Outro-Inconsciente maquinal”, em que o objeto - neste caso, o

computador - habita o espaço destinado ao Outro; daí, a afirmação de que o objeto pensa o sujeito, uma vez que ele o constitui às últimas conseqüências, travestindo-se de inconsciente.

Diante dessa substituição, vê-se emergir o apagamento do Outro, uma vez que tudo passou a ser racional e que a linguagem deixou de possuir o equívoco: ela revela a “verdade” do sujeito, que “é direta e crua” (MELMAN, 2003, p. 25). Partindo do pressuposto de que a divisão subjetiva se dá através da língua, o sujeito perde sua característica dividida, tem a ilusão de inteireza; a língua deixa de possuir o estatuto que lhe era atribuído pelo sujeito da linguagem, segundo Melman (2003, p.181):

Então, o que é novo é que o traço identitário não tem mais como referente uma linguagem, um ancestral, um ideal, - identidades que se organizavam através do “furo” escavado pela perda do objeto, ou seja, através de um Real -, mas aquele tomado à presença doravante acessível do objeto de gozo. Numa tal configuração, o próprio “homem novo” pode se identificar com esse objeto, e não há nada de espantoso, então, em que ele se exponha, tanto em sua vida privada quanto no mercado do trabalho, a ser tratado, por sua vez, como objeto de gozo.

Além disso, o sujeito do gozo é marcado, também, pelo apagamento da alteridade – que constitui o Outro -, pois reifica o outro, fazendo uso dele e descartando-o, sem com ele criar e manter laços. Fenômeno que pode ser exemplificado pelas comunidades efêmeras, líquidas, uma vez que as identificações entre sujeitos esvaziaram-se; o laço que os une “é um laço social muito pobre, já que está fundado exclusivamente no apoio obtido em outrem, na medida em que outrem compartilha do mesmo gozo” (MELMAN, 2003, pp. 126-127). Assim, cria-se um novo formato para as relações interpessoais, nas quais o importante é seguir os impulsos e não os desejos (BAUMAN, 2005), para evitar parcerias duradouras, que são, nessa visão, um empecilho, que fecha portas para outras experiências tão passageiras quanto as anteriores.

Retomando a citação de Melman (2003), é interessante observar que esse novo sujeito não é tratado como objeto de gozo somente pelo outro, mas assume identidades que lhe permitem gozar e, quando isso não mais acontece, ele a troca. Fenômeno denominado por

Melman de “polissubjetividade” (2003, p.95), conceito marcado pela flexibilidade de habitar posições contraditórias e heterogêneas, de modificar, mudar, deslocar, como uma possibilidade de experimentar diversos gozos, viver as inúmeras situações, as “existências múltiplas” (MELMAN, 2003, p.95). Existências tais como a dos jovens, por serem efetivamente múltiplas, principalmente no que tange às identidades assumidas: vida profissional, vida sexual, por exemplo.

Outro fator, que também contribui para essa nova configuração do sujeito é o novo estatuto atribuído ao desejo, que, nessa nova economia psíquica, é precedido pela inveja, ou seja, é preciso que haja inveja para haver desejo. No sujeito da linguagem, o desejo é normalmente organizado por uma falta simbólica; no sujeito do gozo, a falta simbólica passa a ser substituída pela falta do objeto que se instala na relação com o outro, falta essa que é imaginária. Como afirma Melman (2003 p. 35)

Para ser simbólica, seria preciso estar relacionada a alguma instância Outra na qual encontraria sua justificação. Se o desejo não tem mais como suporte um referente Outro, só pode se nutrir da inveja que a posse pelo outro do signo que marca seu gozo provoca.

A partir das constatações feitas até agora, pode-se dizer que o sujeito do gozo materializa o espaço ocupado pelo inconsciente, o que explicaria o sujeito da sociedade do espetáculo, abordado por Debord ([1992] 1997), na qual a imagem passaria de representação para a própria “apresentação”, uma vez que é a forma de materialização mais eficiente que possibilita satisfazer o gozo do sujeito. Além do que, o sujeito dessa sociedade do espetáculo seria exatamente o que está sendo descrito: um sujeito que não está mais assujeitado à linguagem, mas à matéria, à imagem, ao ter, ao objeto.

Diante da discussão acerca do sujeito do gozo, que marca uma nova economia psíquica, é possível compreender uma razão capaz de justificar o fato de os simuladores, tal como o *Second Life*, conquistarem tantos usuários, pois o simulador atinge exatamente a

ferida narcísica deste sujeito, a promessa da materialização dos sonhos, a espetacularização da vida, e, ao mesmo tempo, a identidade “assegurada” – afinal, não é necessário divulgar os dados reais – a comercialização em larga escala, a possibilidade de ganhar dinheiro fácil.

Enfim, tudo isso remete aos ideais desse sujeito do gozo compacto, que valoriza a imagem, que necessita do gozo, que é movido pelo excesso, principalmente dos bens materiais, um sujeito que supervaloriza o presente e “crê fazer *tabula rasa* de seu passado” (MELMAN, 2003, p.12).

Concluindo: o sujeito do gozo remete ao que Lebrun chama de Era dos Enunciados, em que, ao deslizar de um significante para outro, o sujeito não evolui, atrofia seu simbólico, deixando que os objetos o pensem. Porém, diante da descartabilidade que marca o atual momento histórico, esses objetos são sempre substituídos por outros mais novos, avançados; por isso, vê-se aí o sujeito do excesso, que tenta, através dos (muitos) objetos, apagar a falta constitutiva.

### 2.3 A (re)invenção do eu: identidade e o processo de criação dos avatares no SL

Passemos a algumas considerações a respeito das constituições identitárias dentro do simulador SL. Para isso, partiremos da descrição do processo de criação do avatar – identidade a ser assumida no ciberespaço e, a seguir, discutiremos teoricamente a concepção de identidade que subjaz ao presente trabalho.

A construção de um avatar é uma condição *sine qua non* para a participação do SL, que, diferentemente de muitos jogos, não possibilita a mera observação do simulador. Diante disso, os usuários, interessados em experimentar essa vida no ciberespaço, têm como obrigação construir um representante virtual – e é em torno desse processo que teceremos este subitem.

O avatar é uma imagem tridimensional dotada de movimentos, tais como: gestuais

- andar, falar, voar, dançar -, que servem como um passaporte para o usuário entrar nesse mundo digital. Essa identidade virtual é definida por Santos (2003, p.110) como uma “reencarnação, ou uma metamorfose”; em outras palavras, é uma representação do corpo no ciberespaço, podendo ser a encarnação digital do usuário ou um personagem qualquer.

Nesse sentido, assim como nas redes de relacionamentos, *blogs*, mensageiros instantâneos e *chats*, o usuário pode criar uma identidade diferente da sua, na chamada vida real: isso possibilita ao avatar ter o sexo e a idade que o usuário desejar:

À medida que os jogadores participam, tornam-se autores não apenas dos textos, mas de si mesmos, construindo novas identidades, através da interação social. Um jogador diz, “Você é o personagem e você não o é, ao mesmo tempo”. Outro diz, “Você é quem finge ser”. MUDs permitem ao usuário papéis tão próximos ou distantes de sua “identidade real”, cabendo a ele escolher. (TURKLE, 1996, P.12) (tradução minha)<sup>6</sup>

Essa escolha não remete apenas às características físicas do usuário, uma vez que, no SL, essa (re)invenção do “eu” não se limita a voar, dançar, falar e conhecer “pessoas” novas, mas pode, caso o usuário queira, simular a vida “real”: assumir uma profissão – e ganhar dinheiro de verdade –, manter relacionamentos amorosos, casar-se e até engravidar. Passemos à descrição do processo de criação do avatar para depreendermos algumas implicações do conceito de identidade na (pós-)modernidade<sup>7</sup>.

### 2.3.1 (Re)construção do eu: processo de criação do avatar

A imagem tridimensional que representará virtualmente o usuário pode ser escolhida em dois momentos: no primeiro deles, durante o cadastro, no qual são apresentados

---

<sup>6</sup> Do original: “As players participate, they become authors not only of text but of themselves, constructing new selves through social interaction. One player says, ‘You are the character and you are not the character, both at the same time’. Another says, ‘You are who you pretended to be’. MUDs provide role as close to or as far away from one’s ‘real self’ as one chooses.”

<sup>7</sup> Item que será abordado no capítulo destinado às Condições de Produção.

alguns avatares-modelos, inteiramente compostos: sexo, cor dos olhos, dos cabelos, altura, tamanho dos quadris entre outros. E, caso o internauta não tenha escolhido na primeira opção, no segundo momento, o processo de criação se restringe a uma questão: o sexo; tal questionamento já vem acrescido da informação: “Não se preocupe, o sexo do avatar pode ser alterado a qualquer momento”. Diante da resposta selecionada nesta caixa de diálogo, o sistema disponibiliza um avatar pronto ao usuário e o encaminha, automaticamente, ao seu primeiro ponto de parada: a “*Help Island*”.

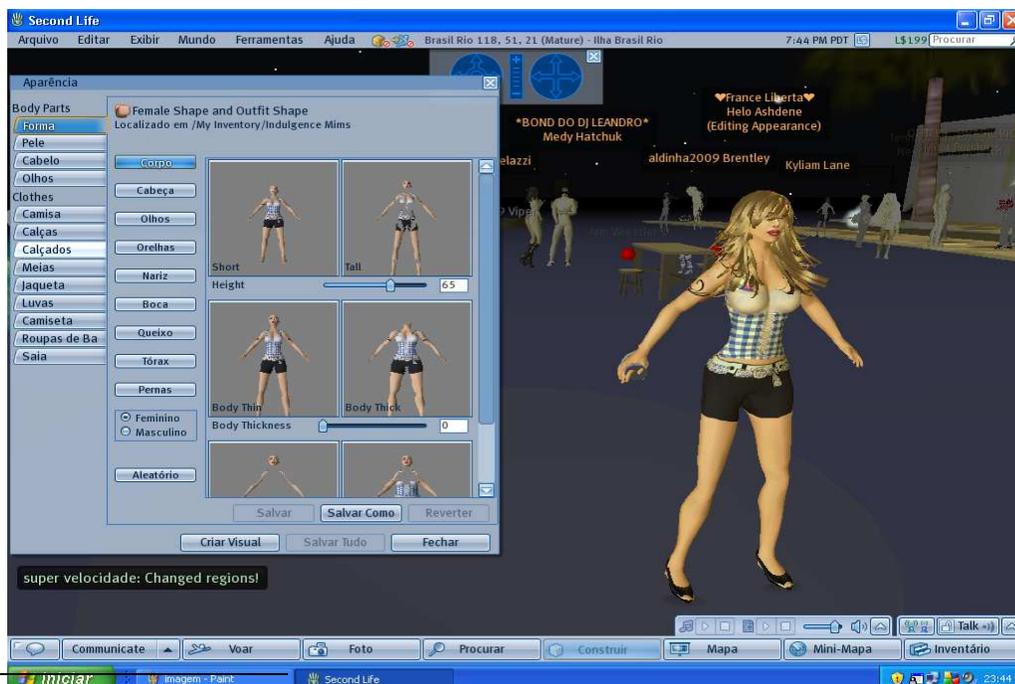
Nessa ilha, todos os avatares dão início à sua viagem ao *software*, onde recebem instruções para alterarem a aparência, bem como a movimentação de objetos, controle da tela e comunicação, conforme pode ser observado na figura 1.0:



Figura 1.0: Help Island.

Na figura acima, através da indicação das setas, é possível observar vários dos aspectos citados: a presença de diversos avatares, um deles alterando a aparência - o que pode ser percebido pela posição e pela expressão que segue abaixo de seu nome “*editing appearance*” –, outros conversando – no canto direito inferior da tela – e alguns apenas observando. Tem-se também no centro da tela, um *outdoor* de boas-vindas que geralmente trazem o nome da ilha<sup>8</sup> e outras informações relevantes. Nessa figura, há ainda a ilustração do avatar padrão do sexo masculino: pele morena, calça jeans e camiseta.

Nesse momento, é aconselhável que o usuário dê início às alterações no avatar-padrão; essa transformação de “recém-chegado” para “configurado” é ritual indispensável (SOUZA, 2008, p.05), pois são essas escolhas que possibilitarão, ou não, o sucesso nas interações sociais dentro do programa. Para esse propósito, o próprio simulador disponibiliza os mais minuciosos detalhes para a composição do avatar: cor dos lábios, espessura, desenho; delineamento das pernas, quantidade dos músculos aparentes; cor das unhas, tamanho... Tais possibilidades estão presentes na figura 2.0.



<sup>8</sup> Item a ser descrito na página 62.

Figura 2.0: Avatar alterando a aparência

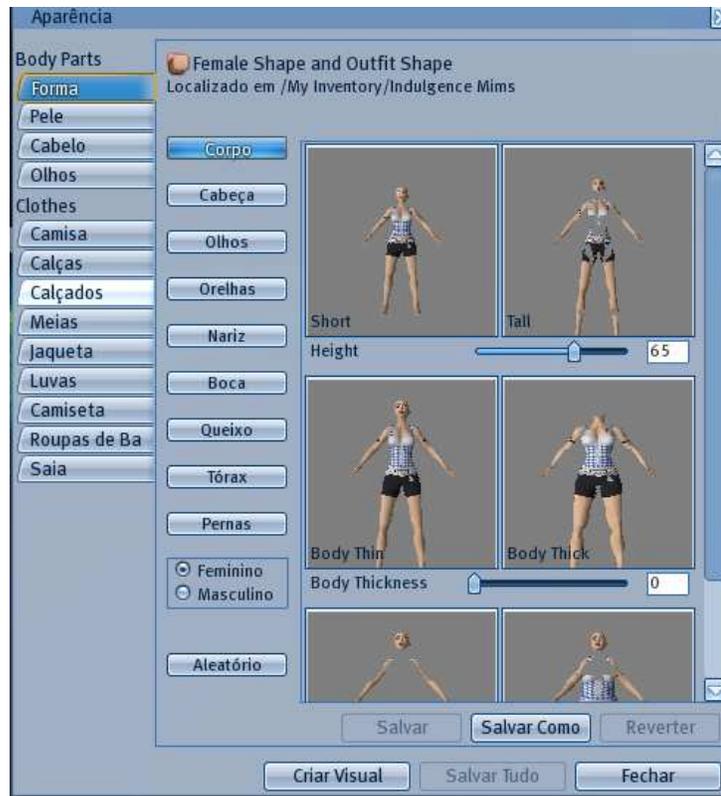


Figura 3.0: Menu de alteração da aparência em destaque.

Todos os itens presentes na figura acima constituem o padrão do programa, que podem ser utilizados gratuitamente para compor o avatar. Para acessar a pasta em que os dados de aparência estão armazenados, clica-se com o botão direito sobre o avatar, que habilita o item APARÊNCIA, onde se encontram os itens a serem escolhidos, como ilustra a figura 4.0:



Figura 4.0: Menu do avatar.



Figura 5.0: Menu do avatar em destaque.

Nessa figura, observa-se o menu aberto através do clique com o botão direito; a seta vermelha indica o item “aparência”, que possibilitará o acesso às janelas das figuras 2.0 e

### 3.0.

Entretanto, apesar da variedade de opções oferecidas pelo programa, elas não fogem do modelo ocidental: pele com variações entre o branco e o pardo, olhos arredondados; portanto, para os usuários mais audaciosos, a composição do avatar não precisa limitar-se aos itens oferecidos pelo programa - que podem ser acessados pela pasta “Aparência”. Existem lojas em que é possível adquirir itens para compor o visual do avatar através da compra com a moeda local, o *Linden dollar*, ou, ainda, através dos artigos doados chamados *freebies*, itens presentes em ilhas – específicas e também em algumas destinadas ao “turismo” -, que oferecem esses artigos a seus visitantes.

Os artigos adquiridos – tanto pela compra, quanto pelos *freebies* - são destinados a uma pasta denominada “inventário” e, ao acessar o compartimento, tem-se acesso às aquisições (Figura 6.0).

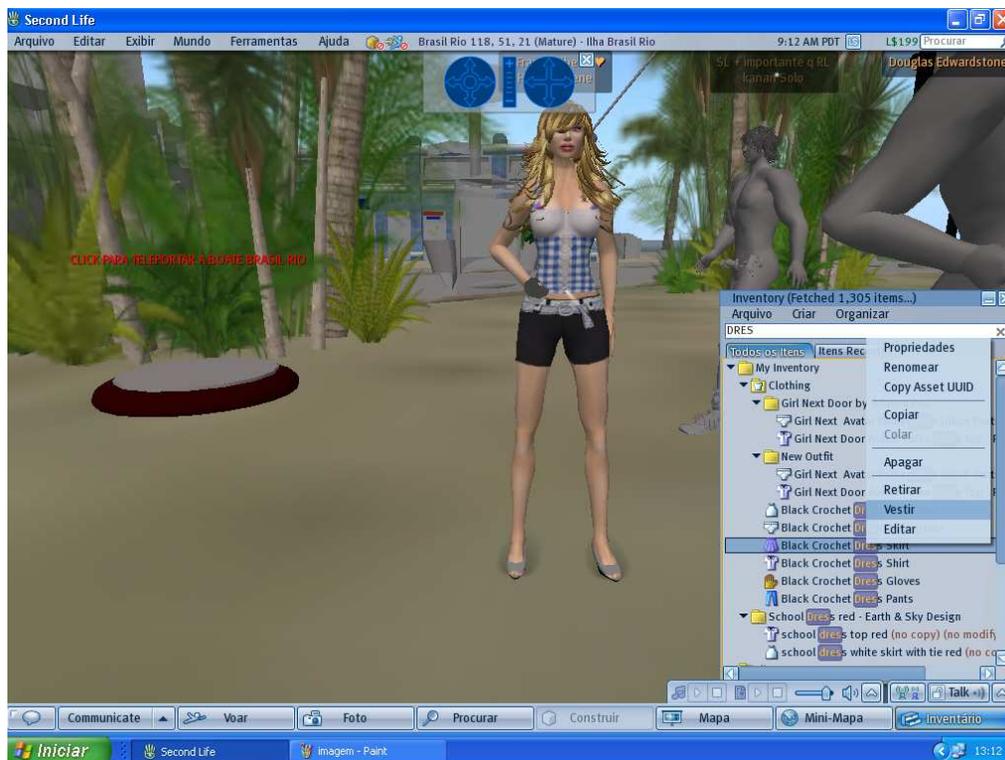


Figura 6.0: Pasta Inventário (janela canto inferior direito)



Figura 7.0: Janela da pasta Inventário em destaque, detalhe para o menu de acesso aos itens, no canto superior esquerdo.

O processo de composição do personagem representando dos internautas nesse mundo virtual é interminável, pois todas as características escolhidas podem ser alteradas a qualquer momento. É importante ressaltar que, se o objetivo do usuário é utilizar o programa como uma rede de relacionamentos, deve investir nesse processo, pois há preconceito contra avatares que mantêm as características de “recém-chegados” - aparência, modo de andar, formas de dançar -, denominados pelas gírias: *newbies*, *newb* ou *noob*.

Além disso, o avatar pode ter as mais variadas formas, tantas quantas a imaginação de seu criador possibilitar: animais, pessoas, personagens de histórias, desenhos, entre outros. Porém, mesmo diante das infinitas possibilidades, a grande maioria dos usuários optam por avatares com características humanas, em grande parte, jovens, com idade média de 20 a 30 anos, magros, bonitos e com roupas da moda; já os usuários, que optam por sair do

molde, são designados como aberrações ou tornam-se reconhecidos internacionalmente (SOUZA, 2008, p.7-8).

Frente a estas considerações acerca da criação identitária no simulador SL, passaremos, conforme já anunciado, a algumas discussões teóricas sobre identidade que serão utilizadas como aporte para a análise a ser empreendida.

### *2.3.2 Concepção de identidade*

Ao descrever os procedimentos para uma (re)invenção do “eu” na virtualidade, depara-se, quase que automaticamente, com a questão da identidade, conceito que, para o senso comum, é visto como um rol de características estáveis, construídas com base em alguma origem comum, ou de características que partilhamos com outras pessoas – identidade de grupo ou profissional -, ou mesmo, a partir do mesmo ideal – como nas tribos que se reúnem em torno de ídolos, celebridades, gostos - (NEVES, 2006, p.46). Diante dessa perspectiva, a identidade seria o que diferencia um sujeito de outros, diferença esta tida como estável, única, fixa, imutável, que remeteria a uma essência. Essa acepção do termo pressupõe um sujeito consciente, autônomo, possuidor de capacidades fixas, que conhecemos como sujeito logocêntrico, ou cartesiano –, conceito abordado no capítulo anterior.

A metade do século XX é marcada pela desestabilização de vários conceitos até então não problematizados, diante disso, até o que se considera por ciência foi descentrado, como discute Santos (1989), em sua obra *Introdução a uma ciência pós-moderna*. E, em consequência disso, o conceito de sujeito também sofreu deslocamentos, a partir de discussões que não, necessariamente, versaram sobre o tema, mas o tangenciaram de alguma forma. Citaremos, neste espaço, três pertinentes discussões que abordam a língua, o poder e o inconsciente, que descentraram o sujeito, que era considerado centrado, autônomo, possuidor

de identidades fixas.

A primeira discussão que abordaremos está associada ao trabalho de Saussure, mais especificamente, ao olhar que *O Curso de Linguística Geral* lança sobre a língua. O linguista afirma que o sujeito não é “autor” dos significados que expressa na língua - que preexiste a ele ; nesse sentido, falar uma língua não se resume à mera representação do pensamento, mas à rede de significados que estão na língua e nos sistemas culturais. Saussure postula, ainda, que os significados não são fixos, mas surgem nas relações de similaridade e diferença entre as palavras do código lingüístico.

Em decorrência das considerações saussureanas, filósofos modernos como Derrida ([1967] 1973), argumentam que o sujeito falante não pode fixar os significados, incluindo o de sua identidade, ou seja, o significado é estável, ele procura o fechamento – assim como a identidade – mas sempre é perturbado pela diferença. Focalizando os trabalhos do citado filósofo, há ainda outras considerações – que se desenrolaram tendo como ponto de partida *O Curso de Linguística Geral*, de Saussure -, que deslocam a questão da identidade.

A esse respeito, Coracini (2007, p.49), observa que “trazer a questão da língua é trazer a questão do sujeito e da identidade”. Ao retomar a relação entre identidade e língua, pode-se traçar uma aproximação entre algumas considerações que Derrida faz da língua e, conseqüentemente, de identidade, em *O monolinguismo do outro: ou prótese de origem*. O filósofo problematiza os dois conceitos - língua e identidade – ao discutir suas inquietações frente à sua nacionalidade, sua língua e sua identidade. Tomando, portanto, a relação língua e identidade como foco de nossa discussão, refletiremos acerca de algumas considerações feitas por Derrida a esse respeito. A primeira afirmação do autor, que permite repensar a identidade, diz respeito ao postulado segundo o qual não há língua una, homogênea, pura:

Uma língua não existe. Presentemente. Nem a língua. Nem o idioma nem o dialeto. Esta é aliás a razão pela qual nunca se poderão contar estas coisas e

a razão pela qual se, num sentido que passarei a explicitar, não se tem nunca senão uma língua, este monolinguismo não faz um consigo mesmo (DERRIDA, [1996] 2001, p. 97).

Assim como a língua, a corrente discursivo-desconstrutivista toma a identidade para além da unidade, da essência, de homogeneidade. O segundo ponto, dentro da mesma obra, é a impossibilidade de possuir uma língua, uma vez que a língua não se deixa apropriar, refutando questões cristalizadas, que são base para qualquer estudo que tenha como objeto a língua – materna ou estrangeira -, no sentido de que não há a “minha língua”, “língua de posse”; em outras palavras, “a minha língua, única que me ouço falar, é a língua do outro” (DERRIDA, 2001, p. 39).

Nesse sentido, ao tecer uma aproximação entre língua e identidade, considera-se que elas possuem a mesma estrutura: a identidade é uma propriedade do sujeito, na medida em que é mutável, não é única, nem homogênea, tal como se postulava; por isso, não existe uma identidade, mas identidades. Derrida justifica sua escolha pelo uso do termo “identificações” da seguinte maneira: “uma identidade nunca é dada, recebida ou alcançada, não, apenas existe o processo interminável indefinidamente das identificações” (DERRIDA, 2001,p.43).

O processo de identificação se daria na *différance*, no adiamento, na indecidibilidade, o que reforça a não existência de identidade, mas de um processo que se constitui no imbricamento, nos traços, nos rastros.

Outra problematização empreendida que auxiliou o deslocamento do conceito de sujeito, surgiu nos trabalhos de Michel Foucault, ao tratar do poder: o filósofo rompe com as concepções clássicas do termo, pois, para o autor, o poder não pode ser localizado em uma instituição ou no Estado, mas funciona como uma relação de forças. Para ele, portanto, o poder não estaria localizado em um indivíduo, mas em práticas discursivas e não discursivas. Não há, portanto, um sujeito que atenda à designação de detentor do poder, mas há uma posse

fluida, em que quem exerce o poder agora, pode não exercê-lo depois, e quem o exerce depois pode não exercê-lo agora, são, portanto, relações efêmeras, intercambiáveis.

Nesse sentido, é a noção de poder disciplinar que marca o descentramento promovido por Foucault. O poder disciplinar iniciou-se a partir do século XVII - em substituição ao poder soberano – inicialmente, utilizado para combater epidemias, sob o pretexto de vigiar, controlar e documentar a evolução das doenças. Rapidamente, essa técnica foi transferida para compor a famosa estrutura arquitetônica do panóptico de Bentham (FOUCAULT, [1975] 1987). De acordo com Trifanovas (2007, p. 95), “as formas modernas do governo revelam uma mudança, do poder soberano, que era aberto e localizado na monarquia, para o poder disciplinar, que é exercido “invisivelmente” através das tecnologias normatizadoras do eu”. O poder, que era localizado, mostrado, manifestado, passa a ser visto por micro-práticas, que, devido à sua repetição, passam a ser naturalizadas deixando de ser percebidas pelo sujeito.

Assim, o poder disciplinar está preocupado com a regulação e com a vigilância do governo das espécies humanas ou de populações e, em seguida, com a domesticação do corpo e da mente dos sujeitos: “disciplinar o corpo para disciplinar a mente; afinal ao corpo dócil corresponde a uma mente dócil” (CORACINI, 2003, p.243). Essa noção de poder localiza-se nas novas instituições que se desenvolveram no século XIX e que disciplinam e controlam os sujeitos das sociedades modernas.

O poder disciplinar tem como objetivo manter as vidas – em todos os seus aspectos: trabalho, atividades, entre outros - sob controle, baseando-se no poder dos regimentos. Suas técnicas de aplicação do poder e do saber individualizam o sujeito e envolvem seu corpo.

O último ponto que abordaremos para discorrer sobre as identidades na (pós-) modernidade é a descoberta do inconsciente por Freud e o impacto dos estudos psicanalíticos.

A descoberta freudiana do inconsciente discorre acerca dos processos psíquicos e simbólicos do inconsciente enquanto formadores da identidade, da sexualidade e da estrutura dos desejos; consideração que se distancia da concepção de identidade imutável, do sujeito cartesiano, uma vez que desestabiliza a lógica da Razão.

E é a partir da retomada de Lacan aos estudos de Freud que se compreende a constituição do inconsciente como o lugar do Outro e as relações do inconsciente com a linguagem. Lacan discute a questão da identidade, ainda que sem utilizar esse termo, no *Seminário O estádio do espelho* (1998). Tal estádio é marcado pelo momento em que a criança reconhece sua imagem no espelho; a justificativa para a consideração desse momento como um marco é a alteração da perspectiva de visão da criança, que até então via seu corpo aos pedaços – ora o pé, ora a mão, ora a barriga -, passa a ver-se como uma unidade e esse reconhecimento dá-se por um processo de identificação. Mas não é somente isso, ela se vê a partir do olhar do outro; da imagem refletida no espelho, em outras palavras, o “eu” é visto como um outro, ilusão de inteireza e completude; como afirma Coracini (2007, p.60)

[...] a criança, que ainda não formou uma auto-imagem, se vê ou se imagina a si própria refletida no espelho, literal e figurativamente, no “espelho do olhar do outro”, que nomeia a imagem do espelho e, assim, lhe confere uma identidade, a partir dessa identificação.

A partir desse momento, o sujeito passa a assumir e a tentar viver em consonância com a identidade construída na fase do espelho. Essa identidade é adotada - conforme já afirmado - como única, resolvida, fixa, imutável, essência: ilusão que marca a sua origem contraditória.

Faz-se uso do termo “ilusão” no sentido de engano, de fantasia, uma vez que, se partimos do pressuposto de que a identidade é construída através dos processos psíquicos e simbólicos, ela não tem caráter inato, imutável, tal como muitos ainda consideram; a identidade remete à incompletude, à naturalização e a processos em andamento, sempre em

formação.

Diante desse caráter, na Psicanálise, faz-se a opção pelo uso do termo “identificações”. Estas, por seu caráter múltiplo, constituem o sujeito: traços já internalizados são mobilizados por traços do outro “que se tecem e se entrecruzam para formar outros fios, construindo a rede híbrida e complexa do inconsciente e, portanto, da subjetividade” (CORACINI, 2007, p.61). A identificação pode ser simbólica ou imaginária: simbólica na medida em que o sujeito se identifica com um significante, com traços que marcam sua história; e imaginária, na medida em que está na origem do eu e se relaciona com a imagem do outro – que também corresponde a um conjunto de traços (CORACINI, 2007).

Porém, apesar desse deslocamento na questão da identidade, promovido pela Psicanálise, ainda se faz uso dessa acepção como essência, completude; essa utilização resulta da falta constitutiva do sujeito, que se deseja completo, inteiro e tenta construir para si uma identidade a partir do exterior, da forma como imagina ser visto pelo outro.

Ao retomar três deslocamentos teóricos, possíveis na chamada ciência pós-moderna, foi possível observar, que, na posição teórica aqui adotada, o conceito “identidade” distancia-se do uso mais difundido do termo - enquanto rol de características próprias, exclusivas, ligadas às atividades exercidas pelo sujeito, sua história de vida, referindo-se a como algo estável, que possui uma origem. Ao contrário, identidade é vista como invenção, fantasia, ilusão, desejo de inteireza, resultante de um conjunto de imagens ou representações que possibilitam ao sujeito a sensação de estabilidade, fatores estes que tornam possível e adequada, a escolha do termo “identificações”.

Diante de tais considerações, é possível afirmar que se está sempre construindo uma imagem ficcional de si mesmo, pois há sempre um esforço para tentar ser aquilo que o outro deseja; afinal, essa parece ser a possibilidade mais clara de se tornar o objeto de amor do outro.

Mas, com o advento da internet – um não-lugar (AUGÉ, [1992] 1994) – foram ampliadas as possibilidades de criação identitária, graças ao anonimato e à invisibilidade e se tornou possível a fuga da realidade: troca de nome, de sexo, de idade, de religião, classe social, enfim “espaço em que é possível ser o outro, o outro que, muito provavelmente, desejaríamos ser, mas que não somos, o outro que detestaríamos ser - e que somos um pouco, talvez” (CORACINI, 2006, p.147).

Se a descoberta do inconsciente promoveu novas considerações sobre as identidades; o crescimento do acesso às (novas) tecnologias, o neoliberalismo, entre outros fatores, possibilitaram novas reflexões acerca da temática; afinal, a “nova economia psíquica” (MELMAN, 2003) inaugurou formas de pensar, agir, falar. E os três deslocamentos descritos acima – promovidos pelos estudos de Foucault, Derrida e Freud – foram novamente ressignificados.

Segundo Lipovetsky ([1993] 2005), a (pós-)modernidade rearranjou as formas de controle descritas por Foucault, promovendo novas relações de poder-saber, como uma teia coercitiva, em que a “manipulação cede lugar à sedução” (LIPOVETSKY, 2005, p.6), por isso, as propagandas assumem um espaço privilegiado, sendo consideradas a um só tempo o evangelho e o lazer pós-moderno (TFOUNI e TFOUNI, 2008, p.86). Essa desconfiguração da autoridade promove a emergência de sujeitos locatários, que são capazes de habitar identidades contraditórias e heterogêneas entre si (MELMAN, 2003, p.39).

Outro deslocamento promovido pela (pós-)modernidade tangencia as considerações derrideanas sobre os significados, que, na contemporaneidade, perderam seu caráter de simbolização, pois o uso da linguagem passou da representação para a própria apresentação, ou seja, o sujeito fetichiza os objetos, na tentativa de satisfazer-se com eles. O esfacelamento dos processos simbólicos apontam para uma concepção de sujeito empobrecido da capacidade de fantasiar e, conseqüentemente, de desejar (BIRMAN, 2007, p. 4) e preenche

a falta constitutiva com o consumo de objetos, impulsionados pela sedução vinculada às propagandas.

Em consequência da “precariedade dos processos de simbolização” (BIRMAN, 2007, p. 9), o sujeito somatiza as perturbações psíquicas, como a síndrome do pânico – descrita por Freud ([1895]1976) como neurose da angústia –, distúrbio que atinge cada vez mais pessoas.

Neste sentido, a contemporaneidade, marcada por traços do sujeito do gozo, promove uma (res)significação das identidades, que passam a ser descartáveis, abrindo a possibilidade de viver as “polissubjetividades”, em que as identidades são criadas pelos sujeitos com a finalidade de gozar a qualquer preço. Por isso, acreditamos que em simuladores, tal como o SL, depara-se com a criação de identidades tidas como ficcionais, mas, que se considerarmos que, no imbricamento entre realidade e ficção (DERRIDA, [1995] 2001b), constrói-se uma verdade, então, nesses programas, cria-se, a própria identidade. Nesse sentido, a criação do avatar configura-se como mais uma identidade assumida pelo sujeito da (pós-)modernidade, o que inclusive ilustra o caráter flexível e líquido; em outras palavras, “as identidades são para usar e exibir, não para armazenar e manter” (BAUMAN, 2005, p. 96); a simulação permite identidades que podem ser desligadas com um simples apertado no botão e/ou (re)inventadas a cada nova conexão.

### 3. O [NOVO] MUNDO: CONSIDERAÇÕES SOBRE O SIMULADOR E A VIRTUALIDADE

Para traçar a metodologia de pesquisa, retomaremos o conceito de discurso, enquanto conjunto de enunciados possíveis numa dada formação discursiva, cujo modo de inscrição histórica permite defini-lo como espaço de regularidades enunciativo-discursivas. Configura-se como um processo em curso; não se refere a um conjunto de textos, mas a uma prática: a prática discursiva.

Nesta perspectiva, a análise não se atém aos aspectos formais dos textos, pois o que é relevante é a materialidade linguística; que não remete às regras gramaticais, mas às suas condições de produção, em relação à memória - lugar da ideologia, do inconsciente, do ato falho, do equívoco e do esquecimento. Orlandi (1999, p.69) afirma que o que tem relevância “não são as marcas em si, mas seu funcionamento no discurso”. Para analisar o discurso, deve-se, portanto, estabelecer relações entre os textos e o discurso, articulando-o com as formações discursivas e as FDs, por sua vez, com a ideologia.

A análise do *corpus* estará pautada na investigação interpretativista, que considera tudo como um olhar, “de forma que o que se apresenta como real não passa de interpretação” (CORACINI, 2005, p.27). Nesse sentido, a análise, assim como a interpretação possui um caráter inacabado, fragmentado e portador de uma amplitude e abertura irreduzíveis (FOUCAULT, [1975] 1997). Abertura e amplitude delimitadas pelas Formações Discursivas que (des)autorizam sentidos num determinado grupo social, em um determinado momento e espaço. Essa (des)autorização não “fecha” a significação, permite a disseminação de sentidos (DERRIDA, 1972).

Logo, o processo analítico, a ser empreendido nesta pesquisa, pode ser ilustrado com a metáfora da “trama”: “se pensarmos em todo discurso como uma malha, malha discursiva em cuja trama nos vemos presos, consideramos nosso trabalho como uma tentativa de puxar um fio dessa trama e ver como ela é tecida” (LIMA, 2007, p.46).

Dessa forma, contrariamente ao que se pressupõe, a metodologia não apresentará um percurso de pesquisa fechado, mas um roteiro flexível, que norteará a investigação; portanto, traçaremos a metodologia a ser adotada, com base numa reflexão concernente à hipótese e aos objetivos .

Passemos às condições de produção dos dizeres.

### *3.1 Representação*

Acenamos no título da presente investigação para a concepção de representação. Portanto, faz-se necessário abordar tal conceito para evidenciar a concepção teórica em que nos baseamos para utilizá-lo.

A aceção do termo “representação” no dicionário refere-se “encenar, estar no lugar de” (MICHAELIS, 2002, p.356). Essa aceção, ancorada no senso comum, nos direciona para uma concepção racional de representação, em que se relacionaria com a imitação, a substituição de algo ou de alguém.

A despeito desta aceção calcada na racionalidade, a teoria cultural pós-estruturalista, faz uso do termo “representação” para designar a dimensão de significante que tal conceito possui, reconhecendo como uma construção do real, como uma forma de atribuição de sentido (GRICOLETTO, 2003, p.223).

Nesse sentido, a representação não se resume a imitação do objeto representado, mas é uma leitura daquilo que representa. Fazemos uso do termo leitura enquanto interpretação, uma forma de recortar, pulverizar o texto<sup>9</sup>, “distribuí-lo segundo critérios que escapam ao nosso consciente, critérios construídos por nossa subjetividade, que produz incessantemente em si mesma” (CORACINI, 2005, p. 25).

Logo, a representação é uma interpretação, que segundo Silva (2000, p.91)

[...] incorpora todas as características de indeterminação, ambigüidade e instabilidade atribuídas à linguagem. Isto significa questionar quaisquer das pretensões miméticas, especulares ou reflexivas atribuídas à representação pela perspectiva clássica. Aqui, a representação não aloja a presença do ‘real’ ou do significado. A representação não é simplesmente um meio transparente de expressão de algum suposto referente. Em vez disso, a representação é, como qualquer sistema de significação, uma forma de atribuição de sentido. Como tal, a representação é um sistema lingüístico e cultural: arbitrário, indeterminado e estreitamente ligado a relações de poder.

---

<sup>9</sup> Texto, segundo Derrida, não se resume a materialidade lingüística, mas tudo é passível de leitura: um quadro, as relações humanas, etc.

Em outras palavras, a representação é processo arbitrário, indeterminado, mas também participa de formações discursivas, que postulam, através das relações de poder, o que é permitido ou não fazer, dizer.

Os estudos da Psicanálise corroboram com a concepção de representação que aqui adotamos, reforçando a representação como a marca da falta do objeto, apontando para a ausência de algo (RIGHI, 2009, p.104), ou seja, se há representação é porque existe a falta. Portanto, quando, no título desta investigação, nos referimos às representações do simulador SL, apontamos para os dizeres de usuários sobre o programa, em que o simulador –em sua falta- é simbolizado.

Passemos às condições de produção.

### *3.2 Condições de Produção*

Para discorrermos sobre as Condições de Produção - item fundamental para análise em AD -, é relevante retomarmos algumas questões anteriormente citadas no item *corpus*, no qual destacamos que o objeto de análise da área é o discurso, sendo, portanto, o texto, considerado como um fato discursivo.

Retomando a definição do discurso como conjunto de enunciados, que formam as Formações Discursivas atravessadas pelas Formações Ideológicas ancoradas no momento histórico social em que o texto foi produzido, essa inserção na historicidade constitui o que se denominam Condições de Produção do discurso, já que, de certa forma, definem as regularidades no modo de dizer, de agir e de ser, regularidades essas que camuflam o sistema de dispersão.

Segundo Orlandi (1999, p.17), é preciso que o compromisso pragmático da linguagem seja marcado pelo conceito social e histórico, que coloca a capacidade de linguagem na constituição da própria condição da espécie, já que o homem não é isolável; daí

considerar a linguagem como interação.

Dentro dessa perspectiva, não se considera a linguagem como um dado, nem um produto, portanto, o estudo da linguagem não pode ser apartado da sociedade que o produz. Tais processos são histórico-sociais; daí a necessidade de traçar as condições de produção do discurso, que são os fatores que “condicionam” a emergência de um certo discurso ou de certos enunciados. Nesse sentido, Pêcheux (1969) afirma que é preciso explicitar que os interlocutores, a situação, o contexto histórico–social, ideológico, ou seja, as condições de produção apontam para o(s) sentido(s) da sequência verbal produzida.

Para compor o capítulo destinado ao contexto de produção dessa pesquisa, parte das condições de produção do SL, discorreremos acerca da virtualidade.

### *3.2.1 A virtual realidade*

O presente capítulo destinado à discussão do conceito de virtualidade que aqui adotamos, retoma o objetivo geral de nosso trabalho, promovendo, em partes, a problematização acerca da oposição entre o mundo real e o virtual. Afirmamos que é em partes, devido a desestabilização que é promovida pelo conceito de virtual em si, mas este trabalho pretende problematizar esta dicotomia através dos dizeres dos usuários sobre as criações identitárias – oposição real e virtual.

O fenômeno da virtualização sempre existiu, porém, nas últimas décadas, com o aumento ao aceso às (novas) tecnologias, mais especificamente dos computadores, a virtualidade passou a fazer parte do cotidiano dos sujeitos. E é a respeito da acepção do termo “virtual” que esboçaremos este capítulo.

O termo “virtual” é comumente utilizado para designar a desrealização, a ficção, a inexistência, porém, a partir da perspectiva teórica a que nos filiamos, o termo é utilizado a

partir de outra acepção. Para discutir a acepção que adotamos, partimos de Deleuze ([1968] 1988), e por Lévy ([1995]1996) na obra *O que é o virtual?*.

Seguindo a análise etimológica da palavra “virtual” empreendida por Lévy (1996, p.17), chegamos ao vocábulo *virtus*, do latim medieval, que significa força, potência e, significação adotada pela filosofia escolástica, em que “virtual” é aquilo que existe em potência, daí o postulado de que “o virtual tende a atualizar-se sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal [...] uma elevação à potência” (LÉVY, 1996, pp. 15-17).

Deleuze (1988) opta por iniciar sua explanação do conceito pela revisão da dicotomia traçada pelo senso comum entre a realidade<sup>10</sup> e a virtualidade, uma vez que “o virtual possui uma plena realidade enquanto virtual” (DELEUZE, 1988, p.197). Ou seja, enquanto existência potencial, sem necessariamente, concretizar-se, a virtualidade pode ser considerada como uma realidade. Lévy explica a relação realidade e virtualidade com o exemplo da semente como existência potencial da árvore; em outras palavras, a árvore existe na semente enquanto virtualidade, porém, é a atualização que será responsável pela concretização desta realidade virtual.

Se a atualização é responsável pela concretização do virtual, ela torna-se, o elemento que se opõe ao virtual, como aponta Deleuze (1988, p.200):

A atualização do virtual, ao contrário, sempre se faz por diferença, divergência ou diferenciação [...] Nunca os termos atuais se assemelham à virtualidade que eles atualizam: as qualidades e as espécies não se assemelham às relações diferenciais que elas encarnam; as partes não se assemelham às singularidades que elas encarnam. A atualização, a diferenciação, neste sentido, é sempre uma verdadeira criação [...] É contraditório falar de "potencial" [...] como se este potencial se confundisse com uma possibilidade lógica. Atualizar-se, para um potencial ou um virtual, é sempre criar linhas divergentes que correspondam, sem semelhança, à multiplicidade virtual.

Neste sentido, a atualização se opõe a virtualização devido às relações

---

<sup>10</sup> Utilizaremos, neste trabalho, a palavra “real”, mas não no sentido proposto pela Psicanálise, mais especificamente, nos estudos de Lacan.

diferenciais; por isso, é sempre uma criação, que corresponde ao virtual, sem assemelhar-se a ele. O virtual teria, portanto, a realidade como uma tarefa a ser realizada, e a realidade, um problema a ser resolvido; por isso, é o problema que orienta, condiciona, engendra as soluções, mas estas não se assemelham às condições do problema (DELEUZE, 1988, p. 200). Em consonância, Lévy (1996, p.16) postula que o virtual é como o complexo problemático, enquanto o atual é a solução para o problema.

Deleuze aponta, ainda, outra distinção entre o possível e o virtual. O possível, como a forma de identidade no conceito, posto que se propõe à realização, é concebido como a imagem da realidade e a realidade como uma imagem de semelhança do possível, enquanto o virtual designa uma multiplicidade pura na ideia, que exclui o semelhante como uma condição prévia.

Diante disso,

o objeto virtual é um objeto parcial, não simplesmente porque lhe falte uma parte permanecida no real, mas em si-mesmo e para si-mesmo, pois ele se fende, se desdobra [...] o virtual não está submetido ao caráter global que afeta os objetos reais. Não só por sua origem, mas em sua própria natureza, ele é trapo, fragmento, despojo. Ele falta à sua própria identidade. A boa mãe e a má, ou o pai sério e o pai brincalhão, segundo a dualidade paterna, não são dois objetos parciais, mas o mesmo, na medida em que foi perdida sua identidade no duplo. (DELEUZE, 1988, p.102)

De acordo com a citação, o objeto virtual não é completo, é fragmento; a este respeito, Žižek ([2002] 2003, p.25) aponta a realidade virtual como uma realidade esvaziada de sua substância, tal como o café descafeinado, o sexo virtual, que é sem sexo, cerveja sem álcool, creme de leite sem gordura. Ou seja, é um objeto que perde sua identidade no duplo e, portanto, se define no imbricamento, no hífen, tal como hipotetizamos que sejam constituídas as criações identitárias.

Passemos a descrição do simulador.

### 3.3 Descrição do objeto de análise

Sabendo-se que a pesquisa parte do interesse de problematizar o conceito de virtualidade, escolheu-se o programa *Second Life* como objeto de análise. Iniciamos a descrição, apresentando o logotipo do programa presente no *site* do mesmo<sup>11</sup>:



Figura 8.0: Logotipo do programa

Lançado mundialmente em 2003, o programa *Second Life* reformula as redes sociais e as plataformas *online* chamadas MUVES (*Multi Users Virtual Environments*); esse tipo de *software* possui como objetivo principal a interação. Além das relações sociais, o programa também enfatiza o entretenimento como um dos chamarizes à adesão ao programa.

Criado pela empresa Linden Lab, o SL é um programa que traz um avanço na linguagem de criação de mundos 3D – VRML (*Virtual Reality Modeling Language*), por ser imersivo, interativo e estável (DAMIANI, 2007). Também é inovador por seu caráter multifacetado, podendo ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social, dependendo da forma como é utilizado. Além disso, funciona como um ambiente virtual e tridimensional, que simula, em alguns aspectos, a vida real e social do ser humano. Foi desenvolvido em 2003 pela empresa *Linden Lab*, embora só tenha sido traduzido para a língua portuguesa em 2007, ano em que este acontecimento roubou a cena nos jornais, revistas e *sites* do país.

---

<sup>11</sup> Disponível em [www.mainlandbrasil.com.br](http://www.mainlandbrasil.com.br)

Outro ponto que merece destaque é a possibilidade de trabalhar, comprar e vender dentro do ambiente virtual, fazendo uso da moeda local, o *Linden Dollar*, que não tem valor algum fora do programa, mas que pode ser convertido nas moedas do “mundo real”, através da cotação presente nos *sites* de câmbio.

O ambiente também é marcado por ser um espaço aberto à educação. Segundo o *site* Wikipédia<sup>12</sup>, o simulador SL também funciona como ambiente de Educação a Distância: instituições como a Universidade Anhembi-Morumbi, Mackenzie, a ESAB e a Unisinos tentam ocupar seu espaço educacional nesse mundo virtual. A USP lidera um projeto chamado de “Cidade do Conhecimento 2.0”; inserem-se nesse projeto algumas universidades brasileiras e outras estrangeiras, que exploram esse ambiente do ponto de vista educacional.

Na figura 9.0, extraída da página do *site* do SL, que define e apresenta algumas regras de funcionamento do programa, lê-se:

**A REGRA DO JOGO**

**O que é**  
O *Second Life* é uma comunidade na internet que simula o mundo real em que as pessoas vivem uma segunda existência.

**Como funciona**  
O usuário que entra no programa ganha uma representação digital de si mesmo, que pode caminhar, andar de carro, fazer amigos, ir a um show, comprar bens ou arrumar um emprego virtual.

**Dinheiro**  
A moeda é o linden dólar, que pode ser comprado com cartão de crédito. Lá dentro, os moradores fazem negócios uns com os outros, e quem tem lucro pode trocá-lo por dinheiro de verdade.

**Conduta**  
Um morador não pode roubar, agredir nem praticar nenhum tipo de discriminação contra outro morador

**População**  
A comunidade tem hoje 1,5 milhão de habitantes, dos quais 5% são brasileiros.

Figura 9.0: Algumas considerações acerca do funcionamento do programa, presente no *site* destinado ao *download*.

<sup>12</sup> Disponível em <http://www.wikipedia.com>. Acesso em 16 ag. 2008

Diante desse quadro, podemos perceber que, apesar de a publicidade do simulador dar ênfase à liberdade que o programa possibilita, ele também possui regras, punições, que se assemelham às daquelas da “primeira vida”. É importante, ainda, ressaltar que o quadro está desatualizado no que tange aos números de usuários, que, como citamos na introdução, atualmente, atingem cerca de 9,7 milhões de cadastrados. Passemos ao funcionamento de alguns itens específicos dentro do programa.

### 3.3.1 Ingresso no [novo] mundo

O acesso do programa já funciona como um mecanismo de exclusão; afinal, apesar da possibilidade de navegar e instalar o programa sem custos, é necessário que o equipamento atenda minimamente à configuração exigida para o funcionamento do *software*. Tal requisito impossibilita que um usuário, que possua um computador com uma configuração básica, possa acessar o programa. É necessário, ainda, que o usuário possua conexão de internet banda larga, para que o simulador, que funciona em rede, tenha um bom desempenho.

Depois de atender aos requisitos [nada] básicos para uma *performance* razoável, faz-se necessário o cadastro do *site*. É nesse momento que se cria um nome para o avatar e escolhe-se, em uma lista, os sobrenomes disponíveis para compor o nome a ser utilizado no mundo virtual - *nickname*. Nessa etapa do cadastro, deve-se, ainda, preencher os campos: data de nascimento (afinal, menores de 18 anos não podem utilizar o simulador), endereço eletrônico e criação de uma senha. Caso um desses itens deixe de ser preenchido, o cadastro não é concluído.

Enviados todos os dados, após conferência da disponibilidade do nome escolhido para o avatar, é a vez de o servidor confirmar a existência do endereço eletrônico e, só depois da confirmação, fazer o *download* do *software*.

Para receber o programa, o sistema confere os itens de *hardware* do computador e a configuração dos mesmos, para garantir que o microcomputador realmente suporta o funcionamento do programa em questão, possuindo, portanto, as configurações exigidas pelo *software* SL.

Antes de utilizar o programa, ainda é preciso preencher outro cadastro em que se faz necessária a declaração dos dados da pessoa na vida “real”: nome real, número do CPF, RG, endereço completo e telefone, processo esse que poderíamos chamar de mecanismo de controle.

Ao finalizar todo esse processo de acesso ao programa, passa-se à criação da imagem do avatar, item já abordado no capítulo destinado à discussão da identidade. Passemos, portanto, para o próximo tópico: propriedades.

### 3.3.2 (Im)propriedades virtuais

Uma das propostas do *software* é a possibilidade de conhecer inúmeros lugares em milésimos de segundos; essas imagens representam os mais diversos lugares do chamado mundo real: Brasil, França, Inglaterra, China, Japão, ou, ainda, locais ficcionais presentes em histórias, como, por exemplo, a “Ilha Terra do Nunca”, ou, ainda, qualquer outra que os sujeitos desejarem criar.

O SL está, portanto, dividido em regiões, áreas de 256m X 256 M, ou 65536 m<sup>2</sup>. Cada uma pode ser loteada por um ou mais proprietários; neste caso, os lotes são chamados de *lands* (terras) – para os brasileiros, “ilhas”. As ilhas são, portanto, propriedades privadas, adquiridas e construídas por residentes proprietários, que as nomeiam – Ilha Brasil, Terra do Nunca, *Science Center*, entre outros – e as classificam conforme o conteúdo permitido em seu interior. As ilhas designadas PG (*Parental Guidance*) são possuidoras de

conteúdo brando; já as classificadas como *Mature* são regiões adultas, onde são liberadas a conteúdo adulto conotação sexual, a violência, a linguagem agressiva, etc.

Logo, esses terrenos são moderados por seus proprietários que podem liberar ou proibir ações, como: voar, ficar nu, criar objetos, entre outros. Na próxima figura (10.0), podemos observar o mecanismo utilizado pelas ilhas para explicar o seu funcionamento. Esse mecanismo aparece, primeiramente, no canto esquerdo da tela, que o usuário pode aceitar, ignorar ou rejeitar; ao aceitar, uma caixa de texto aparecerá em sua tela contendo as regras, como podemos observar em detalhe na figura 10.0:

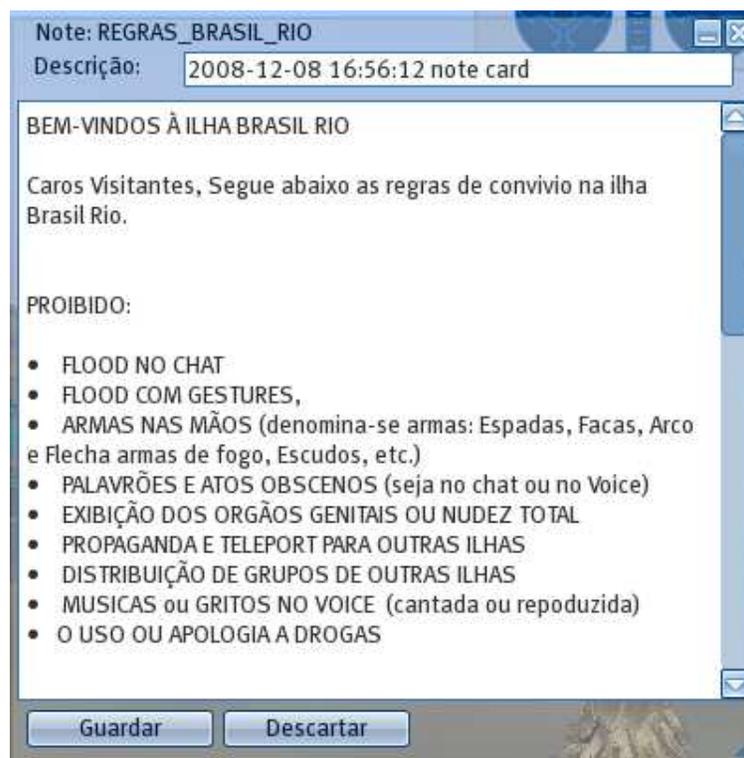


Figura 10.0: Janela com as regras da ilha em destaque

É importante ressaltar que a janela, com as regras mais visivelmente presentes na figura 12.0, mostra apenas algumas das regras de convívio, como se pode observar pela posição da barra de rolagem.

Tracemos algumas considerações acerca da interação nesse ambiente.

### 3.3.3 Interações

O SL não poderia fugir do fenômeno da sociabilidade virtual, possibilidade que impulsiona o uso da Internet: conversar com qualquer pessoa, de qualquer lugar do mundo, sem sair da frente do computador.

Inaugurado pelos bate-papos, seguidos pelos comunicadores instantâneos, e, posteriormente, pelos *sites* de relacionamento, a tecnologia da comunicação em tempo real à distância, através da rede Internet, é absorvida pelo universo 3D. Porém, ao ser incorporada por esses ambientes, a fórmula dos comunicadores sofreu alterações, não se limitando mais ao uso de *emoticons* ou animações que “representam” gestos, expressões faciais, sons de uma conversa, mas possibilitando que o avatar se movimente, gesticule, grite.

Especificamente no SL, há duas modalidades de diálogo: o *chat* e a Mensagem Instantânea. O primeiro deles é um diálogo aberto, que todos os avatares próximos ouvem/leem; caso o usuário grite, todos os presentes na mesma ilha ouvirão, através das caixas de som instaladas no computador. Para iniciar um diálogo nessa modalidade, deve-se digitar o texto no canto inferior direito da tela, num campo retangular (figura 11.0) e apertar o botão “dizer”, ou a tecla *enter* do teclado.



Figura 11.0: Barra de diálogo

O Mensageiro Instantâneo, por sua vez, funciona como qualquer comunicador

instantâneo, porque, independentemente do local que o interlocutor esteja, ele receberá a mensagem; além disso, nesta modalidade, a conversa é privada, isto é, além dos avatares que estão dialogando, ninguém mais tem acesso ao conteúdo. Para utilizar esse recurso, clica-se no botão MI; aparecerá na tela a janela com os nomes dos avatares que foram selecionados como amigos; deverá ser escolhido um dos nomes listados: clicando sobre ele, uma janela abrirá e, nela, será possível conversar.

É permitido, ainda, comunicar-se através de “*Gestures*”, que são animações, nas quais os avatares gesticulam e emitem sons, que podem ser ouvidos pelos avatares ao redor.

Outro item importante para a interação é o campo “Histórico”, em que ficam armazenados todos os diálogos feitos durante o acesso; após finalizar o programa, este arquivo é apagado.

Outra possibilidade de interação é a comunicação por voz: apesar de ser uma grande inovação, que pretende criar movimentos para o avatar de acordo com o tom de voz, ainda não é muito utilizada. Levantamos a hipótese de que o uso reduzido desse recurso se dá por ser um indício da identidade do usuário na vida real, que, muitas vezes, é extremamente diferente da vida virtual; para exemplificar, citamos: homens que assumem identidades femininas, mulheres que assumem identidades masculinas, adultos que se passam por crianças, dentre outros.

Considerando que o programa atinge pessoas do mundo inteiro, postulou-se, assim como na realidade, uma língua considerada universal: o inglês, mas, pelo que foi possível perceber, nas ilhas que representam países presentes do mundo real, o idioma de interação tende a ser aquele que é falado naquele país, até porque essas ilhas funcionam como ponto de encontro de avatares, que se assumem tal nacionalidade ou falam esse idioma. Para os que desejam, porém, manter relações com falantes de idiomas que desconhecem, há um

tradutor que pode ser comprado, em lugares específicos ou com outros avatares.

### 3.3.4 À procura [pela língua] materna

O *Second Life*, pelo que pudemos perceber até agora, (re)produz aspectos da realidade e um deles é a relação de políticas linguísticas, em que a língua inglesa também recebe a designação de língua universal, sendo aceita em grande parte das ilhas. Nas ilhas que representam lugares da vida “real”, as regras, informações são, geralmente, escritas no idioma correspondente à realidade; já os diálogos variam, em algumas propriedades somente no idioma local - tais como: na Ilha Brasil-Rio, fala-se em língua portuguesa, na Ilha Paris, o francês - e o inglês, em outras, é totalmente liberado o uso de qualquer idioma. Ou seja, além da consideração da língua inglesa como a língua universal, não há nenhum parâmetro, as regras linguísticas dependem unicamente das regras expressas pelo proprietário da ilha.

Frente a esta questão do estar entre-línguas, uma experiência interessante relacionada à questão dos idiomas ocorreu em uma ilha de *freebies*: logo que criei meu avatar, descobri, através de *blogs*, a existência dessas lojas e levei o avatar até uma delas; depois de algum tempo de navegação, começou a surgir em minha tela uma mensagem em inglês questionando a existência de algum avatar que “falasse” alemão; alguns minutos depois, outro avatar respondeu, também em inglês, afirmando que não falava alemão, mas falava francês e, assim, sucessivamente, foram surgindo diálogos escritos em diferentes idiomas: francês, alemão, português, inglês e japonês, como na Torre de Babel.

Diante desse plurilinguismo, um dos itens mais vendidos são os tradutores, pois permitem que os usuários interajam, mesmo falantes de diferentes idiomas. Algumas ilhas, tais como a Paris 1800, oferecem estes itens no formato *freebie* para os visitantes estrangeiros.

### 3.4 Constituição do corpus discursivo

O *corpus* discursivo a ser analisado será constituído de textos sobre o SL. Essa escolha surge da impossibilidade de analisar o discurso dos avatares dentro do programa (durante a utilização, através da interação), devido a vários fatores, dentre os quais o já citado<sup>13</sup> preconceito com novos avatares, o que, conseqüentemente, fez com que nós não conseguíssemos interagir com outros usuários e, mesmo quando houve tal possibilidade, os diálogos resumiam-se à troca de arquivos, questionamentos acerca dos lugares, dos itens de aparência, paqueras.

Diante de tal dificuldade, foram escolhidos textos de jornais, revistas, *blogs* e *sites* de *download* do programa. Como o nosso objetivo é compreender a construção de identidades na virtualidade, o critério para seleção dos textos foi a temática da identidade, pois acreditamos que, ao falar sobre esse tema, poderemos analisar os efeitos de sentidos que emergem, principalmente, no que tange às identidades no mundo virtual.

Os textos a serem analisados são provenientes dos seguintes jornais e revistas: *Folha de São Paulo*, *Estadão online*, *Veja online*, *Época* e o *site das Revistas Abril*. O critério de seleção desses jornais e revistas foi a consideração de que são textos formadores de opinião, além de serem amplamente conhecidos e de grande tiragem no país. Os textos dos *blogs* “O Garganta de fogo” e “Blog do IG” também foram selecionados para compor o *corpus da pesquisa*, pois são páginas com relevante número de acessos e comumente citadas em fóruns de participantes do simulador SL. O primeiro deles, “Garganta de Fogo”, funciona como um diário do avatar, no qual são oferecidas dicas de navegação e a descrição de experiências vividas no SL. Já o “Blog do IG” é a página oficial do simulador no Brasil; por isso, possui um caráter mais informativo, noticiando as novidades e também sugerindo

---

<sup>13</sup> No capítulo destinado à descrição da construção do avatar, p.17

experiências, passeios, pessoas a conhecer. O interesse em analisar esse material, proveniente dos *blogs* citados, se deve à recorrente abordagem destes acerca do tema identidade.

Além disso, foram coletados textos de *sites* de *download* do programa – Mainlad Brasil, Kaizen Game e Baixaki - por apresentarem textos com caráter mais publicitário, com avaliações de usuários, notas atribuídas por jornais e revistas para o programa, comentários de grandes meios de comunicação acerca do jogo.

Passemos a uma análise do uso do simulador, antes de apresentar os resultados da análise do corpus coletado.

#### 4. A (DIS)SIMULAÇÃO DA VIDA COMO UM GESTO INTERPRETATIVO.

Traçadas as condições de produção, teceremos neste espaço algumas considerações sobre o funcionamento do simulador SL, a partir da experiência de utilização do programa feita pelo pesquisador, como uma forma de compreender melhor o programa e auxiliar na análise da materialidade linguística a ser empreendida no próximo capítulo.

Tornou-se relevante a criação de um item destinado à discussão da experiência da “segunda” vida, pois várias situações vivenciadas, no *software* em questão, que versam sobre formato do programa, bem como sobre os sujeitos que o utilizam, saltaram aos nossos olhos, por serem específicos da utilização e não terem sido citados nos textos publicitários, de divulgação e também dos dizeres de usuários, que analisaremos enquanto materialidade linguística.

Diante disso, o propósito do presente capítulo é relatar, discutir e analisar algumas das experiências vivenciadas dentro do simulador - de suas regras, seu funcionamento, os relacionamentos entre sujeitos -, pois apesar de não, necessariamente, terem uma materialidade linguística, são passíveis de interpretações e conseqüentemente, de atribuições de sentido, tal como aponta Derrida (1973, p.194), “não há nada fora do texto”; neste sentido, tudo é passível de leitura que, na perspectiva teórica que adotamos, é o mesmo que interpretação.

A partir da leitura do simulador *Second Life*, teceremos algumas considerações sobre determinados aspectos da vida virtual, a saber, a designação, a interação, a aparência, o sexo, as línguas.

##### 4.1 A designação como um mecanismo argumentativo

O subitem que agora discutimos aborda a designação do simulador, alvo da presente análise. O próprio nome, por si só, (re)vela o objetivo do programa: a possibilidade de simular a vida. Recorrendo ao dicionário, o substantivo “simulador” pertence ao mesmo campo semântico de “aquilo que dá aparência de realidade (àquilo que não a tem), fazer o simulacro de, aparentar(-se), fingir(-se), arremedar, imitar, disfarçar, dissimular. Esta relação entre os significados evidencia a grande “sacada” do programa em questão: possibilitar, no momento (pós-)moderno, a criação de uma [nova] vida sem fixidez de identidades, sem a necessidade de amarrar-se, com a abertura à criação de regras e com a ilusão de que estas (re)criações da vida não influenciem na realidade.

Ainda sobre o léxico, há uma interessante relação traçada entre o SL e a acepção que o designa: “simulador”. Fazer referência ao programa enquanto uma simulação é, de certa forma, “dar aparência de realidade àquilo que não a tem” – de acordo com o dicionário (MICHAELIS, 2002, p.586); neste sentido, criar uma nova vida dentro de um simulador é (re)criar [uma nova] realidade, é fazer com que tal experiência se torne realidade. Em outras palavras, é dissimular:

Você sabe que o computador sustenta a alucinação de um interlocutor (anônimo ou não), de um outro “sujeito” (espontâneo e autônomo, automático) que pode ocupar mais de um lugar e desempenhar muitos papéis, num face a face, mas também retraído; provavelmente diante de nós, mas também invisível e sem rosto por detrás de sua tela. Como um deus oculto, mas que ressona um pouco, capaz de dissimular até no enfrentamento. (DERRIDA, 2003, p.143)

Ao esconder-se atrás da tela o sujeito (dis)simula identidades, situações, relacionamentos e (re)cria a vida num jogo de realizar e dissimular.

A respeito do nome do programa “*Second Life*”, a escolha pela não tradução do mesmo para a língua portuguesa<sup>14</sup> evidencia a questão da língua inglesa como língua

---

<sup>14</sup> Considerando que os desenvolvedores do programa criaram uma versão brasileira do programa, em que todas

universal, mas também emergem, nesta escolha, traços de outros discursos que fazem referência aos norte-americanos como um povo mais desenvolvido quanto às questões tecnológicas. Nesse sentido, fazer uso de um programa cujo nome é escrito em inglês faz com que os brasileiros mais ávidos por novidades tecnológicas aproximem-se dos norte-americanos, nem que seja ao fazer uso dos mesmos programas.

#### 4.2 *Os (desen)laços (pós-)modernos*

A interação no *Second Life* não é tão simples, como num *chat*; inúmeras vezes, quando me inscrevi no programa, visitei ilhas onde os avatares permaneciam parados ou caminhando pela ilha, sem interagir com ninguém e, quando convidados a se manifestarem, não respondiam e ali permaneciam. Ao perceber essa resistência, procurei uma ilha brasileira – Brasil Rio -, e, diferentemente do que imaginava, o mesmo aconteceu: contando que nessa ilha, havia cerca de quinze avatares, apenas seis deles conversavam.

A primeira dupla consistia em dois avatares do sexo feminino – Marian e Shelton - que se chamavam mutuamente de “prima”. Quando cheguei à ilha, Shelton havia elogiado a aparência de Marian. O diálogo continuou e ambas sempre faziam referência à filha de Marian e, esta, num determinado momento, respondeu afirmando que a filha estava de castigo na RL<sup>15</sup>. Durante todo o diálogo, tive a sensação de que os avatares mantinham alguma relação fora do SL.

A segunda dupla – Kimberly e Anstra -, também avatares mulheres, dialogavam acerca do uso do programa, uma vez que Kimberly afirmou ser iniciante no SL e, por isso, gostaria de algumas dicas de utilização do programa para melhorar a aparência de seu avatar. Anstra, por sua vez, mostrou-se muito solícita; explicou-lhe o uso e, além disso,

---

<sup>15</sup> as informações são em língua portuguesa.  
Real Life

transferiu para Kimberly alguns itens de aparência que possuía em seu Inventário.

A terceira e última dupla era um casal - Ana Manton e Antonio Carlos - e o diálogo configurava-se como um paquera, em que ambos elogiavam a aparência do outro; conversaram durante algum tempo e adicionaram-se como amigos.

Nesta ilha, tentei conversar com três avatares – José Henrique, Lily Hilton e Kitty Germany – e não obtive resposta de nenhum deles; porém, um avatar de nome Frida Herman – Bad Girls<sup>16</sup> – enviou-me um pedido de amizade, que foi aceito, mas quando fui conversar com ela, Frida já não estava mais na ilha; disso concluí que o mecanismo de adicionar amigos na virtualidade é bem peculiar, uma vez que não é necessário conhecer, nem ao menos interagir com o usuário, para que ele esteja presente na lista de amigos e que, portanto, a presença num mesmo lugar, ou o fato de participar do mesmo círculo de amizades, já permite que um usuário adicione o outro em sua lista de amigos.

Experiências como as referidas foram recorrentes durante os seis meses de navegação do simulador, e foram escolhidas por evidenciar algumas peculiaridades do programa: a dificuldade de relacionamento com outros avatares, a futilidade dos diálogos e a volatilidades das relações - que, quando parecem ser mais sólidas, possuíam, aparentemente, um vínculo com a realidade. A este respeito, retomamos as palavras de Bauman (2004, p.07) sobre os sujeitos da (pós-)modernidade:

Desligados, precisam conectar-se... Nenhuma das conexões que venham a preencher a lacuna deixada pelos vínculos ausentes ou obsoletos tem, contudo, a garantia da permanência. De qualquer modo, eles só precisam ser frouxamente atados, para que possam ser outra vez desfeitos, sem grandes delongas, quando os cenários mudarem – o que, na modernidade líquida, decerto ocorrerá repetidas vezes.

Diante dessa experiência no programa, percebemos que a interação no simulador só é interessante ao permitir a maleabilidade dos laços, a fim de que eles possam

---

<sup>16</sup> A referência entre hífnens (Bad girls), remete a pertença do avatar a um grupo, a uma comunidade, a qual ele se filia. Tal identificação pode ser trocada a qualquer momento pelo usuário.

ser atados e desatados, de acordo com a vontade dos sujeitos.

Passemos ao segundo item: a aparência.

### 4.3 A primazia da imagem

*O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens (DEBORD, 1997, p.67)*

Segundo a frase utilizada por Guy Debord, o espetáculo não são só as imagens, mas essas enquanto constituintes fundamentais das relações humanas. Assim, quando afirmamos, com base no autor, que vivemos numa sociedade do espetáculo, tal dizer não remete apenas à primazia da imagem, mas dá conta das relações, ou melhor, dos (desen)laços mediados por tais artefatos.

Refletindo sobre os diálogos citados acima, pelo fato de algumas ilhas oferecerem itens de aparência gratuitos e dada a quantidade de ilhas de *freebies*, é possível concluir que a aparência é primazia no SL.

Tudo gira em torno da composição do “shape” do avatar, de deixá-lo diferente, apesar de os parâmetros já estabelecidos de beleza se virem reforçados: alta estatura, corpo longilíneo, cintura fina, quadris largos e seios grandes, nas mulheres, e, nos homens, corpo definido, peitoral largo, braços fortes, pernas grossas e cintura fina, pele branca, cabelos lisos e olhos claros. A imagem do avatar é a peça chave do programa, pois é o representante do usuário; logo, se o avatar possuir uma aparência dentro dos atuais padrões de beleza, maiores serão as possibilidades de conquistar amigos e paqueras.

Relacionado à primazia da imagem, há o argumento ao consumo, pois, para conquistar uma aparência que possibilite fugir do preconceito contra os *newbies* (p.32) e relacionar-se com outros usuários, o avatar tem, necessariamente, que adquirir itens para compor sua aparência. Mesmo quando algumas ilhas oferecem artigos sem custo – os

chamados *freebies* - para os usuários, estes são instigados a consumir, pois, obviamente, tais artigos não são os mais bonitos, os melhores e, muitas vezes, alguns usuários não aceitam tal oferta.

Diante deste incentivo ao consumo e da primazia da imagem, a moda ganha força, pois estimula a aquisição de novos itens e faz com que os avatares mais “antenados” diferenciem-se de outros no simulador. Por isso, há inúmeras ilhas com eventos de moda, museus com o tema e avatares que se intitulam *fashionistas*. Tais ilhas apresentam as tendências da moda e são permeadas por lojas que vendem seus artigos a preços altíssimos. Mas, o mercado do SL não se resume à aparência do avatar; além do físico, o usuário é convidado, também, a possuir terrenos ou ilhas, cujos preços variam entre trinta a cinquenta reais<sup>17</sup>.

Neste sentido, a utilização do simulador somente reforça a consideração de que a visão é um sentido humano privilegiado no SL, pois é no/por ela que é possível acessar essas informações acerca do outro [e do outro de si mesmo] que são cada vez mais importantes no processo de conhecer e relacionar-se.

#### 4.4 Sobre o Cibersexo

Como já afirmamos no item precedente, a respeito das condições de produção, a questão sexual é uma das possibilidades que mais atraem os internautas no mundo virtual. A abertura para falar do sexo e praticá-lo em suas modalidades (des)corporificadas na virtualidade tornou-se, para muitas pessoas, “o centro de suas experiências virtuais” (TURKLE, 1996, p.223). Possivelmente, a escolha do sexo como ponto de destaque na utilização da internet é justificada pela facilidade e volatilidade que esta experiência assume

---

<sup>17</sup> Valores já transformados de *Linden Dollar* para Reais.

em tal contexto (TURKLE, 1996, p.224), devido à possibilidade do anonimato, em que é possível expor-se, ou melhor, expor a representação – avatar –, mantendo a identidade do mundo real protegida.

Se o tema é recorrente na virtualidade como um todo, os simuladores não fogem à regra. Endossando o que foi dito anteriormente, o sexo é um dos temas mais citados nas propagandas e nos textos de divulgação do simulador, bem como em relatos de usuários que fazem uso do programa.

Diante desta recorrência, inferimos que o sexo é um dos grandes apelos do *software*, mas, para tornar esta prática mais atrativa, de modo a levar milhares de pessoas a experimentá-la é o caráter de novidade que os textos a respeito do simulador vinculam a esta prática: a possibilidade de simular o ato sexual, com gestos, sons, expressões faciais e corporais, diferentes posições e ângulos de visão que permitam assistir [e ser assistido] durante a prática com a garantia da identidade assegurada, bem como a impossibilidade de contrair doenças sexualmente contagiosas.

Apesar de toda esta publicidade e da constante referência ao simulador como um lugar sem regras em que tudo é possível, a partir da experiência de nossa (dis)simulação da vida, percebemos que, assim como na realidade, a prática do sexo é interdita em algumas ilhas, sendo tema constante nos folhetos de regras destas, enquanto uma prática proibida à semelhança da chamada vida real, podendo, portanto, ser praticada em ilhas específicas – denominadas *mature*. A existência de lugares específicos para a prática do sexo marca mais uma semelhança entre as regras morais dentro e fora da virtualidade.

Além desta impossibilidade, a prática sexual no simulador está relacionada diretamente ao consumo, pois, para poder fazê-lo, o avatar precisa adquirir, em lojas específicas, órgãos genitais, como nos conta Andrade (2007). Tais lojas são movimentadas e vendem *lingeries*, acessórios e partes do corpo que são utilizadas na prática do sexo, com

grande variedade.

O apelo ao sexo não se restringe apenas à possibilidade de simular o ato sexual, mas em grande parte dos relacionamentos que envolvem avatares do sexo masculino e na própria composição do representante virtual. As roupas dos avatares permitem sempre que se mostre o corpo, principalmente os avatares do sexo feminino; estes fazem uso de roupas curtas, justas, transparentes e, muitas vezes, nas ilhas permitidas, andam nus. Já os diálogos dos avatares do sexo masculino geralmente possuem conotação sexual ou um convite direto à prática: o que faz com que muitos avatares - que assumem o sexo feminino – critiquem esta abordagem.

Em suma, o cibersexo atravessa o simulador SL, assim como o mundo real: seja nos discursos sobre ele, seja na (dis)simulação da vida no programa em questão.

Passemos à análise da materialidade linguística.

## 5. O (DES)COSER A TRAMA DISCURSIVA

### 5.1 (Trans)mutações de uma mesma vida

Retomando a descrição tecida acerca do simulador SL no item destinado às Condições de Produção (p.36), é possível perceber que os textos sobre o programa estão sempre dicotomizando o mundo real e o virtual. Diante dessa recorrência, principalmente nos textos que possuem uma abordagem mais publicitária do programa, interessou-nos investigar como essa polaridade aparecia no *corpus* escolhido e quais os efeitos de sentido que emergiam desses textos.

Para empreender a análise, foram escolhidos os textos provenientes das revistas Abril, *Veja*, *Época* e dos *sites* de *download* Baixaki e Kaizen Games. O primeiro deles, “A vida como ela não é” (MING e MOHERDAUI, 2007), veiculado pela revista *Veja* (nas versões *online* e impressa), em 18 de abril de 2007, apresenta e descreve o simulador através de experiências de usuários. A reportagem, em questão, apresenta um caráter informativo facilmente justificado por ter sido publicada no ano de inauguração do portal brasileiro do programa.

Os outros textos escolhidos - extraídos dos *sites* Baixaki e Kaizen Games e das revistas *Época* e do grupo *Abril*- possuem um caráter mais publicitário, uma vez que é através destes textos que o usuário decide fazer ou não o *download* do programa. Diante disso, consideramos que estes textos, mais do que apresentar e descrever o programa, têm como objetivo convencer o internauta a acessá-lo.

O eixo de análise que apresentaremos no próximo subitem surge como uma forma de investigar a divulgação do programa e os mecanismos utilizados para convencer cerca de 9,7 milhões de usuários que se cadastraram no programa.

### 5.1.1 *Second Life*: A (des)idealização

Nos discursos analisados, pode-se perceber que o *Second Life* é altamente reconhecido e utilizado por possibilitar a “materialização”, ainda que virtual, dos ideais, dos sonhos. Este processo, que aqui denominamos (des)idealização, é descrito por Melman (2003, p.28) nos seguintes termos: “[...] não se trata mais de se satisfazer com representações, mas com o próprio autêntico, com o objeto não mais representado, mas efetivamente ali, presente na realidade”.

Considerando que “ideal”, segundo o dicionário Michaelis (2007, p. 236) “é aquilo que existe apenas na idéia, imaginário, fantástico”, conclui-se, então, que, ao realizar os desejos (ideais), no mundo virtual, eles deixam de ser ideais para se tornarem realidade: ocorre, assim, o fenômeno da (des)idealização.

A designação (des)idealização é utilizada para marcar a coexistência da idealização e da “desidealização” possibilitada pelo simulador. Nos recortes abaixo, surgiu, como uma recorrência, nas publicidades do programa, a simulação da vida como um forma de realizar os desejos, os sonhos, os ideais de seus potenciais usuários. Nesse sentido, para que o usuário acesse o programa, é preciso que ele idealize uma vida; ao criá-la virtualmente, o ideal deixa de existir exatamente por sua realização.

Com base nessa reflexão, vejamos o excerto abaixo:

***RDI***: *No mundo ideal (Second Life), todo mundo é magro. Mais especificamente, as mulheres são magras, altas, jovens, têm seios salientes e cintura fina, silhueta ideal para caberem com perfeição em roupas apertadas e curtas<sup>18</sup>(grifo meu)*

RD1 é o primeiro parágrafo da matéria de capa que apresenta o simulador *Second Life* através de dizeres de usuários do simulador, retirada da revista *Veja*.

---

<sup>18</sup> Veja, 18 de abril de 2004.

As características físicas, mais usuais no aplicativo, tais como: “mulheres magras, altas, jovens, têm seios salientes e cintura fina (...)”, confirmam o que Lipovetsky (2004, p. 72) chama de “ideais hedonistas”, nos quais a saúde, a beleza e a longevidade são alguns dos maiores anseios do sujeito da (pós-)modernidade, que aderem - compram - esses padrões, objetivando a perfeição: a saúde perfeita, o corpo perfeito etc.

Retomando a palavra “perfeição”, que significa estado do que é exato, correto, impecável, ausência de defeitos (MICHAELIS, 2002, p. 659), percebemos a aproximação à ideologia neoliberal, em que os defeitos devem ser dizimados e a perfeição – mais frequentemente denominada “qualidade total” - é uma condição fundamental. A princípio, a perfeição era um requisito que abrangia apenas o mercado (produção, compra/venda) e, mais recentemente, é um conceito que direciona os sujeitos, principalmente, quanto à aparência física, como aponta o trecho: “silhueta ideal para caberem com perfeição [...]”.

Ainda nesse excerto, observa-se a espetacularização do corpo, “silhueta ideal para caberem com perfeição em roupas apertadas e curtas”; é notória a exibição do corpo, o apelo sexual presente no *software*, que funciona também como um ideal, a ser realizado no SL, já que é impossível realizá-lo no que se poderia considerar primeira vida (First Life).

O uso repetido do adjetivo “ideal” evidencia o imbricamento entre realidade e virtualidade; afinal, os parâmetros que definem o “ideal” estão calcados e legitimados na/pela realidade. Tal imbricamento surge como efeito de sentido que pode ser exemplificado com o trecho: “*no mundo ideal todo mundo é magro*”, pois a magreza como uma característica ideal é um valor da realidade no mundo atual. Nesse sentido, o SL (re)força, legaliza e legitima a vida real.

Emerge, ainda, a concepção de sujeito calcada no logocentrismo, pois é um sujeito que possui autonomia e detém o poder, através do *software* em questão, de realizar (ou não) seus desejos e fantasias. Ou seja, emerge a concepção de sujeito que tem controle sobre si:

seus desejos, ideais e sonhos. Para refletirmos um pouco mais acerca da temática, neste tópico discutida, passemos para o próximo excerto:

**RD2:** *O segredo para o sucesso do SL é a principal mercadoria comercializada lá dentro: os sonhos.*<sup>19</sup>

O segundo recorte discursivo é uma oração retirada de um *site* de *downloads* de programas que pertence ao mesmo portal em que reside o *blog* oficial do SL por isso, nós o consideramos como uma propaganda, mais especificamente, um *slogan* do simulador, pois a sua leitura pode convencer o internauta a utilizar o programa.

Neste caso, há um discurso menos formal que o anterior, marcado pela presença do dêitico “lá”, que marca o SL como um local concreto. É interessante analisar a estrutura da frase: primeiramente, o termo “segredo”, posicionado no início, produz o efeito de expectativa no leitor; faz com que a frase funcione como uma revelação de tal segredo. Este mecanismo aguça a curiosidade e, como consequência, “garante” a leitura da frase até seu término, onde haverá a suposta revelação: “os sonhos”: quem não quer concretizar seus sonhos?.

Ainda se verifica o “*sucesso do SL*” como uma informação não questionável, uma vez que a estrutura da frase não possibilita esse tipo de reflexão, pois o fato é tratado como uma informação já dada, algo sabido por todos e, portanto, inquestionável; logo, cria um efeito de verdade.

Outro aspecto relevante é o predicativo do sujeito da oração, presente no período acima: “a principal mercadoria comercializada”, que remete diretamente ao aposto “sonhos”. Este excerto é excessivamente forte, uma vez que denuncia a face mercadológica da (pós-) modernidade, marcada pela mercantilização, objeto de venda e/ ou compra, inclusive, os sonhos. Em outras palavras, os sonhos são mercadorias, “produtos” que merecem destaque,

---

<sup>19</sup> Disponível em: <http://www.baixaki.com.br>. Acesso em: 23 de junho de 2007.

uma vez que “o preço que o potencial consumidor em busca de satisfação está preparado para pagar pelas mercadorias em oferta dependerá da credibilidade dessa promessa e da intensidade desses desejos” (BAUMAN, [2007] 2008, p. 18). Este caráter mercadológico, atribuído aos sonhos, remete à sociedade do consumo, em que “o consumo rege todos os hábitos socioculturais” (SIBILIA, 2002, p.28).

Além da questão do consumo, fortemente presente neste excerto, emerge, ainda, como efeito de sentido, a questão do “sucesso”, palavra que aponta para outros discursos da contemporaneidade que denunciam o anseio coletivo da fama - amplamente discutido por Debord (1997) -, que, na (pós-)modernidade, alcançou o seu ponto culminante devido à expansão do uso dos artifícios tecnológicos: computadores, câmeras filmadoras, câmeras fotográficas entre outros. O excerto em questão atribui esse ideal, tão almejado na contemporaneidade, ao simulador SL, como um argumento capaz de persuadir os leitores a fazerem uso do programa, uma vez que, além de o sucesso ser um objetivo dos sujeitos da (pós-)modernidade, tudo o que recebe essa designação passa a ser objeto de desejo do público em geral.

O *Second Life* seria, de acordo com o excerto, o local da comercialização dos sonhos, ideais, desejos, proporcionando a seus usuários tornar real tudo o que não é. Remete diretamente ao sujeito do gozo, em que o importante é gozar - não importando os meios para que isso aconteça:

Estamos numa sociedade em que a fabricação de objetos aptos a satisfazer os orifícios corporais se tornou uma espécie de exigência e encontra, evidentemente, a concordância coletiva [...] São gozos fabricados, artificiais que fazem parte dos produtos da nova economia psíquica. (MELMAN, 2003, p.32).

No trecho citado, há uma retomada da discussão – presente nesta dissertação, no capítulo sobre sujeito - a respeito da reconfiguração do objeto que passa a ser subjetivado, como um gozo fabricado, artificial; em contrapartida, há a objetificação de tudo e de todos.

Portanto, esta concepção de sujeito se caracteriza por fetichizar (materializar) os desejos e o programa em questão diz possibilitar, mesmo através do gozo artificial, a realização desse ideal.

Vejamos RD3:

**RD3:** *Libere seus instintos e fantasias num mundo virtual 3D onde tudo tem impacto sobre sua vida real.*<sup>20</sup>

RD3 é um dizer veiculado na mesma página de *download* de programas, citada no recorte anterior. Da mesma forma, será aqui considerado como uma propaganda, que tem como principal objetivo o consumo, através da construção de necessidades. Neste sentido, Coracini afirma (2007, p.225) que a publicidade “ao mesmo tempo que atende às expectativas de seu público, reproduzindo/repetindo o que ele quer ver/ouvir (consciente ou inconscientemente), traz sempre o novo, o inesperado”, o que, no excerto em questão, remete à possibilidade de uma vida menos reprimida e mais feliz. Vejamos como esse efeito de sentido se materializa lingüisticamente em RD3.

O verbo “liberar”, utilizado no modo imperativo afirmativo, do enunciado na 2ª pessoa (você): *libere* -, juntamente com os pronomes possessivos (em 3ª pessoa), “seus” e “sua”, enfatizam o caráter persuasivo do discurso, que faz referência direta ao leitor, a fim de convencê-lo a acessar o programa, através de um ato de fala ilocucionário.

O mesmo enunciado afirma que o SL funcionaria como o lugar em que há a possibilidade de “liberar seus instintos e fantasias”, isto é, de dar vazão às pulsões. Outro pressuposto que merece destaque é que, ao convidar o interlocutor a se “liberar”, afirma-se que, na segunda vida, a liberação é possível, o que não ocorre na 1ª vida (pelo menos não diretamente, apenas através da influência que a virtualidade exerce sobre a realidade).

Quando há referência aos “instintos e fantasias”, retomamos o inconsciente, o

---

<sup>20</sup> Disponível em: <http://www.baixaki.com.br>. Acesso em: 23 de junho de 2007.

descontrole, a involuntariedade, e, no caso específico da palavra “instinto”, os impulsos naturais de ações humanas, ou seja, as pulsões. Ao agregar os itens lexicais “instinto” e “fantasia”, o enunciador aponta para o descontrole, para a ausência da razão. Em contrapartida, com o uso do verbo “liberar”, que, segundo o dicionário (MICHAELIS, 2002, p.469), significa “tornar livre, libertar; livrar de restrições”, RD3 aponta para as repressões, para os interditos da vida real, uma vez que, neste espaço virtual, existe uma instrução, que permite que o sujeito abandone algumas restrições.

Diante disso, observamos que há um direcionamento para a concepção de sujeito que detém o controle sobre si, inclusive sobre o que é incontrolável, inconsciente, característica esta que remete ao sujeito logocêntrico, possuidor de identidades fixas, que pode decidir e controlar suas atitudes, escolhendo o melhor lugar para liberar (ou não) seus instintos e fantasias.

Ainda é possível extrair um outro efeito de sentido o excerto: ao fazer a afirmação de que “tudo tem impacto sobre sua vida real”, fica explícito que, por mais que se tente criar uma nova vida, uma nova chance (como veremos nos próximos excertos), distanciando-nos da nossa vida, ela não anularia ou independeria da primeira - dita vida real; portanto, a fronteira entre essas duas formas de vida estaria cada vez mais opaca.

### **5.1.2 *Second Life*: (in)dependência da 2ª vida à 1ª.**

Neste tópico de análise, observaremos como, mesmo à revelia do sujeito, esta (dita) 2ª vida está totalmente imbricada à primeira, uma vez que é impossível não se pautar na vida real, mesmo que para contrapor-se a ela. Vejamos como esse efeito se materializa nos excertos:

**RD4:** *Se você achava que o mundo virtual de Matrix era uma realidade distante, irá se espantar com Second Life! Sucesso absoluto nos EUA e se espalhando rapidamente como uma febre pelo mundo, Second Life não é um simples jogo, mas uma realidade paralela em um ambiente virtual, onde as pessoas levam uma segunda vida social e podem até mesmo ganhar dinheiro de verdade. ( Site de downloads Kaizen Games)<sup>21</sup>*

RD4 é um enunciado veiculado ao *site* de uma corporação responsável pela criação da *Mainland Brasil*<sup>22</sup> no SL que disponibiliza o *download* do programa. Devido a esta relação entre o *site* e a simulador, consideramos este recorte também como um texto publicitário do programa.

Já numa primeira leitura, é possível perceber a comparação existente entre o mundo do SL e a realidade. As expressões “realidade paralela” e “segunda vida social” pressupõem a existência de uma primeira vida e de uma outra que possa coexistir. Além disso, todo o tempo, o enunciador - o autor do *site* Kaizen Games - utiliza o mundo real para validar o mundo virtual do SL, como em “sucesso absoluto nos EUA”, como se, para existir, a segunda vida precisasse ser validada pela primeira.

Neste excerto, o funcionamento discursivo da propaganda ocorre em dois eixos comparativos: o *Second Life* e o filme de sucesso no mundo todo, *Matrix*. Ao traçar tal comparação, vemos lampejos de discursos outros que acessam a memória acerca do famoso filme de ficção científica que retoma um mundo de sonhos gerado pelo computador: realidade virtual que simula, em alguns aspectos, o mundo em que vivemos. A comparação traçada se dá pelas consonâncias existentes entre o filme e o simulador: os sonhos, a realidade virtual, e por possibilitar aos leitores a compreensão do funcionamento do simulador, que se aproxima do filme, mas evidencia o caráter inovador do SL: novidade esta que deixará o interlocutor

---

<sup>21</sup> Disponível em: <http://www.kaizengames.com.br/jogos/second.aspx>. Acesso em 24 de junho de 2008.

<sup>22</sup> *Mainland Brasil* é o *site* sobre o SL especificamente para brasileiros, com informações em língua portuguesa, troca de moedas – reais para lindens dollars. Este *site* direciona os usuários do simulador para uma ilha homônima no primeiro acesso ao simulador.

surpreso.

Reforçando a relação entre realidade - 1ª vida - e virtualidade -2ª vida -, no uso da locução adjetiva “de verdade”, qualificando o vocábulo “dinheiro”, observamos que o enunciador faz referência à presença do dinheiro do mundo real na virtualidade. A afirmação da presença desse dinheiro no SL (re)vela a existência de um dinheiro falso – que não possui o valor na realidade - associado aos jogos e simuladores, virtuais ou não. Ao fazer tal afirmação, tenta-se evidenciar mais uma diferença entre o SL e os outros jogos, fator este que contribui para o caráter de inovação atribuído ao programa e para atrair jogadores.

Além disso, a vantagem que o jogo pretende destacar é que o “dinheiro de verdade”, ao qual o trecho faz referência, é aquele que pode ser usado na vida real, mesmo sendo proveniente da vida virtual. Dinheiro virtual que também se torna real para os criadores do programa, pois é diante da compra da moeda virtual – *Linden dollar* – e dos anúncios que o programa gera lucro a seus elaboradores. Ou seja, há uma verdadeira ponte que liga os dois mundos e que se materializa no dinheiro virtual que se transforma em real.

Novamente, temos um discurso em 2ª pessoa, dirigindo-se, portanto, ao interlocutor ou ao leitor - marcada pelo pronome de tratamento “você”; o tempo verbal predominante é o presente que aproxima o leitor do que é enunciado no texto em questão.

Observe-se, ainda, o trecho: “*Second Life* não é um simples jogo, mas uma realidade paralela”; a estrutura da oração marcada, por ser iniciada pela consideração do que o SL não é, promove uma tentativa de antecipar, respondendo a uma provável indagação – a respeito de uma possível comparação entre o SL e um jogo - antes mesmo de ser questionado. Tal estruturação funciona como uma tentativa de contrariar a voz insistente no mundo real, que afirma que o SL é um simples jogo. O enunciador nega tal afirmação e explicita sua opinião: “SL é uma realidade paralela”. Ao trazer uma voz corrente na primeira parte do enunciado, a afirmação seguinte, introduzida pelo articulador “mas”, ganha força

argumentativa, apontando para a opinião do enunciador.

Observamos, ainda, a utilização da palavra “simples”, que, precedida por uma negação, afirma que o *Second Life* é diferente dos jogos que conhecemos, denominados “simples”; SL seria, portanto, mais complexo (ou complexo como a vida), o que, com certeza, chama a atenção dos internautas mais ávidos por inovações.

Vejamos a relação entre a primeira e a segunda vida no próximo excerto:

**RD5:** *Quem um dia já não sonhou em ser um empresário famoso, um ícone pop mundial ou até mesmo o Super Man? Em Second Life você pode ser o que realmente sempre quis desde um simples cidadão a um astro de cinema ou do Rock. No universo paralelo do Second Life, a sua imaginação é o verdadeiro limite. (Site de downloads Kaizen Games)*<sup>23</sup>

Neste excerto, vemos emergir a oferta das “polissubjetividades” (MELMAN, 2003, p.95), que são as existências efetivamente múltiplas que o mercado nos oferece, como objeto de luxo: astro de cinema, do rock, empresário famoso, Super-Man, ícone pop mundial etc. Estas ofertas constituem o que Melman chama de liberalismo psíquico, afinal

o que hoje nos é oferecido é experimentar gozos diversos, explorar todas as situações [...] Você vai querer a sua vida toda condenada a ser hétero, a tomar tal partido ou amar tal tipo de mulher? Hoje, podemos encarar isso de outro modo, adotar sucessivamente todas as posições que são oferecidas, por vezes, evidentemente, com efeitos de desrealização. (MELMAN, 2003, p.95)

Através das diferentes, por vezes contraditórias, construções identitárias, o sujeito do gozo pretende experimentar e explorar todas as possibilidades, com uma rejeição à fixidez, à unidade das identidades. Nesse sentido, o SL, por assumir o caráter de simulação, oferece,

---

<sup>23</sup>

Disponível em: <http://www.kaizengames.com.br/jogos/second.aspx>. Acesso em 24 de junho de 2008.

como *matéria-prima*, a possibilidade de viver as polissubjetividades. Diante dessa possibilidade infinita de (re)invenção de si, assumir “uma identidade coesa, firmemente fixada e solidamente construída seria uma fardo, uma repressão, uma limitação da liberdade de escolha” (BAUMAN,2005, p.60).

Outro fator relevante no recorte analisado é a resignificação do verbo “ser”, na (pós-)modernidade, que está subordinado ao verbo “ter”; em outras palavras, o recorte analisado apresenta algumas opções de identidades como ilustração das possibilidades existentes no simulador e todas as identidades citadas estão arraigadas naquilo que elas oferecem. Neste sentido, ser um ícone pop mundial equivale a ter fama, dinheiro; ser o *Superman*, a ter poderes sobrenaturais, ter fama, etc. O fenômeno do esvaziamento do verbo “ser” é denominado por Pontes (2005, p.266) como objetificação, ou seja, ser célebre é ter fama, ter dinheiro, ter status, ter reconhecimento, ter visibilidade, enfim é um “ser” esvaziado de sentido, que só é relevante através de seus possíveis resultados, aquisições, posses.

A expressão “simples cidadão”, que explicita uma das inúmeras possibilidades que o programa oferece, remete ao caráter humilde, modesto, à ausência de requinte e, na comparação com as outras, também à ausência de fama e de dinheiro, tal como falamos no parágrafo anterior. Em outras palavras, cidadão é uma possibilidade que foge à regra e parece ser vista como mais simples e, possivelmente, menos desejada se comparada às outras. A escolha por esta identidade foge à regra, mas, ao ser citada em RD5, evidencia que há sujeitos que gostariam de assumi-la, seja porque são marginalizados, seja porque se sentem prisioneiros de uma vida de posses, em que o poder mais coíbe que liberta.

O SL é, novamente nesse excerto, definido como “universo paralelo”, que pode ter efeito catártico, na medida em que aquilo que não pode ser realizado na vida real poderá vir a ser na segunda vida (virtual). Ainda realça a necessidade de uma outra realidade: neste caso, a do mundo chamado real, ou seja, é a realidade presente que tem a função de validar a

vida virtual, que é travestida de novidade, pois o velho - no caso a primeira vida – está sempre lá, presente, mesmo na ausência.

À guisa de fechamento desta análise, é possível traçar uma aproximação da temática presente em RD5 com a consideração foucaultiana (2000) sobre a sociedade, que, através de seus discursos e de suas relações de poder-saber, fabricam o tipo de sujeito necessário ao seu funcionamento, aos seus interesses. Partindo da consideração de que estamos na (pós-)modernidade, em que o consumo é que rege a sociedade, as identidades a serem criadas pelo sujeitos seguem a ordem discursiva desse período: ser célebre, ter poder de consumo. Debord (1997, p.53) descreve as identidades (pós-)modernas como uma “mercadoria [que] se contempla a si mesma num mundo que ela criou”; em outras palavras, um mundo criado para que as mercadorias sejam consumidas pelos sujeitos que também são vistos como passíveis da mercantilização. Podemos traçar aqui uma aproximação com o item de análise anterior, no qual a mercantilização aparece como principal objetivo dos excertos, porém neste caso, a possibilidade de criação (in)finita das identidades assumem o papel de mercadoria.

Passemos à análise do próximo excerto:

**RD6-** *Muitos americanos têm hoje duas vidas. Uma é a real, onde se trabalha duro todo dia e, com sorte, dá tempo de tomar uma Budweiser na sexta-feira depois do expediente. Na outra vida, é possível ter a cara do Brad Pitt, dar autógrafos na rua e consumir as noites em sessões de sexo tórrido com Angelina Jolie (se você for mulher, não é nada complicado ter o Brad no travesseiro ao lado). Essa segunda vida, claro, é virtual e só é possível no simulador SECOND LIFE. Lá, nada é proibido. (Comece sua segunda vida. Revista Época, 20 de out. de 2006),<sup>24</sup>.*

Em RD6 fica evidente, novamente, o imbricamento realidade e virtualidade, uma vez que tudo o que o simulador oferece - aparência desejada, fama, sexo - está calcado

---

<sup>24</sup> Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG75587-6006-440,00.html>. Acesso em 22 de junho de 2008.

no mundo real, mas, ao mesmo tempo, dele se distingue por possibilitar realizar o que é proibido no mundo real. O funcionamento persuasivo desta propaganda toma como referência os hábitos cotidianos dos trabalhadores norte-americanos. Tal abordagem aponta para discursos outros em que se considera que os norte-americanos são uma referência ao modelo de vida a ser seguido na (pós-)modernidade, pelo alto consumo e uso das mais avançadas tecnologias.

Diante dessa exposição, o excerto se inicia com a informação de que “muitos americanos têm hoje duas vidas”; a força argumentativa desta oração é reforçada pelo uso do advérbio “muitos”, uma vez que veicula a ideia de que utilizar o programa tornou-se uma hábito na vida deste público. Na mesma frase, o uso do dêitico “hoje” enfatiza o caráter de novidade de ter duas vidas. Enfim, fazer uso do programa permite que os brasileiros se igualem aos norte-americanos e é, nesse sentido, que inferimos que a população brasileira os admira, afinal esta possibilidade de aproximação é o grande atrativo de RD6, pois revela o desejo dos brasileiros, como aponta Coracini (2007, p.76).

[...] nosso desejo não está apenas no estrangeiro (europeu) de cujos anseios e representações se originou o povo brasileiro, mas também no americano, que nos constitui por sua superioridade econômica, espírito prático, ligado à globalização e ao sucesso tecnológico, marca registrada da modernidade.

Seguindo o fio discursivo, o enunciador expõe as duas vidas que os norte-americanos possuem: a vida real e a virtual. Ao fazer referência à primeira delas, evidenciam-se as “dificuldades” da vida real: trabalho duro todo dia e falta de tempo de lazer. Tal designação reforça, através do adjetivo “duro” modificando “trabalho”, formando uma expressão marcadamente coloquial (que consideramos como uma marca das propagandas, devido à tentativa de aproximação da linguagem empregada neste gênero de que o público alvo faz uso), que enfatiza a intensidade do ofício e da expressão “todo dia”, indicando a continuidade deste processo caracterizado pelo enunciador de RD6 como árduo, duro.

Quanto à falta de tempo para o lazer, o enunciador faz uso da expressão “com sorte”, ou seja, de possibilidade que não se daria aleatoriamente, mas através da sorte que o sujeito possuiria, lembrando-se sempre que a sorte é algo independente do sujeito, que ele consegue independentemente do merecimento ou do desejo deste.

Depois desta expressão, o parágrafo continua, evidenciando que o lazer só poderá ser realizado se o sujeito tiver sorte: “dá tempo de tomar uma *Budweiser* na sexta-feira depois do expediente”. Nesta continuação do parágrafo, a ação descrita é muito próxima ao hábito dos brasileiros: tomar cerveja na sexta-feira depois do trabalho; o afastamento ocorre apenas quando a marca da bebida é citada como um sinônimo da palavra cerveja, substituindo-a metonimicamente. A troca da palavra “cerveja” pela marca *Budweiser* pressupõe que o leitor, mesmo não sendo americano, conheça-a e saiba o tipo de bebida que atende pela marca, fazendo emergir, como efeito de sentido, que esta é a cerveja dos americanos, discurso típico das propagandas.

Ao citar um costume dos norte-americanos, comum entre os brasileiros, evidencia-se a proximidade entre esses dois povos, que pode se estreitar mais a partir da incorporação de mais um recente costume dos estadunidenses: o uso do simulador.

A seguir, o enunciador segue descrevendo a segunda vida através das possibilidades que ela abre ao usuário: parecer-se com um galã norte-americano, ser famoso e ter relações sexuais com uma *sex symbol*, também, americana. Note-se que estas possibilidades, assim como nos outros excertos, estão inteiramente pautadas na realidade própria da sociedade do consumo, uma realidade que prioriza o sexo, a fama a qualquer valor social, que colabora para a emergência do sujeito do gozo.

Apesar de haver a (im)possibilidade de fazer tudo isso na vida real, as referências: Brad Pitt, Angelina Jolie, autógrafos, sexo, estão totalmente calcados na realidade; afinal estes atores, bem como as ações, não são criações da virtualidade. Porém, a questão mais relevante

é que ter relações sexuais ou não com estas pessoas - que se tornaram mitos – é impossível na chamada vida real.

Outro detalhe relevante é a referência à experiência sexual, que é, incontestavelmente, um dos grandes argumentos da mídia, das propagandas e dos textos de divulgação para persuadir seus leitores a conhecerem e utilizarem o simulador SL. Este argumento é convincente, pois o programa inova quanto à prática sexual na virtualidade, uma vez que não se resume a uma conversa picante, como nos *chats*, ou na exibição do corpo e dos gestos juntamente com carícias, via *webcam*, ou, ainda, a filmes pornográficos veiculados em *sites* específicos, mas é uma representação do ato sexual feito com os avatares, no qual é possível escolher posições sexuais, conversar via voz ou via mensagem digitada.

Ainda quanto à prática sexual possibilitada pelo simulador, o enunciador inclui, na oração entre parênteses, as mulheres, porém esta inclusão ocorre no jogo presença/ausência, uma vez que a referência às mulheres está presente no enunciado analisado e está ausente, enquanto uma informação principal, já que está entre parênteses. O enunciador tem cautela ao enunciar tal informação, efeito de sentido marcado pelo uso dos parênteses, o que nos permite perceber traços de outros discursos que apontam para a interdição que os discursos sobre o sexo sofrem ao serem enunciados por mulheres e, como todo texto de divulgação, é preciso atingir o maior número de pessoas possível, considerando as diferentes formações discursivas que atravessam os possíveis leitores: das leitoras que aderem ao programa para praticar o sexo virtual e das que não o fazem.

A temática do sexo é tratada mais abertamente entre os homens; tal efeito de sentido é evidenciado pela forma como tal prática é discursivizada, ao se referir ao público masculino: “consumir as noites em sessões de sexo tórrido com Angelina Jolie.

O uso do verbo “consumir” que significa gastar, mas também “utilizar, para satisfação das próprias necessidades ou desejos” (MICHAELIS, 2002, p.198) remete às

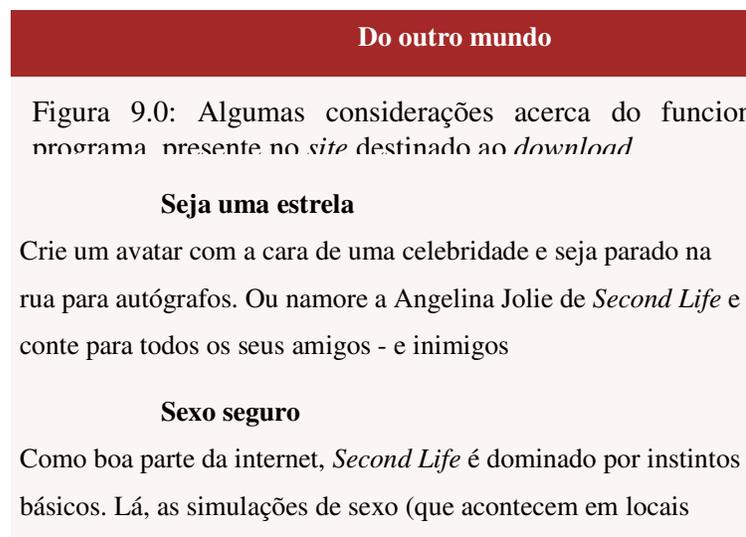
necessidades, o que nos leva a inferir que a prática sexual é vista como uma necessidade quando está relacionada ao homem. A prática sexual é abordada em RD6 como uma necessidade que é suprida através da repetição da ação, sentido marcado linguisticamente pela flexão de número do vocábulo “sessão”. Além disso, as sessões de sexo são adjetivadas por “tórrido”, que reforça a ideia de que para que o sexo seja satisfatório é necessário que ele seja intenso; por isso, a frequente associação com as palavras “quente” e “ardente”.

Ao in(ex)cluir a mulher na temática sexual, a forma de abordar o sexo- é visivelmente diferente, pois o sexo não é enunciado diretamente, mas apenas através de um eufemismo, como se observa em: “se você for mulher, não é nada complicado ter o Brad *no travesseiro ao lado*”. O uso do eufemismo aponta para a representação de mulher que o enunciador possui, revelando as FDs que atravessam o seu dizer: que mulheres têm pudor ao falar sobre sexo.

RD6 é finalizado através da revelação de que a segunda vida descrita pelo enunciado é virtual, enfatizando que é apenas no simulador SL que ela é possível.

Ainda sobre as propagandas, vejamos a análise de outro excerto:

#### **RD7:**



**Do outro mundo**

Figura 9.0: Algumas considerações acerca do funcionamento presente no site destinado ao *download*

**Seja uma estrela**

Crie um avatar com a cara de uma celebridade e seja parado na rua para autógrafos. Ou namore a Angelina Jolie de *Second Life* e conte para todos os seus amigos - e inimigos

**Sexo seguro**

Como boa parte da internet, *Second Life* é dominado por instintos básicos. Lá, as simulações de sexo (que acontecem em locais

privados) têm até efeitos especiais

### **Fique rico**

Nos escritórios da Linden pregaram a frase de um internauta: "Venho de um país onde o desemprego passa dos dois dígitos e tive acréscimo de mais 50% na renda com *Second Life*". Precisa mais?

### **Troque de sexo**

Desejo inconfessável ou projeto antropológico? A decisão é sua. Se você quer saber como é viver na pele do outro gênero, *Second Life* é o terreiro ideal para soltar a franga<sup>25</sup>

(Comece sua segunda vida. *Revista Época*, 20 de out. de 2006)

Em RD7, temos um formato gráfico diferente dos demais, mas que mantém as características da propaganda, tal como a referência direta ao leitor. Quanto às diferenças, um fator característico deste exemplar é a topicalização dos temas abordados através de títulos atrativos que anunciam o assunto a ser tratado no enunciado.

Todos esses subitens pertencem a um título maior denominado "Do outro mundo", a expressão comumente vinculada a assuntos diferentes, incríveis, é marcada linguisticamente pela preposição "de" que remete à pertença, ou seja, tais itens pertencem a um mundo, que não é aquele em que vivemos/conhecemos. "Do outro mundo" designa coisas diferentes das existentes neste mundo em que vivemos: coisas novas, incríveis e que, portanto, podem despertar a curiosidade dos interlocutores para saber o que pode haver de diferente daquilo que possivelmente ele conhece.

Retomando o imbricamento realidade e virtualidade, a expressão título da propaganda já (re)vela esta relação; afinal, para que existam coisas de outro mundo, é

<sup>25</sup> Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI55520-15220,00-COMECE+SUA+SEGUNDA+VIDA.html>. Acesso em 20 de Nov de 2008.

necessário que se saiba quais são as coisas do mundo em que vivemos; só aí é possível a comparação. Novamente, é evidente que o mundo virtual relaciona-se com o real nem que seja para marcar uma relação de divergências.

Abaixo do título, há uma oração que complementa o título analisado: “seis coisas que você pode fazer em Second Life. Algumas delas só mesmo em Second Life”. A utilização do substantivo “coisa”, flexionado em número, é um item lexical com significação aberta que direciona o interlocutor à continuação da leitura, na qual serão atribuídas significações a este substantivo: “seja uma estrela”, “sexo seguro”, “more bem”, “fique rico”, “troque de sexo”, “aprenda algo”, itens que nomearam as subdivisões do texto.

Ainda sobre a mesma oração, o enunciador enfatiza “algumas delas [das coisas] só mesmo em *Second Life*”, ou seja, dentre as seis possibilidades, há determinadas coisas que não podem ser feitas em outros lugares que não no simulador. O efeito de sentido que emerge do trecho citado no parágrafo anterior materializa-se através da utilização do advérbio “só”, reforçado pela palavra enfática “mesmo”. A afirmação, dentro deste contexto, tem um forte apelo argumentativo, pois cria no interlocutor a expectativa de conhecer estas diferenças – que serão descritas no decorrer do enunciado – e, conseqüentemente, de utilizar o simulador.

A seguir, são listados os seis tópicos, dos quais alguns serão analisados; no primeiro item, denominado “seja uma estrela”, os verbos do excerto são todos conjugados no imperativo afirmativo: “conte”, “seja”, “namore”, “crie”; este modo verbal se dirige diretamente ao interlocutor (leitor), como uma ordem, uma direção que funciona como uma tentativa de convencer o interlocutor a utilizar o programa. Além disso, a organização das informações, juntamente com a conjugação verbal faz emergir, como efeito de sentido, uma garantia de que, ao criar o avatar com aparência de uma celebridade, tudo o que segue acontecerá, inevitavelmente.

Neste mesmo trecho, observamos traços de outros discursos que remetem a uma

das principais aspirações do sujeito (pós-)moderno: o de ser célebre, famoso, efeito de sentido que está ancorado na utilização dos itens lexicais “celebridade” e “autografo”, remetendo à possibilidade do reconhecimento do público; isso se evidencia na oração “seja parado na rua”.

A oração “conte para todos os seus amigos e inimigos”, remete para a vida como espetáculo, pois reforça a necessidade de tornar públicos alguns aspectos da vida – geralmente, os que são bem vistos pela sociedade: as conquistas, bens materiais, entre outros – o hábito tipicamente (pós-)moderno que possibilita o reconhecimento e também pode provocar o despeito, a inveja. Estes sentimentos são características do sujeito do gozo diante do processo do esvaziamento do simbólico (MELMAN, 2003, p.35).

O segundo subtítulo “Sexo seguro” retoma os constantes discursos da vida real quanto à preocupação com as doenças sexualmente transmissíveis, principalmente a Aids, e a resistência dos sujeitos quanto à prática do chamado “sexo seguro”; já na virtualidade, qualquer relação sexual pode ser assim considerada, como aponta Pontes (2005, p.264)

Essa nova sexualidade mostra-se sem corpo e sem outro modo, que a ampliação ilimitada das possibilidades eróticas, surge como uma realização iminente da tecnologia que deveria se haver apenas com sua própria criatividade e meios de realização. Por sua vez, os sujeitos que fazem sexo cibernético não mais precisam se preocupar com a aceitação por parte do parceiro ou o modo da contaminação pela Aids ou ainda o não saber sobre o desejo do outro.

Essa modalidade sexual cibernética, de acordo com Pontes, inova não apenas no quesito segurança, mas também da (im)possibilidade de rejeição. Essa pode ser uma explicação plausível para o fato expresso no próprio excerto: “como boa parte da internet, *Second Life* é dominado pelos instintos básicos”; prova disso são os inúmeros *sites* com este tipo de conteúdo, os *chats* específicos, os inúmeros vídeos e, inclusive, a criação de aparatos específicos para que a prática sexual no ciberespaço atinja o corpo, a saber: os estimuladores sensoriais (*data suits*) e as luvas (*data gloves*) (PONTES, 2005, p.263).

No mesmo excerto, a prática sexual é mencionada como simulação do sexo e, entre parênteses, num jogo de presença e ausência, é informado que tal prática acontece em locais privados; esta consideração (re)vela que mesmo sendo um mundo diferente, ele também possui, ou reproduz, regras que são muito próximas das existentes no mundo real.

Ainda sobre o mesmo tema, o quinto tópico evidencia a possibilidade de trocar de sexo, como expresso pelo próprio subtítulo. Tal sugestão é iniciada através de um questionamento, que, no decorrer do excerto, pode servir ao interlocutor como uma justificativa da escolha identitária virtual, caso o interlocutor a faça. As alternativas elencadas pelo enunciador evidenciam o imaginário de que haveria duas possibilidades para explicar a escolha identitária: um desejo e/ou um projeto antropológico. Além disso, ao cogitar a questão do desejo, liga-se a ele o adjetivo “inconfessável”, palavra que remete ao proibido, ao pecaminoso, àquilo que não se deve nem ao menos confessar, mas que, no simulador, pode ser (re)velado.

A seguir, o enunciador atribui ao simulador o título de terreiro (terra desocupada) ideal para o sujeito em questão liberar as fantasias; neste trecho, o enunciador faz uso da expressão “viver na pele” que remete a vivenciar, a experimentar, a passar pelo corpo, afinal mesmo que virtualmente, esta volição toma corpo e constitui a subjetividade.

Neste excerto, referente à troca de sexo, é explicitada a fluidez que constitui os sujeitos da (pós-)modernidade, característica que denominamos, em consonância com Melman<sup>26</sup> de polissubjetividade. Baudrillard (2005, p. 45- 46) também empreende uma reflexão acerca da liquidez das identidades assumidas pelos sujeitos, enfatizando a questão da sexualidade:

a sexualidade evolui, hoje, numa curiosa dimensão intermediária – nem masculino, nem feminino -, mas a 1,5 ou a 1,7 alguma coisa entre os dois (de

---

<sup>26</sup> Conceito discutido na página 08 deste capítulo de análise.

onde a impossibilidade de sustentação de um estatuto da diferença sexual, por falta de definição). O princípio da incerteza não depende somente da física, situa-se no coração de todas as nossas ações, no coração da “*realidade*”.

No item “more bem”, o enunciador faz uma referência a um público específico: estudantes universitários que dividem seus quartos. Ao citar este público, leva-nos a inferir que, possivelmente, este seja o alvo da propaganda em RD7, afinal, cita-os de forma direta.

Enfim, apesar de RD7 possuir um formato diferente, as FDs são muito próximas aos outros excertos analisados neste tópico. E, assim como nos outros recortes discursivos, o real e o virtual estão imbricados; a opacidade entre as fronteiras é mais evidente nas propagandas analisadas, quando elas apresentam as possibilidades presentes no simulador que o tornam diferente da vida real.

Antes de passarmos ao próximo item de análise, gostaríamos de ressaltar que os eixos designados como 5.1 e 5.2 estão imbricados, quanto efeitos de sentidos que emergiram durante as análises, a separação entre eles é justificada por serem enunciados diferente: no primeiro caso, textos de divulgação e , no segundo, dizeres de usuários retirados de revistas, sites e jornais. Passemos à análise dos excertos que abordam a construção identitária na virtualidade.

## 5.2 As (re)apresentações do eu e do outro: o -eu “profundo” e outros eus<sup>27</sup>

Este item, diferentemente do primeiro, tem como objetivo observar as construções identitárias na virtualidade e as semelhanças (ou diferenças) entre essas criações e as possibilidades na chamada vida real.

Para tanto, escolhemos como *corpus* a ser analisado reportagens que trazem depoimentos de usuários acerca da criação identitária no simulador, extraídos da revista *Veja*

<sup>27</sup> ~~PESSOA, Fernando. *O eu profundo e outros eus*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1913~~

(“Do jeito que eu quero ser”), do jornal *O Estado de São Paulo* em sua versão *online* (“Brasileiro testa preconceito de usuários do *Second Life*”), da *Folha Online* (“Garota de programa do *Second Life* revela porque escolheu a profissão virtual”) e do *blog* “O garganta de fogo”.

Esses depoimentos, apesar de serem editados, serão aqui considerados como uma escrita de si. O termo foucaultiano (1983) “escrita de si” é considerado pelo autor como instrumento de submissão e de resistência, uma vez que, em vários casos analisados pelo filósofo, essa escrita era produzida, por imposição de uma autoridade, como uma forma de confissão (*lettres de cachet*). Ao descrever o ato num gesto confessional, o sujeito “permite, sem querer, que[...] [se] construa para si e para os outros, uma identidade” (CORACINI, 2009): nesse sentido, ao escrever sobre si, o sujeito constrói, através da narrativa, um “eu”.

Em consonância, Domènech *et al.* (2001, p. 120) tecem a seguinte consideração:

O ser humano é definido de modo acrítico como um agente que se constrói a si mesmo como um “eu”, dando à sua coerência de uma narrativa, utilizando e pondo em ação recursos linguísticos [...], o “eu”, enquanto virtude ou capacidade de narrar-se de diversas maneiras, é implicitamente re-invocado como uma exterioridade a esse evento linguístico que já está em si mesmo *unificado e totalizado*.(grifo nosso)

É a partir dessa forma de se (re)invocar através do “eu”, enquanto unidade e da ilusão de distinção interior e exterior – em que o item linguístico “eu” como referência à existência de uma essência interior, profunda (mesmidade), em contrapartida a um exterior ao sujeito que “reflete na estrutura do ' eu” (DOMÈNECH *et al.*, 2001, p. 120) – que se fez a escolha pelo enunciado de Pessoa (1913) para intitular o capítulo de análise, como uma forma de explicitar os efeitos de sentido que emergem no dizer sobre a construção identitária, que se dá através de uma escrita<sup>28</sup>.

Faz-se pertinente alertar que, tal como foi afirmado no capítulo teórico destinado à identidade, não acreditamos na existência de um "eu profundo", mas esse foi o efeito de sentido que emergiu das análises dos depoimentos, quando os enunciadores referem-se à construção identitária que assumem na chamada vida real, tal como veremos nas análises que

---

<sup>28</sup> Que ao nosso ver é, também, uma inscrição. (CORACINI, 2009 no prelo)

seguem.

### 5.2.1 (Des) mascarando o suposto “eu profundo”

*[...]vestir uma máscara pode ser estranho: às vezes, mais frequentemente do que imaginamos, há mais verdade na máscara do que naquilo que acreditamos ser o nosso "verdadeiro ser". (ŽIŽEK, 2004, p.1)*

No capítulo teórico, apresentamos o pressuposto de que as identidades são ficções, criações e, por isso a pertinência do uso do termo “identificações”, que remetem aos traços que atravessam a subjetividade. Contrariamente a este pressuposto, os enunciadores, ao falarem sobre as criações identitárias da/na virtualidade, referem-se a ela como uma máscara, que seria ficcionalizada como um “eu” verdadeiro, uma essência, desconsiderando, portanto, que “nossa identidade social, a pessoa que presumimos ser em nosso intercurso social, já é uma máscara [...] e é [...] quando as regras que regulam os intercâmbios de nossas vidas reais estão temporariamente suspensas, que podemos nos permitir a exibição” (ŽIŽEK, 2007, p. 2)

Por isso, o terceiro eixo de análise surge da recorrente referência à identidade virtual enquanto uma máscara. Em outras palavras, nos dizeres, apesar de os usuários falarem sobre a criação virtual, geralmente, eles não a assumem como um “eu”, tratando-a como algo exterior, criado, uma ficção, diferente das identidades criadas na vida real.

Diante da (re)criação do eu enquanto ilusão de poder do sujeito sobre as identidades, tal como as máscaras, observamos que os sujeitos reforçam a inconsciência de que é na junção ficção e realidade que se faz a verdade (DERRIDA, [1995] 2001b), “a verdade do mundo, a verdade do outro, a verdade sobre nós mesmos, a(s) nossa(s) verdade(s), construímos a própria realidade” (CORACINI, 2006, p.147).

Vejamos como esse efeito de sentido se materializa nos excertos analisados:

*RD7: Na vida real, eu sou lixeiro. Nem sequer tenho o ensino fundamental completo. No*

*Second Life, recepciono grupos de novos participantes e tenho a função de ensinar os primeiros passos dentro do jogo. Minha intenção sempre foi dispor de um espaço no qual pudesse interagir com pessoas que eu não teria chance de conhecer na vida real. Há engenheiros, advogados, gente com quem sempre aprendo algo. Hoje, o meu maior bem real é o computador.*<sup>29</sup>( E1) (Do jeito que eu quero ser. Veja s/d.)

Seguindo o modelo que investigamos no eixo anterior, o enunciador polariza as identidades assumidas por ele nesse trecho do texto, tendo como referência os lugares em que ele as assume: a vida real e a SL. Ao fazer essa polarização, E1 evidencia a ilusão de identidade homogênea, única a que fizemos referência (p. 24-30).

Nesse sentido, ao fazer referência à identidade do mundo real, o enunciador faz uso do pronome pessoal “eu”; porém, ao falar da criação identitária na virtualidade, flexiona os verbos na 1ª pessoa do singular, e faz uso do sujeito oculto, desconsiderando o item linguístico que evidencia essa flexão, tal como nas orações: “No *Second Life*, recepciono grupos de novos participantes e tenho a função de ensinar os primeiros passos dentro do jogo”. Diante disso, acreditamos que esse seria um dos traços que marcam o não reconhecimento dessa identidade virtual como um “eu profundo”<sup>30</sup>, que também constituiria seu “interior”; essa identidade é, portanto, assumida como uma máscara, controlada por meio de “atos de escolha” (ROSE, 2001, p.140).

Reforçando esse efeito de sentido, é interessante observar que, ao fazer referência a cada uma das vidas, o enunciador faz uso de verbos diferentes: ao falar da vida real, E1 utiliza o verbo ser: “vida real, eu sou lixeiro”, já, ao citar a vida virtual, ele diz “recepciono e tenho a função de ensinar”. O uso do verbo “ser”, ao referenciar-se à vida “real”, retoma a realidade quanto à verdade do sujeito, à sua essência, ao que considera como “eu profundo” (DELEUZE, *apud* DOMÈNECH *et al.* 2001), ou seja, a essência, a ilusão de essência, de identidade fixa.

---

<sup>29</sup> Do jeito que eu quero ser. *Veja* Online. Disponível em: [http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia\\_2007/p\\_018.html](http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2007/p_018.html). Acesso em Junho de 2008.

<sup>30</sup> Tal como fizemos referência no título desse item de análise.

Por isso, consideramos que o enunciador, ao utilizar o verbo “ser”, (re)vela um maior reconhecimento quanto à identidade da chamada vida real. Além disso, o pouco uso do verbo “ser”, ao falar da vida virtual, nos leva a inferir que, nesse ambiente, não é possível ser alguma coisa, mas exercer funções como a de recepcionar e ensinar.

Nesse sentido, gostaríamos de apontar a construção frasal ao discorrer sobre as ações que executa no simulador, como é possível observar em “*tenho a função de ensinar*”. E1, ao discorrer sobre as ações que assume no SL, utiliza a expressão “tenho a função de”, que remete a um não reconhecimento de si enquanto alguém que ensina, mas de alguém a quem lhe é atribuída tal função. A palavra “função” tem como acepção: ação de um órgão, máquina, ou seja, é uma palavra que pertence ao discurso técnico, utilizada para designar a identidade assumida no mundo virtual.

Ainda nesse excerto, o enunciador remete, ainda que indiretamente, ao grande *slogan* bastante comum nos textos de divulgação, que analisamos no capítulo anterior (5.1), para o uso do programa: a realização dos desejos. Ao enunciar “nem sequer tenho o ensino fundamental completo” e, logo a seguir, afirmar que, no SL, recepciona pessoas e tem a função de ensinar, emerge como efeito de sentido que, apesar de, na vida real, E1 não possuir qualificação para exercer tal função, no mundo virtual, é permitido que ele o faça. Tal sentido é marcado pelo uso da conjunção “nem” que tem função aditiva juntamente com o advérbio “sequer” – que significa “ao menos, pelo menos” (MICHAELIS, 2002, p.716) – que formam uma oração negativa e atribuem ênfase à consideração de E1 não ter cursado o ensino fundamental e não possuir (ao menos) o básico da formação escolar. Por isso, acreditamos que o enunciador, ao citar o ensino fundamental antecedido por uma conjunção alternativa que indica negação, evidencia o desejo de completude, frente à desvalorização de sua identidade real em que falta conhecimento acadêmico, marcado pela conjunção “nem”.

Na continuação do trecho acima analisado, há uma impossibilidade que o

programa ajuda E1 a solucionar: é a dificuldade que o enunciador diz ter na interação com algumas pessoas, com as quais ele afirma não ter chances de conhecer na vida real. Tais pessoas são citadas na oração posterior “engenheiros, advogados, gente com quem sempre aprendo algo”. Ao utilizar o substantivo “gente” como um elemento anafórico que retoma o sujeito composto (engenheiros e advogados), faz emergir como efeito de sentido que as pessoas que têm sempre algo a ensinar a E1 são os engenheiros e advogados, como um reforço da admiração por esses profissionais que são valorizados na sociedade devido ao seu conhecimento acadêmico e aponta para um desejo da realidade, realizado na virtualidade, apontando para traços do sujeito do desejo.

Em consequência disso, podemos afirmar que o dizer E1 sobre as identidades – reais e virtuais - está permeado pelas relações de poder-saber evidentes na vida real, quando enfatiza a falta de conhecimento acadêmico e valoriza-o ao enunciar como algo positivo, como uma vantagem a possibilidade de conversar com pessoas que têm formação acadêmica.

Em suma, apesar de E1 criar uma identidade virtual, ele não a assume como o faz na vida real, como constituinte de sua subjetividade. A emergência desse efeito de sentido nos leva a inferir a existência de uma separação explícita, presente no dizer, entre o simulador e a realidade, em que a identidade assumida no ciberespaço aparece diante da (im)possibilidade de se realizar na realidade, mas que, nem por isso, deixa de produzir efeitos nesta.

Passemos ao próximo excerto:

**RD8:** *Se você me conhecesse na vida real acharia que eu sou uma boa garota. Sou de uma família de classe média e tenho ótimos pais. Eu vivo com meu irmão, sou formada em Comunicação e tenho um emprego nessa área. Mas tem outra coisa, uma coisa que eu guardei pra mim desde a adolescência. Eu acho que é meu lado negro: eu sempre fiquei muito excitada com a idéia de ser comprada e usada para o prazer [...] Assim que entrei no metaverso já entrei como garota de programa [...]. No Second Life pareço bastante com o que sou na vida real [...] Eu tento minimizar as diferenças entre a vida real e o Second Life - meu avatar se parece comigo porque sou eu*

*fazendo essas coisas, não um ator ou uma atriz.*<sup>31</sup>(E2) (Do jeito que eu quero ser. *Veja* s/d.)

No recorte do depoimento de E2 ocorre, assim como em E1, uma elipse, bem como do verbo “ser” nas referências à vida virtual, tal como no trecho: “No *Second Life* pareço bastante com o que sou na vida real”. Acreditamos que a ausência de tais itens lingüísticos são marcas da não consideração, por parte do sujeito, da identidade virtual enquanto parte do “eu”, tal como uma máscara.

A expressão “lado negro” utilizada por E2 refere-se a tudo o que, na vida real não é bem visto, é imoral, não corresponde às regras tácitas que organizam moralmente a sociedade. Por isso, consideramos que o excerto em questão tem um tom confessional; uma tentativa de justificar a identidade virtual: garota de programa. Esse efeito é marcado pelo uso da expressão “lado negro” que funciona neste excerto como um dispositivo de confissão. Nesta dissertação, tomamos confissão a partir de Foucault ([1988] 2007, p. 70-71):

[...] um ritual de discurso onde o sujeito que fala coincide com o sujeito enunciado; é, também, um ritual que se desenrola numa relação de poder, pois não se confessa sem a presença ao menos virtual de um parceiro, que não é simplesmente o interlocutor, mas a instância que requer a confissão, impõe-na, avalia-a e intervém para julgar, punir, perdoar, consolar, reconciliar; um ritual onde a verdade é autenticada pelos obstáculos e as resistências que teve de suprimir para poder manifestar-se; enfim, um ritual onde a enunciação em si, independentemente de suas consequências externas produz em quem articula modificações intrínsecas: inocenta-o, resgata-o, purifica-o, livra-o de suas faltas, libera-o, promete-lhe a salvação.

Tomamos o conceito foucaultiano de confissão, mas ao ler sua definição, deparamo-nos com duas questões: qual instância avalia a confissão? E onde está o ritual nos recortes? Atentando a elas, percebemos que, no dizer de RD8, estes aspectos não são explicitados: não há necessariamente uma instância avaliadora e esta confissão não

---

<sup>31</sup> Do jeito que eu quero ser. *Veja* Online. Disponível em: [http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia\\_2007/p\\_018.html](http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2007/p_018.html). Acesso em Junho de 2008.

corresponde a um ritual<sup>32</sup>; por isso, considerando que o dizer de E2 foi coletado através de uma entrevista e que foi publicado em forma de notícia em um jornal de grande circulação, acreditamos que a instância avaliadora seria o leitor potencial deste texto e que, diante da fluidez das relações (pós-) modernas, o ritual da confissão tenha se reconfigurado.

Já numa primeira leitura, percebemos que o dizer de E2 está permeado por outros discursos que (re)velam preconceitos quanto à escolha, mesmo que virtual. Na primeira oração, o enunciador remete a esses já-ditos. Ao iniciar a frase com o item linguístico “se”, que introduz uma condição, E2 enfatiza que ela não é aquilo que enunciará a seguir. Esse efeito de sentido é acentuado pelo uso do verbo “achar” conjugado no futuro do pretérito, que remete a uma hipótese, a uma incerteza e, conseqüentemente, promove uma indagação ao leitor - por quê? -, questionamento construído pelo uso do verbo “achar”, que refere-se a dúvida.

Na tentativa de responder a indagação, o enunciador prossegue na oração seguinte, afirmando ser de uma boa família, viver com o irmão, ser formada e trabalhar na área de formação, informações que funcionam como uma justificativa da possibilidade levantada na primeira oração: ser uma boa garota. Nestas duas orações, vislumbramos o interdiscurso de que, para ser considerada uma boa garota é preciso atender a essas exigências: ser de boa família, viver com ela, ter formação e trabalho, valores tradicionais ainda presentes em parte da sociedade que se pauta por valores morais. A presença dos valores morais, que pautam o imaginário da enunciativa sobre o que é necessário para ser uma boa garota, leva-nos a considerar a presença do sujeito do desejo. Se pensarmos que o sujeito do gozo transgride as regras, marcando a sociedade (pós-)moderna com a desapareição dos limites, a consideração [e, porque não, preocupação] de E2 dos padrões morais (re)vela que coexiste, juntamente com o sujeito do gozo, o do desejo.

---

<sup>32</sup> Conceito de virtual tal como postulado por Foucault (1969, p.10)

Seguindo a construção textual de E2, a terceira oração é iniciada com a conjunção adversativa “mas”, que retoma as informações anteriores para contrapô-las; neste caso, compreendemos que, apesar de a enunciadora possuir requisitos para ser considerada como “boa garota”, ela possui também algo que contraria essa designação, denominado por ela como o “lado negro”. Tal expressão remete ao que é moralmente interdito na sociedade; este efeito de sentido é reforçado pelo adjetivo “negro” que pertence ao mesmo campo lexical de tristeza, imoralidade.

O juízo de valor atribuído por E2 à sua volição corresponde àquele da chamada vida real. E2 revela o segredo que ela julga ser seu lado negro. É interessante perceber que o enunciador não afirma, mas diz “achar”, o verbo que introduz uma opinião e produz o efeito de sentido de incerteza. Percorrendo o fio discursivo, na oração que segue, o segredo é revelado: “o desejo de ser comprada e usada para o prazer”. No enunciado em que é feita a confissão, percebemos a presença de dois advérbios, marcadores de intensidade e tempo (continuidade), respectivamente, “muito” e “sempre”. O uso desses marcadores linguísticos reforça a dificuldade que a enunciadora tem em controlar esse desejo, esse reforço, promovido pelos advérbios; funciona como a grande justificativa pela escolha da identidade virtual. Frente a essa justificativa, E2 (re)vela o conflito que a constitui, a contradição: ser boa moça e, ao mesmo tempo, garota de programa, conflito que se desfaz ao ser realizado na segunda vida, que só existe na ilusão da virtualidade.

Diante da (con) fusão entre a resistência - marcada pela não realização do desejo no mundo real – e o desejo, E2 escolhe o simulador para assumir virtualmente o que considera como seu lado negro. Coracini (2006, p.147) aponta para uma provável justificativa para tal escolha:

A internet permite que esse jogo [de criar identidades] se exacerbe e possa ser jogado por qualquer um [...]. Trata-se de verdadeiros jogos de dramatização [...] que permitem criar um ambiente agradável para o eu ideal,

criar uma versão melhor de si, imagens “ideais” de si que permitem, enfim, virtualizar o sonho de uma vida impossível, porque fora das possibilidades financeiras ou fora da realidade de seu dia a dia, fantasias que ajudam alguns a suportarem as dificuldades, por vezes insuportáveis, da vida. Fantasias que, de certa maneira, se tornam realidade, já que são partilhadas com outros, assim como se torna realidade a história de um romance que prolonga a vida das personagens, do narrador e, por extensão, do autor.

De acordo com a citação, ao criar uma versão ideal do eu na virtualidade, o desejo parece se realizar, mas E2 afirma que, para que sinta a realização dessa fantasia de ser garota de programa, é preciso haver uma semelhança entre a sua aparência e a de seu avatar: “Eu tento minimizar as diferenças entre a vida real e o *Second Life* - meu avatar se parece comigo porque sou eu fazendo essas coisas, não um ator ou uma atriz”. Diante desse dizer, a escolha entre a aproximação da aparência física entre a vida real e a virtual é a condição para que a enunciativa se reconheça no avatar; o que nos leva a inferir que só a criação de outra identidade não garante que o sujeito se identifique com ele a ponto de sentir que faz na virtualidade o que gostaria de fazer na vida real. A enunciativa apaga os limites entre ela mesma e o avatar, (re)velando o imbricamento das identidades real e virtual: “porque sou eu fazendo essas coisas, não um ator ou uma atriz”.

Passemos ao próximo excerto:

**RD9:** [...] *Quando criança, fui um solitário. Tinha poucos amigos e muito medo das pessoas. Minha vida foi uma luta, que ficou pior quando soube que tinha distúrbio de ansiedade generalizada e fobia social. Isso provocou uma crise pouco antes de eu fazer 30 anos, quando passei por um grave período de depressão. Felizmente, descobri um grupo de apoio na internet e fiz alguns amigos on-line que me ajudaram a continuar vivo. Depois de diagnosticado e tratado, prometi auxiliar outras pessoas na mesma situação.[...] Com pouco mais de 30 anos, conheci o budismo. Desde então, pratico o dharma (o conceito fundamental de diversas religiões originárias da Índia) e a meditação. Meu avatar é um monge budista, e seu nome reflete essa filosofia. Zafu é a almofada de meditação e Diamond simboliza o vazio inerente da existência.*<sup>33</sup> (E3) (Do jeito que eu quero ser. Veja s/d.)

---

<sup>33</sup> Do jeito que eu quero ser. *Veja* Online. Disponível em: [http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia\\_2007/p\\_018.html](http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2007/p_018.html). Acesso em Junho de 2008.

O início do excerto é marcado pelo uso de advérbios - pouco e muito - que marcam as dificuldades que E3 enfrentou, desde a infância, no relacionamento com outras pessoas. Na 2ª oração, o enunciador utiliza os advérbios (pouco e muito) que trazem ideias opostas e que, ao serem utilizados num mesmo período, corroboram a significação do termo “solitário”: poucos amigos e muito medo das pessoas.

Na frase seguinte, E3 faz uso de uma metáfora para caracterizar sua vida real, comparando-a com uma “luta”. O uso deste vocábulo - que tem como significação: combate, conflito armado, esforço - enfatiza as dificuldades que E3 atribui à sua vida; ao falar de luta, emerge como efeito de sentido a ação, a não passividade do enunciador frente às barreiras descritas ao longo do excerto.

Ainda no mesmo período, o enunciador afirma que esta luta acentuou-se quando soube que tinha distúrbio de ansiedade generalizada e fobia social. Diante de tal constatação, fica evidente que o discurso produz efeitos, no caso, piora o quadro, e é nesse sentido, que o falar sobre, o diagnosticar, para E3, funcionou como o *phármakon* (DERRIDA, [1972]1991): remédio, pois é através da descoberta da doença que se pode tratá-la, e veneno, pois, neste caso, reforçou os sintomas, piorando a situação. Tal constatação é enfatizada pela seqüência do período: “isso [saber o diagnóstico] provocou uma crise pouco antes de eu fazer 30 anos”, crise marcada por uma depressão.

Ao discorrer sobre a crise, E3 faz uso do verbo “passar”, pertencente ao mesmo campo semântico que atravessar, transpor, ir além de (MICHAELIS, 2002, p.582); essa escolha lexical aponta para as dificuldades que devem ser transpostas, atravessadas. E é isso que ele narra logo a seguir: a forma como superou os desafios afirmando que os amigos feitos pela internet, num grupo de apoio, o auxiliaram a vencer as barreiras por ele descritas.

Após tecer esse depoimento acerca de sua vida real, o enunciador de RD9 discorre

sobre sua segunda vida e descreve sua criação identitária dentro do simulador SL: monge budista. Apesar da proximidade da identidade virtual e assumida por E3 na realidade – praticante de budismo –, o enunciador não assume a criação identitária virtual como um “eu”; serve-se da 3ª pessoa quando se refere ao avatar (“meu avatar”), apesar de o adjetivo possessivo “meu” apontar para o sujeito ao fazer referência à criação identitária no ciberespaço. Na mesma oração, E3 refere-se à criação virtual utilizando a terceira pessoa “seu nome é”. Para esse enunciador, a identidade virtual é tratada como uma invenção, um objeto que lhe pertence, o que reforça a ideia da máscara.

Em suma, os resultados da análise que tentamos empreender neste capítulo constituem uma tentativa de apontar algumas construções identitárias da/na virtualidade, bem como observar se essas coincidem ou se assemelham àquelas presentes na realidade. A análise do *corpus* permite perceber que as identidades virtuais funcionam como uma simulação, uma máscara; porém, é pertinente retomar de Žižek (2004, 01) a consideração de que a partir do momento em que se sabe que jogo interativo no espaço cibernético é “apenas um jogo, [a pessoa] ela pode mostrar seu verdadeiro ser, fazer coisas que jamais teria feito na vida real sob a máscara da ficção e a verdade sobre si própria é articulada”.

Diante dessa consideração, é na “figura do *ciborg*, misto de organismo e cibernética” (SIBILIA, 2002, p.18) que os sujeitos sentem-se mais livres para a criação de outros modos de ser; modos estes que emergem diante das impossibilidades na vida real. Criações identitárias que estão além de uma posse, ou uma outra identidade, mas que apontam para identificações que constituem o sujeito e no qual este se revela, já que partimos do pressuposto que, inclusive, aquilo que é considerado pelos enunciadores como um “eu profundo”, ou seja, uma criação identitária da chamada vida real, é construída, criada, inventada, assim como na virtualidade.

Ainda em RD9 é possível refletir sobre a relação com o outro, dos traços deste

outro que atravessam a subjetividade, causando a angústia, evidenciada pela construção do sintoma denominado fobia social. Esta relação das construções identitárias com o outro serão foco do eixo de análise, como segue.

### 5.2.2 Fazendo a experiência do outro

O último eixo de análise é marcado pela recorrente presença nos dizeres analisados da relação<sup>34</sup> do outro com a identidade construída na/pela virtualidade.

Partimos do pressuposto de que são momentos de identificação que permitem a ilusão de uma identidade e que, portanto, a última é, aqui, considerada como uma invenção de si, que se vê ilusoriamente como inteiro, graças ao olhar do outro com o qual se identifica. Basta retomar o - já citado - estágio do espelho de Lacan ([1966]1998) - momento que marca a entrada do sujeito nos sistemas de representação simbólica -, em que a criança vê-se na imagem refletida no espelho, diante deste (re)conhecimento de si, através do ponto de vista do outro, a criança atribui uma designação à imagem e a partir daí traça uma identificação, assumindo a imagem como sua identidade, momento que marca a entrada do sujeito nos sistemas de representação simbólica (CORACINI, 2007, p.61).

Este outro, presente através de traços na entrada do sujeito nos sistemas de representação, atravessa a constituição subjetiva “como fios [que] se tecem e se entrecruzam para formar outros fios, construindo a rede híbrida e complexa do inconsciente” (CORACINI, 2007, p.61).

Passemos à análise de alguns excertos.

**RD10:** *Participo de um grupo de nove pessoas que jogam como o avatar Wilde Cunningham. Somos um pequeno grupo de adultos com grandes desafios, mas com um senso de*

---

<sup>34</sup> Relação discutida no capítulo teórico destinado à concepção de identidade (p.32).

*humor e uma paixão pela vida igualmente grandes. Nos últimos dois anos, trabalhamos para construir um lugar no Second Life onde podemos criar, sonhar e jogar. Nossa ilha virtual, Live2Give, é também um espaço educacional no qual se pode aprender sobre desafios físicos e perceber que pessoas com aparência diferente não são diferentes coisa nenhuma! Jogamos o Second Life como parte de nosso programa diário de reabilitação. É de fato uma segunda vida para nós. Podemos voar, andar, correr, dirigir e experimentar tudo o que a vida tem a oferecer. Isso nos permite realizar alguns sonhos e encontrar pessoas interessantes que não conseguiríamos conhecer de outra maneira.*<sup>35</sup> (E4) (Do jeito que eu quero ser. *Veja* s/d.)

O dizer de E4, presente na reportagem da versão *online* da revista *Veja*, é acompanhado uma fotografia da enunciadora e de alguns dos participantes do grupo, é através desta imagem que afirmamos que E4 é portadora de deficiência, visto que ela aparece em uma cadeira de rodas e, no excerto em análise esta informação é corroborada pela utilização de algumas palavras, tais como: “reabilitação”, “desafios”, “diferentes”, entre outras.

RD10 é uma descrição do uso que E4 faz do simulador SL, que, diferentemente do maior número de usuários, é feito através da utilização do avatar com nove pessoas que participam de seu grupo de reabilitação. O excerto alvo de nossa análise discorre a respeito da construção da Ilha *Live2Give* e da utilização do simulador como uma oportunidade que o citado grupo tem de executar ações que as deficiências físicas que possuem não possibilitam.

Este dizer é marcado pelo apagamento, em nível imaginário, entre a vida chamada real e a vida chamada virtual: E4 assume a identidade virtual como um eu e/ou um nós – devido ao uso coletivo do avatar -, como a conjugação verbal e os pronomes tornam evidentes. Quando o enunciador faz uso do pronome “nós” remete a um coletivo – os que sofrem dos males semelhantes – tanto na chamada vida real quanto na virtual.

No início do dizer, E4 discorre sobre sua postura frente à vida: que é cheia de desafios, mas com senso de humor e paixão pela vida tão grandes quanto as dificuldades. Ao

---

<sup>35</sup> Do jeito que eu quero ser. *Veja* Online. Disponível em: [http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia\\_2007/p\\_018.html](http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2007/p_018.html). Acesso em Junho de 2008.

analisar a materialidade lingüística do trecho: “somos um pequeno grupo de adultos com grandes desafios, mas com um senso de humor e uma paixão pela vida igualmente grandes”, observamos que o recorte é marcado pela utilização da conjunção coordenativa adversativa “mas”, que contrapõe a informação anterior - no caso, “os grandes desafios”. Por isso, contrariamente ao que se espera quando há grandes desafios, E4 afirma que esses são superados, através do desejo de superá-los, bem como da vontade de viver e do bom humor.

O trecho citado no parágrafo anterior aponta para traços de discursos outros que valorizam o deficiente, enunciados geralmente associados à metáfora dos guerreiros que vencem as batalhas e os desafios (físicos, psicológicos e afins) que a vida lhes impõe: guerreiros que lutam pela própria vida.

Ainda no mesmo sentido, o trecho do excerto: “perceber que pessoas com aparência diferente não são diferentes coisa nenhuma!”, o uso do verbo “perceber” que tem como acepções compreender, entender, abordar com inteligência (MICHAELIS, 2003, p.592) remete à necessidade do olhar do outro, que clama para que este outro, além de perceber as diferenças, as compreenda de forma a sentir que as mesmas não fazem deles pessoas diferentes em seus direitos, pensamentos, atitudes.

A seguir, E4 explica, com mais detalhes, a utilização que ela e seu grupo fazem do simulador: parte do programa de reabilitação; diante disso, o SL, além de configurar um espaço para a realização dos sonhos, das aspirações, de ultrapassagem das impossibilidades, passa a incidir, de forma mais evidente, na vida real, mais especificamente, no corpo físico do sujeito. Em outras palavras, neste caso, um dos objetivos da utilização do programa é que a vida virtual passe pelo corpo do sujeito, auxiliando-o em sua reabilitação.

Atentemos para a palavra “reabilitação” que possui como acepções: regeneração, restituir a alguém ou a alguma coisa algo que tenha sido perdido. Nesse sentido, remete a perda, a falta, o que nos leva a inferir que o programa de reabilitação tem como objetivo

tornar habilitado novamente, restituir algo que estava perdido, ou seja, o deficiente físico é visto como alguém a quem falta algo, que precisa ser restituído. Esta visão vem em contraposição ao respeito às diferenças citado anteriormente, pois é uma tentativa de apagá-las: tornar o surdo ouvinte, o cego vidente, o mudo falante etc. Para Baudrillard (2005, p.114), este apagamento das diferenças se dá através “[d]a mundialização triunfante [que] faz tábula rasa de todas as diferenças e de todos os valores, inaugurando uma (in)cultura perfeitamente indiferente”.

Seguindo o recorte discursivo, E4 discorre sobre a segunda vida, a virtual, ressaltando a superação das dificuldades que o simulador proporciona. Tal efeito de sentido é materializado linguisticamente na afirmação feita pela enunciativa através da expressão “de fato”, marcando que o simulador é realmente uma segunda vida. Esta informação é desdobrada na oração seguinte, na qual E4 enumera as ações possíveis no simulador e impossíveis em sua vida real: voar, andar, correr, dirigir e é, neste ponto, que ela atribui ao programa a completude inalcançável em sua vida, algumas das quais devido à deficiência; efeito de sentido enfatizado pelo pronome “tudo”.

Assim como em E1, E4 discorre a respeito da possibilidade que o SL abre: a possibilidade de conhecer pessoas que não conheceriam na realidade. Tal consideração evidencia os preconceitos presentes na vida real, à exclusão de tais pessoas da vida em sociedade. E o uso do programa possibilita de que os que estão à margem possam assumir outra posição, em que, pelo menos nos dois casos citados, a simulação da vida permite a normalização desses sujeitos, que se (re)criam dentro dos parâmetros da “normalidade”, a fim de se tornarem iguais (de se reabilitarem) na imagem do avatar: o deficiente deixa de sê-lo, o lixo assume outra profissão etc.

Diante de mais este excerto em que o SL aparece como solução para os problemas ou, pelo menos, como um mascaramento, sentimos que este ambiente virtual se assemelha à

lenda de Shangri-la, ao mundo perfeito, à promessa de um mundo novo em que se pode (re)criar e ser (re)criado de acordo com o desejo de se tornar o objeto de desejo do outro.

Passemos à análise do próximo excerto.

**RD11:** *Sou dona-de-casa em tempo integral e mãe de duas lindas meninas e um bebê. Adoro ficar em casa com eles. Felizmente, não estou naquela categoria de mãe que não consegue passar muito tempo com os filhos. Infelizmente, ficar em casa dificulta manter uma vida social. O Second Life permite que eu vá aos lugares e encontre as pessoas sem a complicação de ter de contratar uma babá. O programa combina bem com a minha vida e representa uma válvula de escape criativa.*<sup>36</sup> (E5) (Do jeito que eu quero ser. *Veja* s/d.)

O dizer de E5 é iniciado pela referência às duas identidades que ela assume na realidade: dona-de-casa e mãe. Logo após, a enunciadora diz adorar ficar em casa ao lado de seus filhos e continua, descrevendo sua vida real através do contraponto “felizmente” e “infelizmente”, dois lados polarizados de uma questão.

Atentando-se ao advérbio “felizmente”, E5 atribui este juízo de valor ao falar de sua postura quanto à escolha por sua identidade “real”, excluindo-se da categoria de mães que não conseguem ficar muito tempo com seus filhos. Diante de tal consideração enunciada em RD11, percebemos que traços de outros discursos que classificam as mães em categorias (geralmente, boas *versus* más) habitam em seu dizer. Neste sentido, a dicotomia se estabelece como efeito de sentido deste dizer, no qual, mães que não conseguem passar muito tempo com os filhos, possivelmente, são “consideradas” como más e é por isso que a enunciadora felicita a sua não-pertença a este grupo. A estrutura da frase reforça este efeito de sentido, pois, ao afirmar que há mães que não conseguem passar muito tempo com os filhos, esta construção discursiva valoriza, de certa forma, a sua atitude como mãe, que a própria

---

<sup>36</sup> Do jeito que eu quero ser. *Veja* Online. Disponível em: [http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia\\_2007/p\\_018.html](http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2007/p_018.html). Acesso em Junho de 2008.

enunciadora avalia de forma positiva (“felizmente”), pois, diferentemente da categoria de mães enunciada, ela consegue.

Ainda no mesmo trecho, o advérbio “muito” produz no contexto o efeito de sentido de excesso, ou seja, “de exagero, de abuso” (MICHAELIS, 2002, p.330), o que marca negativamente este tempo passado com os filhos, como algo além do desejado, do necessário. A análise empreendida sobre este trecho indicia uma denegação, pois, apesar de E5 afirmar que adora ficar em casa com os filhos – diferentemente de muitas mães –, o efeito de sentido que emerge do enunciado aponta para o oposto do que está dito, ou seja, o tempo que E5 passa com os filhos é exagerado, como um tempo além do desejado.

No excerto “permite que eu vá aos lugares e encontre as pessoas sem a complicação de ter que contratar uma babá”, destacamos o uso do pronome pessoal “eu” que aponta para o reconhecimento da identidade virtual como um “eu”, um imbricamento, tal como dissemos no início do capítulo. O simulador aparece, assim como em outros excertos, como aquele que permite, que possibilita que os enunciadores exerçam determinadas ações; neste caso, a enunciadora pode ir aos lugares e encontrar pessoas, sem se deslocar, sem sair de casa: é o famoso fenômeno da desterritorialização, que é um das grandes inovações possibilitadas pela virtualidade, conforme aponta Sibilia (2002, p.56):

As tecnologias da virtualidade [...] costumam ser louvadas por sua capacidades de potencializar e multiplicar as possibilidades humanas: as novas soluções oferecidas pela teleinformática permitem ultrapassar os limites espaciais, anulando distâncias geográficas sem a necessidade de se deslocar o corpo.

O recorte discursivo é finalizado com a afirmação de que o simulador representa uma válvula de escape criativa. A expressão “válvula de escape” é frequentemente utilizada na linguagem coloquial, para designar uma forma de descontração, de escape, uma forma de livrar-se da rotina. Neste sentido, o programa é utilizado por E5 como uma forma de sair da

rotina, pois abre possibilidades que as identidades assumidas na realidade - dona-de-casa e mãe em tempo integral – não permitem.

RD11 evidencia, neste excerto, as formações discursivas como parte importante na construção da identidade assumida na realidade, já que elas definem aquilo que pode e deve ser dito quando se é mãe: gostar de ficar com os filhos, colocá-los acima de todos os outros aspectos da vida, preocupar-se em contratar uma babá que cuide bem dos filhos, entre outras e é, neste aspecto, que o outro se torna relevante; afinal, E5 parece dizer tudo aquilo que os outros esperam que uma mãe afirme a respeito dos filhos.

Vejamos o próximo excerto.

**RD12:** *Chega. Cansei de ser uma mulher bonita e gostosa. Voltarei a ser o escritor macho e tarado por uma mulher bonita e inteligente de sempre. Credo, foi uma experiência quase traumática. Não consegui entrar mais que cinco ou seis dias, com um belíssimo avatar feminino esculpido por mim, no Second Life [...] No meu caso, ser uma mulher virtual gatíssima foi muito interessante, uma vez que a beleza abre mil portas (fui convidado a conhecer várias residências e áreas privativas, meu inglês melhorou bastante, um belga teve paciência para ouvir o tatibitate que sobreviveu das minhas aulas de francês e até um alemão quis me ensinar sua língua).*<sup>37</sup> [E6](Cansei de ser bonita e gostosa. Blog *O garganta de fogo*. 27 set 2006)

O dizer de E6 possui uma linguagem mais coloquial, se comparado com os recortes anteriores; esta diferença pode ser justificada devido ao suporte de RD12: um *blog*. Apesar da página em questão não ter sido atualizada há cerca de um ano, ela permanece aberta ao público com informações, dicas, fotos da navegação no mundo virtual SL. Os textos vinculados, em geral, possuem um caráter mais informativo e, num dos tópicos, encontramos este desabafo com relação à identidade virtual criada neste ambiente.

---

<sup>37</sup>

Blog Garganta de Fogo. Disponível em <http://blog.karaloka.net/>. Acesso em Junho de 2008.

No excerto em questão, E6 faz referência à identidade virtual como um “eu”, sem diferenciar a identidade real – escritor -, da virtual – mulher - através dos pronomes ou conjugações verbais. Esta interpretação pode ser destacada nos trechos: “cansei de ser uma mulher[...]”, “no meu caso, ser uma mulher[...]”.

A construção identitária assumida por E6 retoma o recorte RD7, em que são oferecidos seis itens, um dos quais é a possibilidade de trocar o sexo. Esta retomada do excerto serve para evidenciar que os textos da propaganda agenciam os sujeitos, que compram não somente os produtos, mas as ideias a eles vinculadas, muitas vezes de forma inconsciente.

Voltando ao trecho, numa primeira leitura, observamos a presença constante do aspecto físico no dizer de E6, marcada pelo uso de palavras como: “bonita”, “beleza”, “belíssimo”, “gatíssima”, entre outras. Corroborando com a primeira leitura, temos a oração “a beleza abre mil portas”, em que o enunciador atribui a beleza – aos padrões contemporâneos que definem o “belo” – a função de sujeito da ação de abrir infinitas possibilidades. Frente à consideração feita sobre a beleza, E6 corrobora para que a imagem mantenha-se como um dos principais produtos da ((pós-) modernidade, conforme já discutido por Debord (1997).

Voltando ao trecho, o enunciador utiliza os itens lexicais: “gostosa”, “tarado”, “macho” entre outros. O uso destas palavras evidencia a causa da desistência de E6 quanto à utilização da identidade feminina no SL: a forma como os “homens” abordam as “mulheres” neste espaço, pois os avatares masculinos, geralmente, aproximam-se das avatares que assumem o sexo feminino objetivando a prática sexual, que é um dos grandes *slogans* do programa.

O enunciado é iniciado pela interjeição “chega”, no sentido de “basta”, sendo completada pela oração “cansei de ser uma mulher bonita e gostosa”. O verbo “cansei”, conjugado na primeira pessoa, aponta para a desistência do sujeito, o aborrecimento que a

identidade virtual causou em E6. E, diante do aborrecimento, a solução encontrada pelo enunciador é a desistência, a “troca” por outra identidade, na ilusão de um retorno, de voltar a assumir a identidade construída no mundo “real”, como se a criação virtual pudesse ser desligada e religada segundo a vontade do sujeito.

Se refletirmos a respeito do verbo “retornar” - que tem como acepção assumir algo de novo, continuar algo interrompido -, sua significação (re)vela uma pausa, uma quebra; no dizer do E6, a ruptura se dá entre a identidade atual - mulher – e a identidade anterior - homem. A ruptura aponta para um espaçamento das identidades, em que no momento em que o enunciador faz a ação de “retornar”, ele não é mais mulher, nem ao menos homem, mas está no hífen mulher-homem. A “troca” de identidades diante de um aborrecimento reforça o caráter fluido na (pós-)modernidade:

E os “fluidos” são assim chamados porque não conseguem manter a forma por muito tempo e, a menos que sejam derramados num recipiente apertado, continuam mudando de forma sob influência até mesmo das menores forças [...] Não serão capazes de aguentar o vazamento, a infiltração, o gotejar, o transbordamento, mais cedo do que se possa pensar, estarão encharcadas, amolecidas, deformadas e decompostas. (BAUMAN, 2005, p. 57)

E, neste sentido é uma posição subjetiva que não pode sofrer ou sentir dor, pois o sujeito, diante desse tipo de sentimento (re)cria uma nova identidade, num estalar de dedos. Esta atribuição de sentido é marcada em RD12 pela possibilidade, levantada pelo enunciador, da experiência de troca do sexo como quase causadora de um trauma.

Porém, a escolha por esta identidade teve seu lado positivo, que, provavelmente, fez com que ela não fosse abandonada anteriormente, pois possibilitou que ele conhecesse outros lugares, melhorasse e aprendesse idiomas. Mas, tal lado positivo, apontado por E6, se justifica pela beleza de seu avatar: como no trecho: “a beleza abre mil portas”. Novamente, os valores da vida real são transpostos na virtualidade, apontando para outros discursos em que

mais que os valores pessoais, a moral, a ética, o que abre possibilidades são as características físicas, a beleza.

O interessante em RD12 é a presença constante do outro atravessando esta identidade; afinal é através da relação que E6 estabelece com os outros sujeitos que ele avalia e decide por “desligar-se” da identidade virtual. Primeiramente, ele delega aos outros avatares a responsabilidade do quase trauma, marcado pela forma como ele foi abordado pelos outros. Em segundo lugar, as vantagens em assumir a identidade feminina na virtualidade também estão arraigadas nos (desen)laços estabelecidos no simulador: convite a conhecer residências e a experiência com línguas. O dizer de E6 corrobora a consideração de que o sentimento de identidade deriva do outro, pois “a imagem do sujeito como indivíduo (*in-diviso*), inteiro é construída pelo olhar do outro [...] no olhar do outro que me vejo como um outro que internalizo como sendo “eu”, outro que me constitui como sujeito da linguagem” (CORACINI, 2007, p.168)

Enfim, no dizer de E6, a identidade só é assumida pelo sujeito enquanto lhe permite gozar, enquanto lhe favorece a utilização do programa, pois o auxiliou em seu aprendizado de línguas, permitiu que ele conhecesse lugares privados que dificilmente teria acesso com outra identidade. Mas, a escolha identitária pode ser revogada a qualquer momento, principalmente se ela causar sofrimento, ou, como descrito em RD12, aborrecimento.

Vejamos o próximo excerto:

**RD13** [...] *entrar no Second Life foi ao acaso [...], mas ser cadeirante foi justamente por notar que as pessoas lá dentro usam a seu favor a possibilidade de ser tudo o que um dia elas sonharam, como ter casas, carros, belos corpos, etc. Eu quis expressar meu desprendimento e testar o que um cadeirante real passa em sua vida. Quis sentir as dificuldades encontradas, os preconceitos sofridos [...] já fui muito chamado de impotente, incapaz, paralítico, em momentos de raiva de outros jogadores. [...] é um preconceito momentâneo. A pessoa perde a paciência com algo e expressa seus*

*preconceitos [...] evito ao máximo fazer o que não se faz na vida real. Voar, por exemplo, usar poderes ou magias, armas ou algo que faça apologia, como as drogas - o que é muito deliberado no SL. É claro que, como faz parte da diversão, muitas vezes uso várias das ferramentas e as diversas possibilidades que o jogo oferece.*<sup>38</sup>(E7) ( Brasileiro testa preconceito de usuários do Second Life: estudante goiano escolhe ser cadeirante na “segunda vida” e enfrenta discriminação. *O Estado de São Paulo*. 9 dez. 2007)

RD13 é um recorte de uma entrevista com um estudante goiano que, na vida virtual, é cadeirante. E7 inicia a entrevista justificando a sua escolha por ser cadeirante no simulador, enfatizando que, diferentemente de grande parte dos usuários, ele não quer utilizar o simulador para realizar fantasias, mas para expressar-se.

Considerando que a justificativa do enunciador para ser cadeirante na virtualidade é “expressar meu desprendimento e testar o que um cadeirante real passa em sua vida”, E7 utiliza a virtualidade como uma realidade potencial. Esta acepção do termo emerge em RD13 no verbo “testar” – que significa “submeter a teste, por à prova, experimentar” (MICHAELIS, 2002, p.765), ou seja, para o enunciador, ser cadeirante é uma forma de experimentar, de simular aspectos da realidade.

E, ainda sobre a justificativa, ao afirmar que a construção identitária virtual foi uma forma de expressar o desprendimento do enunciador, seguido do uso que grande parte dos outros usuários fazem do simulador (ter tudo o que sonham), E7 dá ênfase à sua suposta abnegação, característica que o diferencia dos outros e que, possivelmente, justifica a publicação de sua entrevista em um jornal de grande circulação.

Quanto ao preconceito, tema recorrente em RD13, E7 cita algumas das designações atribuídas a ele no simulador, a saber: impotente, incapaz, palavras que apontam para dizeres outros que discriminam os deficientes considerando-os inúteis. Porém, o enunciador não

---

<sup>38</sup> Brasileiro testa preconceito de usuários do Second Life: estudante goiano escolhe ser cadeirante na “segunda vida” e enfrenta discriminação. In: *O Estado de São Paulo*. Disponível em: [http://www.estadao.com.br/tecnologia/not\\_tec62407,0.htm](http://www.estadao.com.br/tecnologia/not_tec62407,0.htm). Acesso em: 15 de agosto de 2008.

considera as manifestações de preconceito como uma agressão, alegando ser uma ação momentânea - algo passageiro - relacionada a momentos de raiva.

Este dizer remete à ideia de que o preconceito contra o cadeirante para E7 é um pressuposto, uma vez que, logo no início do recorte, ele enuncia que este era um de seus objetivos ao construir a identidade virtual: “*quis sentir as dificuldades encontradas, os preconceitos sofridos*”. Todavia, ao enunciar “preconceitos sofridos”, a palavra “sofridos” está relacionada morfologicamente, com “sofrer”, que remete ao sentir, à dor; esta relação marca um posicionamento diferente no enunciado; afinal, num primeiro momento, as considerações tecidas por E7 apontam para uma indiferença deste no que tange tais manifestações, como se as manifestações de preconceito não o atingissem.

O outro aparece em RD13 como um parâmetro de que, num primeiro momento, E7 tenta se distanciar, através de sua escolha identitária na virtualidade, que difere das possíveis escolhas da grande massa. Mas, é inegável que a justificativa enunciada por E7 evidencia que é justamente na relação com este outro que reside a grande causa de sua escolha: sentir-se no lugar do outro e, conseqüentemente, relacionar-se a partir deste [outro] lugar.

O recorte é finalizado afirmando evitar fazer coisas no simulador que não faz na realidade, mas enfatiza que também faz uso de tais artifícios, já que o jogo os possibilita; assim como nos outros recortes a construção identitária virtual se dá no imbricamento entre realidade e virtualidade.

Neste último eixo de análise, tentamos mostrar a presença constante do outro nos dizeres, seja como um motivo de abandono da identidade construída na virtualidade, seja como uma motivação para a criação de tal identidade, devido à possibilidade de apagamento das diferenças. Passemos ao fechamento das análises.

## 6. (DES)AMARRAÇÕES

*Crê nos que buscam a verdade. Duvida dos que a encontraram. (GIDE, 1889)*

Ao chegar ao final deste percurso, deparamo-nos com a necessidade de traçar uma conclusão, enquanto um requisito do fazer acadêmico. Diante de tal necessidade, encontramos num engodo: a necessidade [e o desejo] de fechar, de concluir e a consciência da inexistência de um fim. Fim que se torna ainda mais inalcançável se considerarmos que a leitura dos [limitados] dizeres empreendida é apenas uma, diante das inúmeras possíveis, mas faz-se necessário entrar na ordem do discurso.

Por isso, “conclusão” não é a palavra adequada ao título do presente tópico, porque o capítulo forjará um fechamento, na tentativa de criar uma, entre as possíveis verdades. Passemos a adentrar a ilusão de bordar alguns dos fios, cientes de que muitos outros ficarão soltos, passíveis de outras leituras e, conseqüentemente, de outras amarrações.

Nosso propósito, com o presente estudo, foi lançar um olhar mais profundo para os textos de divulgação e os dizeres de usuários do simulador *Second Life*, com a finalidade de problematizar e refletir sobre a cultura da simulação cada dia mais abrangente no cenário (pós-)moderno.

A partir da leitura empreendida dos excertos, a hipótese foi confirmada, uma vez que no SL, apesar da busca por outros [novos] modos de subjetivação, traços da chamada vida real (re)aparecem, um exemplo disso são as identidades criadas que, em nosso *corpus*, se restringiram a um rol de características somadas metonimicamente, desconsiderando transformações, rupturas. Em outras palavras, a escolha das identidades virtuais versam sobre as mesmas possibilidades da realidade, quanto pela materialidade lingüística, em que os sujeitos promovem um movimento de afastamento e junção das diferentes identidades. O imbricamento reaparece nos textos de divulgação e propaganda do simulador, em que, para

caracterizar e argumentar sobre o programa, os enunciadores sempre o comparam com a realidade.

Quanto às identidades, nos dizeres analisados, apontamos a recorrente emergência da ilusão da identidade enquanto essência, da existência de uma identidade primeira, única, que acompanha o sujeito ao longo de sua vida e, a partir dessa, outras vão sendo “adicionadas” [por vezes, “descartadas”], como num jogo de máscaras, em que, mais do que quantidade, o que parece mais relevante é a volatilidade, com a qual os sujeitos dizem agir com tais criações virtuais. Para explicar este fenômeno, recorreremos ao conceito de “polissubjetividade” (MELMAN, 2003), que emerge como uma das características que definem o sujeito do gozo.

Focalizando as criações identitárias na virtualidade, essas, como já afirmado, ocorrem no hífen, que une e, ao mesmo tempo, separa os pólos virtualidade e realidade. E é nesse adiamento, que os enunciadores atribuem, em seus dizeres, ao simulador a designação de realizador de ideais, sonhos; de possibilitar coisas (im)possíveis, tais como: fama, dinheiro, saúde, um emprego considerado melhor, entre outros. Diante disso, o simulador é considerado como uma medicalização, como uma pílula mágica que realiza os sonhos, ideais, por isso o programa permite aos usuários irem além da realidade.

Mas, ao refletirmos sobre as implicações da simulação da vida, a medicalização atribuída ao programa, possui um lado aplacador, uma vez que não promove o deslocamento subjetivo, apesar de produzir efeitos. Porém, apesar da existência do lado aplacador da simulação da vida, que remeteria ao sujeito do gozo, nos excertos também emergem traços do sujeito do desejo, refutando a ideia de que na (pós-)modernidade haveria o apagamento da segunda concepção subjetiva. A repetida consideração dos padrões morais, vigentes na realidade, pelos enunciadores é um dos fatores que nos levam a inferir a coexistência das duas concepções subjetivas. Coexistência descrita por Coracini (2006, p.152):

[...] o sujeito da falta, conseqüência da castração, da impossibilidade de realizar o desejo, está atravessado de alguma maneira, pelo (ou se mistura com o) sujeito do consumo, sujeito do gozo, sujeito do imaginário, também denominado sujeito da pulsão que desconhece a falta, crendo-se ilusoriamente onipotente imerso num hedonismo exacerbado, mas que não raro, se encolhe, sob o peso da solidão, da fadiga, da ansiedade, da angústia, da depressão; afinal, em algum lugar, ainda resta algo que clama pelo outro, por pontos de referência, por limites que tenta preencher com objetos [...].

Outra ponte é traçada na relação virtualidade e realidade, que emerge nos dizeres dos usuários, nos textos de divulgação, bem como na utilização do simulador, é o caráter mercantilista que o programa possui, marcada pela constante referência à volição pelos objetos de consumo, na maioria das vezes, inalcançáveis na vida real e, nos dois últimos, pelo uso constante da publicidade: tanto para divulgar o programa, quanto nos recorrentes *outdoors* e nos inúmeros veículos utilizados pelo simulador para divulgar empresas e serviços.

Assim como o sujeito, os regimes de verdade, bem como as relações de poder-saber, também são construídos no adiamento entre a realidade e a virtualidade, uma vez que no simulador, coexistem padrões vigentes na realidade - como uma transmutação da realidade, tais como as regras presentes nas ilhas, que versam, em sua grande maioria, sobre os padrões do mundo real- e a produção de [novos] regimes de verdade e relações de poder-saber que são produzidas no/pelo ciberespaço.

O tão citado imbricamento realidade e virtualidade revela a atual dificuldade em estabelecer um possível território que seja unicamente virtual ou real, e nos parece a dificuldade aumenta a cada dia que passa, a cada novo usuário que se conecta à rede mundial de computadores, fazendo uso ou não de simuladores virtuais.

Na introdução da presente pesquisa, postulamos como um dos objetivos de nossa investigação: contribuir para os cursos de Formação de professores em serviço. Acreditamos ter alcançado este objetivo, pois ao chegarmos ao final desta investigação, pudemos mostrar

os simuladores virtuais como um dos vários instrumentos de subjetivação que contribuem para a emergência de uma [nova] economia psíquica calcada no gozo.

Enfim, pela análise dos excertos, inferimos que, apesar de todo o caráter de inovação atribuído ao simulador SL, o programa apenas traveste-se de novo, repetindo valores do mundo chamado “real”. E acreditamos que não podia ser diferente, pois, para atingir o público, o *software* não poderia fugir das verdades de seu tempo e, ao mesmo tempo, apresentar novidades, que ultrapassam os limites da vida fora da virtualidade.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Perry. *As origens da Pós-modernidade*. Tradução Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

ANDRADE, Helainy. *É tempo de Second Life*. Disponível no site: <[http://www.jorgeforbes.com.br/arq/Um%20projeto%20para%20IPLA%20no%20SL%20\(1\).pdf](http://www.jorgeforbes.com.br/arq/Um%20projeto%20para%20IPLA%20no%20SL%20(1).pdf)>. Acesso em 23 de junho de 2008.[2007]

AP WATT. *Second life: guia oficial*. Rio de Janeiro: Ediouro editora, 2007.

ARROJO, Rosemary. A noção de inconsciente e a desconstrução do sujeito cartesiano. In: ARROJO, Rosemary (org.) *O signo desconstruído: implicações para a tradução, a leitura e o ensino*. Campinas: Pontes, 2003.

AUGÉ, Marc. *Não lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. : Maria Lúcia Pereira. Campinas: Papyrus, 1994. [1992].

BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total: mito-ironias do virtual e da imagem*. Tradução Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2005. [1997]

BAUMAN, Zigmund. *Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Tradução Carlos Roberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004. [2004]

\_\_\_\_\_. *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.[2004]

\_\_\_\_\_. *Medo Líquido*. Tradução Carlos Roberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008. [2007]

BIRMAN, Joel. O sujeito desejante na contemporaneidade (2007). IN: FERREIRA, M.C.; INDURSKY, F. *Análise do discurso no Brasil: mapeando conceitos, confrontando limites*. São Carlos : Claraluz. (2007)

BRAGA, Denise Bértoli. A comunicação interativa em ambiente hipermídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: MARCUSCHI, Luis A.; XAVIER, Antônio C. (orgs). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005, pp.144-162.

CAVALARI, Juliana Santana. *O Discurso avaliador do sujeito-professor na constituição da identidade do sujeito-aluno*. Tese de Doutorado em Linguística Aplicada, UNICAMP, IEL. Campinas, SP, 2005.

CORACINI, Maria José F . Subjetividade e identidade do(a) professor(a) de português (LM). In: CORACINI, M.J. (org.) *Identidade e discurso: (Des)construindo subjetividades*. Campinas/ Chapecó: ED. Da Unicamp/Argos, 2003, pp. 238-255.

\_\_\_\_\_. Concepções de leitura na (pós-)modernidade. In: LIMA, Regina Célia de C. P.(org.). *Leitura: múltiplos olhares*. Campinas: Mercado de Letras, 2005.

\_\_\_\_\_. Identidades múltiplas e sociedade do espetáculo: impactos das novas tecnologias da comunicação. In: MAGALHÃES, I.; GRIGOLETTO, M.; CORACINI, M.J. *Práticas Identitárias: Língua e discurso*. São Carlos: Claraluz, 2006, pp.133-156.

\_\_\_\_\_. *A celebração do outro: arquivo, memória e identidade: línguas (materna, estrangeira), plurilingüismo e tradução*. Campinas: Mercado de Letras, 2007.

\_\_\_\_\_. *Escrita de si, assinatura e criatividade*. In: Leandro, Maria Cristina e Indursky, Freda. (Org.), 2009.

DAMIANI, Edgard B. *Second life: guia de viagem*. São Paulo: Novatec Editora, 2007.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. [1992]

DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988. [1968]

DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. Tradução Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 1973. [1967]

\_\_\_\_\_. *A Farmácia de Platão*. Tradução Rogério da Costa. São Paulo: Iluminuras: 1991. [1972]

\_\_\_\_\_. *Mal de arquivo- uma interpretação freudiana*. Tradução Claudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume & Dumará, 2001a.[1995]

\_\_\_\_\_. *O Monolinguismo do outro: ou a prótese de origem*. Tradução Fernanda Bernardo. Campos das letras: Porto, 2001b. [1996]

\_\_\_\_\_. *Papel-Máquina*. Tradução Evandro Nascimento. São Paulo. Estação: Liberdade, 2004. [2001]

DOMÈNECH, Miguel *et al.* A dobra: psicologia e subjetivação. In: SILVA, Tomaz Tadeu da.(org.) *Nunca fomos humanos: nos rastros o sujeito*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

FALEIROS, Fabiana Amélio. *Eu ainda estou vivo: modos de existir e novas tecnologias de comunicação*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). PUC-SP, São Paulo, São Paulo, 2007.

FERRAZ, Paulo. *Second Life para empreendedores*. São Paulo: Novatec, 2007.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão* Tradução Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 1987 [1975]

\_\_\_\_\_. A escrita de si. In: FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?*. Tradução Antonio Fernando Cascais e Edmundo Cordeiro. Lisboa: Veja, 1992. [1983]

\_\_\_\_\_. *Nietzsche, Freud e Marx*. Tradução Jorge Lima Barreto. Ed. Princípio,

1997. [1975]

\_\_\_\_\_. *Microfísica do Poder*. 15. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2000.

\_\_\_\_\_. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. Tradução Maria Thereza da Costa Albuquerque e J.A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 2007. [1988]

FREUD, Sigmund. *Sobre os critérios para destacar da Neurastenia uma síndrome particular intitulada Neurose de Angustia*. vol III-. Rio de Janeiro: Imago, 1976. [1895]

\_\_\_\_\_. *O estranho*. In: FREUD, Sigmund. Edição Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1919.

GALLI, Fernanda Correa S. *(Ciber)espaço e leitura : o mesmo e o diferente no discurso sobre as "novas" práticas contemporâneas*. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP. Campinas. São Paulo, 2008.

GRIGOLETTO, M. Representação, identidade e aprendizagem de língua estrangeira. In: CORACINI, M. J. R. F. (org.) *Identidade & Discurso: (des)construindo subjetividades*. Campinas: Ed. UNICAMP, 2003, p.139-159.)

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva; Guaracira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. [1992]

JAMES, Wagner. *Os bastidores do Second Life: notícias de um novo mundo*. Curitiba: Editora Matriz, 2008.

KOMESU, Fabiana Cristina. Blogs e as práticas de escrita sobre si na Internet. In: MARCUSCHI, Luis A.; XAVIER, Antônio C. (orgs). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005 pp.110-119.

KRÜGER; CRUZ. *O fascínio da simulação da vida: por que as crianças jogam (e gostam) do game The Sims*. Revista FAMECOS :Porto Alegre nº 23 . Abril 2004 , pp. 59-59.

LACAN, Jacques. *O estádio do espelho como formador da função do eu –tal como nos é revelada na experiência psicanalítica*. In: LACAN, J. Escritos. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. [1966]

LATHAN, Eneida Esteves M. *Linguagem, Identidade e Gênero na comunicação mediada por computador: um estudo de Web pages virtuais de mulheres*. Tese (Doutorado em Linguística). Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP. Campinas São Paulo, 2006.

LEITE, Márcio Peter de Souza. O inconsciente está estruturado como uma linguagem. In: CESAROTTO, Oscar. (org.). *As ideias de Lacan*. São Paulo: Iluminuras, 2001 p.p. 31-42.

LEITE, Nina. *Psicanálise e Análise do Discurso: o Acontecimento na Estrutura*. Rio de Janeiro, Campo Matêmico, 1994.

LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual?* Tradução Paulo Neves São Paulo: Editora 34 Ltda., 1996. [1995]

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. Trad: Carlos Irineu Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*. Tradução Therezinha Monteiro Deutsch. Baueri: Manole, 2005 [1993].

\_\_\_\_\_. *Os tempos hipermodernos*. Tradução Mário Vilela. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LIMA, Taís Aparecida. *Pedagogia da Desterritorialização: uma análise discursiva da constituição do sujeito no EAD*. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade São Francisco, Itatiba, 2007.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna..* Rio de Janeiro: José Olympio, 1998. [1979]

MAFFESOLI, Michel. (2004) *O ritmo da Vida*. Tradução Clóvis Marques. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2007.[2004]

MASCIA, Marcia A. A. Os Discursos Monográficos nos Movimentos da Globalização versus Virtualização e da Pós-Modernidade. *Reverte*, Indaiatuba, v. 2, n. 2, p. 39-58, 2004.

\_\_\_\_\_.Subjetividades Bilíngues no Ciberespaço (aceito). In: CORACINI, M. J.; UYENO, E. Y.; MASCIA, M. A. (Orgs). *Da Letra ao Píxel e do Píxel à Letra: uma análise discursiva do e sobre o virtual identidade, leitura e escrita, formação de professor e ensino-aprendizagem de língua*. Campinas: Mercado de Letras, 2009.

MATTAR, João; VALENTE, Carlos. *Second life e web 2.0 na educação o potencial revolucionário das novas tecnologias*. São Paulo: Novatec, 2007.

MEDEIROS, Rosangela A. *A relação de fascínio de um grupo de adolescentes pelo Orkut – retrato da modernidade líquida*. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação: USP, São Paulo. São Paulo, 2008.

MELMAN, Charles. *O homem sem gravidade: gozar a qualquer preço*. Tradução Sandra Regina Felgueiras. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2003.

NEVES, Maralice de Souza. *O processo identificatório na relação professor-aluno na aprendizagem de língua estrangeira*. In: MAGALHÃES, I.; GRIGOLLETO, M.; CORACINI, M. J.(orgs) *Práticas Identitárias: língua e discurso*. São Carlos: Claraluz, 2006.

ORLANDI, Eni. P. *Análise do Discurso: princípios e procedimentos*. Campinas: Pontes, 1999.

PONTES, Suely. Aires. Desejo e virtualidade: Reflexões sobre o corpo. In: LEITE, Nina.V.A (org.) *Corpolinguagem: a est-ética do desejo*. Campinas: Mercado das Letras, 2005.

RALHA, Cláudio. *Dominando o Second Life: tudo o que você precisa para entrar, aproveitar e evoluir no mundo virtual*. Rio de Janeiro: Brasport, 2008.

RIGHI, Eliane. Entre o desejo e a necessidade de aprender linguas : a construção das representações de língua e de aprendizagem do aluno-professor de lingua inglesa. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada). UNICAMP, IEL, CAMPINAS, 2009.

ROSE, Nikolas. Inventando nossos eus. In: SILVA, Tomaz Tadeu da.(org.) *Nunca fomos humanos: nos rastros o sujeito*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001

SANTOS, Laymert G. *Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34, 2003.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. Tradução de Antônio Chelini et al. 22. ed. São Paulo: Cultrix, 2000.

SIBILIA, Paula, *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividades e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, Renata Cristina da. *Humano também na segunda vida: uma análise dos avatares no Second Life*. Disponível no site: Acesso em: 05 de maio de 2009.

TAPLEY, Rebecca. *Construindo o seu Second Life*. Rio de Janeiro: Alta books, 2008.

TFOUNI, Leda Verdiani; TFOUNI, Fábio Elias V. Reificação, subjetivação e fetichismo. In: ROMÃO, Lucília Maria S.; GASPAR, Nádea R. *Discurso midiático: sentidos de memória e arquivo*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2008.

TRIFANOVAS, Terezinha Rivera. *E-mails no contexto de gestão de ensino e aprendizagem de inglês como língua estrangeira: relações de poder-saber*. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada). UNICAMP, IEL, Campinas, SP, 2007.

TURKLE, Sherry. *Life on the screen: identity in the Age of the Internet*. London: Weidenfel, 1996.

UCHÔA-FERNANDES, José A. *Jogo de (se) mostrar-dizer: os sujeitos e os discursos sobre a Língua Inglesa na rede social Orkut*. Dissertação (Mestrado em Estudos Letras). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP, São Paulo, São Paulo, 2008.

ŽIŽEK, Slavoj.. *Bem vindo ao deserto do real*. São Paulo: Boitempo, 2003. [2002]

\_\_\_\_\_ O hedonismo envergonhado. In: *Folha de São Paulo*, São Paulo, 19 de out. 2004. Caderno Mais!

\_\_\_\_\_. *Identidades Vazias* In: Caderno Mais!, *Folha de São Paulo*, São Paulo, 7 de dezembro de 2007.