

AVATARES NO SECOND LIFE: CORPO E MOVIMENTO NA CONSTITUIÇÃO DA NOÇÃO DE PESSOA ON-LINE

Rogério Santos Pereira

RESUMO

Como recorte da dissertação defendida sob o mesmo título, pretende-se neste artigo revelar de que forma corpo e movimento são problematizados no ciberespaço, especialmente no jogo Second Life. Partindo do percurso etnográfico, percebeu-se que os conceitos de imaginação e imaginário são essenciais para compreender como os participantes tecem em suas brincadeiras narrativas, caminhos para construir no ciberespaço uma corporalidade central na constituição da noção de pessoa online. O trabalho também discorre sobre as possíveis aproximações das tecnologias digitais, em especial, dos jogos eletrônicos, com a Educação Física.

Palavras-chave: Corpo. Movimento. Noção de Pessoa. Avatar. Ciberespaço.

ABSTRACT

As the cut of the dissertation defended under the same title, this article seeks to reveal in what ways form and body movement are problematised in cyberspace, especially in the game Second Life. Based on the ethnographic perspective, there has been realized that the concepts of imagination and imaginary are essential to understand how participants make in their play narratives, ways to build in cyberspace a central corporality in the constitution of the concept of online person. The work also discusses the possible approaches of digital technologies, in particular, the electronic games, with Physical Education.

Key-words: Body. Movement. Concept of Person. Avatar. Cyberspace.

RESUMEN

Como recorte de la disertación presentada con el mismo título, se pretende, en este artículo, revelar que la forma, el cuerpo y el movimiento son problematizados en el ciberespacio, especialmente en el juego Second Life. A partir del recorrido etnográfico, se ha percibido de que los conceptos de imaginación y los imaginarios son esenciales para comprender como los participantes tejen en sus juegos narrativos, caminos para construir en el ciberespacio una corporalidad central en la constitución del concepto de la persona online. En el trabajo también se examinan las posibles aproximaciones de las tecnologías digitales, en particular, los juegos electrónicos, con la Educación Física.

Palabras claves: Cuerpo. Movimiento. Concepto de la Persona. Avatar. Ciberespacio.

Educação Física, tecnologias digitais e jogos eletrônicos

“Que relação o virtual pode ter com a Educação Física (EF)?” Este artigo, recorte da dissertação de mestrado homônima defendida no Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, não busca delimitar tal relação, mas sim desestabilizá-la, fazer dela um problema que atrai uma busca. Afinal, ao desconsiderar as experiências agrupadas sob a efígie do “virtual” como pertinentes à EF, é para o *mundo vivido* das pessoas que se está a dar as costas.

A dissertação é dividida em três partes: a primeira, intitulada “Aproximações entre a Educação Física e as tecnologias digitais”, tece considerações para delimitar e justificar um campo de estudo e intervenção da EF que está relacionado ao uso das tecnologias digitais, em especial dos jogos eletrônicos, apresentando, como objeto e campo da pesquisa, o jogo em rede para computador *Second Life* (SL); a segunda parte, intitulada “Problematizações acerca da presença do virtual na vida social contemporânea”, discorre, permeada por inúmeros exemplos retirados do cotidiano, sobre a escorregadia oposição entre o “real” e o “virtual”, construindo perspectivas de entendimento e análise desses conceitos; já a terceira parte, intitulada “Corpo e movimento na constituição da pessoa on-line”, descreve um estudo etnográfico realizado no *Second Life* que buscou revelar de que forma corpo e movimento, consolidados objetos de intervenção pedagógica da Educação Física, são representados e problematizados no ciberespaço a partir do “avatar”.

Respeitando os limites destinados a este texto, esboçarei aqui considerações que apresentam brevemente parte das reflexões e resultados alcançados com este estudo, instigando um diálogo que visa alavancar as discussões sobre temáticas que associem a EF às tecnologias digitais.

* * *

Atualmente, parte da Educação Física tem voltado seu olhar para os jogos eletrônicos inspirada pelo fato destes começarem a incorporar o “movimento em si”, ou o “movimento propriamente dito”, para interagir com as imagens digitais da tela¹. Digo “movimento propriamente dito” para enfatizar que, nesses jogos, para interagir com as imagens da tela, predomina a realização do movimento em sua totalidade, a partir do corpo. Até então, o apertar de um botão no *joystick* (controle do *videogame*) parecia algo distante da reação que esta ação motora, limitada a um dedo, desencadeava na tela, que poderia ser, por exemplo, o rebater na bola com uma raquete de tênis. Hoje, em alguns jogos eletrônicos, dentre os quais o *Nintendo Wii* é o mais conhecido, para se rebater uma bola em um jogo de tênis, ao invés de apertar um botão, o jogador deve, com o controle em punho, realizar o movimento corporal de rebater com o braço, desempenhar o “movimento em si”, mesmo que este seja uma caricatura simplificada do movimento técnico do esporte que é representado na tela. Assim, a interface do *Wii* estabelece uma relação direta, óbvia, entre movimento e as imagens digitais. A ação do corpo é transferida para a tela.

A EF, principalmente seu viés pautado nas ciências biomédicas, deixou de estar de costas para os jogos eletrônicos quando estes construíram uma relação de obviedade com o movimento. O fato de o *Nintendo Wii* ter como diferencial (de sucesso) um

¹ Essa afirmação parte da observação dos temas abordados por profissionais e pesquisadores da EF em listas de discussão via e-mail.

sensor no seu *joystick* que capta os movimentos do corpo causou alarde nos veículos de comunicação e, enfim, despertou a Educação Física com notícias que, se em alguns momentos exaltavam o fim da “passividade” dos *videogames* (não ser passivo no contexto da “atividade física e saúde” é ser ativo fisicamente), em outros demonstravam preocupação com o número de lesões decorrente da diversão “ativa” nesse tipo de jogo.

Foi preciso que os sujeitos jogassem em movimento – nos ditames da conceituação biomecânica de movimento – para que parte da EF voltasse o olhar, mesmo que timidamente, de revés, para os jogos eletrônicos². E ainda assim, reforço, sem superar o ponto de vista que considera apenas a relação óbvia do corpo que se movimenta “aqui”, de fora da tela, reproduzido interativamente “ali”, dentro dos cenários dinâmicos dos jogos.

As diferentes maneiras por meio das quais os aparelhos eletrônicos oferecem estímulos ao ser humano reforçam a perspectiva fenomenológica de que o corpo permite que haja conexões entre os campos da sensibilidade. Merleau-Ponty (apud CARMO, 2000, p. 43) ressalta que por intermédio dos olhos, “vê-se a rigidez e fragilidade do vidro” e também “se vê o peso de um bloco de ferro fundido”, sente-se a “fluidez da água” e a “viscosidade do xarope”. Na interconexão dos sentidos, ver pode ser tocar à distância. O advento digital reforça a relação entre a ordem da visão e da ação, novas experiências sensitivas se estabelecem no corpo. O espaço que olhamos (a tela) é o mesmo em que acontece a ação.

Ora, o que quero evidenciar é que a relação entre corpo, movimento e jogos eletrônicos é complexa e pouco explorada. Ela envolve a percepção, a imaginação, a convergência de linguagens, a construção de narrativas, o compartilhamento de universos de significados. Mas este é um caminho sinuoso. Ao cruzar corpo e movimento com a dimensão usualmente denominada de “virtual”, parece que um agrupamento de coisas que pertencem a mundos distintos é tecido. A começar pela conceituação do que é o “virtual”, termo tão repetido em tempos de proliferação das tecnologias digitais, cujo significado, polissêmico, transita, sem acordo, por diferentes perspectivas oriundas do senso-comum, da filosofia, das ciências sociais e humanas.³

Meu interesse, porém, em compreender a relação entre corpo, movimento e jogos eletrônicos precede e se diferencia da possibilidade de jogar utilizando o “movimento propriamente dito” do corpo – ação que uma geração recente de equipamentos digitais permite. Minha suposição é de que, no contexto dos jogos eletrônicos, o *movimento* é central na relação com o mundo, mesmo quando não está corporalmente manifesto. A relação dos participantes de diversos jogos eletrônicos com os personagens se dá pelo controle de corpos representados na tela. Uma representação distinta da pintura ou da escultura, visto que a imagem digital do corpo é posta, interativamente, em movimento. Mas, no desenrolar do jogo, se comparado à ação corporal – movimento – necessária para chutar uma bola, percorrer a pé extensas ruas ou pilotar um carro, o apertar de botões para interagir com o mundo digital torna-se por demasiado sutil do ponto de vista biomecânico. O mesmo não pode ser dito quando

² Alguns trabalhos no âmbito da Educação Física merecem menção por buscar construir um referencial crítico para análise e uso pedagógico dos jogos eletrônicos. Destaco os trabalhos de Alan Queiroz da Costa e Mauro Betti (2006), Alfredo Feres Neto (2001, 2007) e Dirceu Ribeiro Nogueira da Gama (2005). Em comum, esses autores, ao estudar objetos de estudo pouco usuais à Educação Física, trazem contribuições para pensar epistemologicamente a área.

³ Em função da densidade da discussão que envolve o “virtual”, não aprofundarei, neste texto, a respeito do uso deste conceito. Tal discussão pode ser encontrada na segunda parte da minha dissertação.

leva-se em consideração a percepção, a intuição, a emoção e a imaginação associadas ao movimento representado nos jogos eletrônicos.

A Educação Física não pode ignorar as experiências que os indivíduos vivenciam a partir dos jogos eletrônicos. A atenção da EF para esse tipo de jogo não deve se limitar apenas às relações mecânicas que, sendo evidentes, não ultrapassam um óbvio visível, facilmente mapeável, mas que não é aprofundado. O mistério não está no “movimento propriamente dito” utilizado para interagir com as telas digitais. Se pensarmos apenas na simulação do movimento biomecânico, as esteiras, bicicletas ergométricas e outros aparelhos que simulam ações motoras do corpo estão há décadas assentados nos laboratórios, centros de treinamento esportivo e academias de ginástica. Para a Educação Física, no universo dos jogos eletrônicos, interessa compreender os sentidos que os participantes atribuem às ações que entrecruzam o corpo – movimento e percepção – e suas representações gráficas digitais.

Avatares no Second Life: representações de corpo em movimento

As representações de corpo e de movimento, envoltas em promessas de vida plena e feliz ou alardes desrealizantes, são centrais no jogo para computador *Second Life*. A inserção no jogo depende da construção do *avatar*, um corpo digital que pode ser moldado para representar o participante nos ambientes do jogo e, como será visto posteriormete, também em outros meandros do ciberespaço. No contexto do SL, os avatares são o primeiro traço identitário dos participantes e também condição para o “estar-no-mundo” do jogo. Os indivíduos se apresentam e interagem em cenários digitais a partir de representações digitais, sociotécnicas, de corpo e movimento, postas como condição para dialogar com o ciberespaço e com os demais participantes.

Para interpretar o avatar, representação corporal assumida no ciberespaço, sigo os apontamentos de Guimarães Jr (2004). O autor resgata a ideia de *embodiment*, ou corporificação, numa perspectiva fenomenológica que considera o corpo como condição necessária para o “estar-no-mundo” e, em consequência, para a cultura. No SL, o corpo e movimento são representados, e a partir dessas representações são construídas narrativas. Estabelecem-se diálogos, trocas, conflitos. E nessa dinâmica que se vale de interações textuais, orais e visuais, a imaginação/imaginário exerce um papel de destaque. Caminho com Mauro Betti (2003), quando este diz que precisamos de uma Educação Física que considere a cultura corporal de maneira ampla, que leve em conta a multidimensionalidade do ser humano, bem como as suas representações veiculadas pelas diferentes mídias. Assim, tenho como objetivo compreender como é constituída a noção de *pessoa on-line* (GUIMARÃES Jr., 2000; MÁXIMO, 2006; SEGATA, 2007) no contexto da produtividade social do *Second Life*, um jogo onde imagens digitais de corpos – avatares – não são apenas veiculadas, mas, interativamente, se movimentam (são movimentadas) e parecem ser condição para uma relação dialógica com o mundo em rede, com o ciberespaço.

Busco, assim, revelar de que forma corpo e movimento, consolidados objetos de intervenção pedagógica da Educação Física, são problematizados no ciberespaço, em especial no jogo SL, um ambiente onde a sociabilidade parece acontecer *in-lusio*. No interior das estratégias comunicativas traçadas pelos participantes do SL, evidenciam-se concepções de corpo, de movimento, de sociedade. Não está se falando de uma anulação do corpo, de um adeus ao biológico, material, corpóreo. Assume-se aqui o corpo como uma construção simbólica, e o ciberespaço como um esfera da vida social

contemporânea onde corpo e movimento são problematizados pelos participantes que se apresentam como avatares.

O conceito de pessoa, como observado por Geertz (*apud* SEEGER et al, 1979), é uma via real para a compreensão antropológica. Segundo o autor, num certo sentido, fazer antropologia é “analisar as formas simbólicas – palavras, imagens, instituições, comportamentos – em termos dos quais os homens se representam, para si mesmos e para os outros” (Ibid, p.4). No tocante do ciberespaço, Guimarães Jr. (2004) analisa as formas pelas quais as noções de corpo e pessoa simultaneamente contribuem para a elaboração do uso, pesquisa e desenvolvimento de avatares. Seus apontamentos são relevantes para pensar as contribuições das performances e representações culturais dentro do SL para a constituição da noção de pessoa *on-line*, evidenciando que os avatares não são delimitados apenas por uma representação gráfica:

Avatares – assim como qualquer outro artefato – são elaborados a partir de determinadas concepções sobre seu possível uso. Essas concepções são intimamente relacionadas com representações culturais sobre o que é um corpo, que tipo de ações ele deve ser capaz de exercer, espaço corporal, noções de identidade, entre outras. Nos contextos de desenvolvimento e design estas concepções sobre corporalidade e sobre os usos que a tecnologia virá a ter exercem um importante papel na forma pela qual avatares e tecnologias correlatas são concebidos e realizados. As culturas locais no ciberespaço, por sua vez, elaboram em sua dinâmica social uma série de idéias sobre o papel e funções de um corpo virtual. (GUIMARÃES Jr., 2004, p. 135-136)

A representação gráfica, por si só, não delimita a noção de pessoa *on-line*. No entanto, o avatar se configura, à semelhança do corpo para os indígenas, como uma matriz simbólica que ocupa uma posição organizadora central da produtividade social do SL. Mas o exercício, ou melhor, a brincadeira de construir-se corporalmente no ciberespaço, pode ser um momento privilegiado para refletir e questionar a visão dualística cartesiana que entende o corpo como entidade que contém somente aquilo que é abrangido pelo invólucro externo, a pele humana.

Ao construir o avatar, os participantes do SL elaboram “uma representação visual de suas personas no sentido mesmo da noção de pessoa apontado por Goffman” (MÁXIMO, 2006, p. 32). A premissa de Goffman (1995) parte de uma análise interacionista e dramaturgica para compreender como que os indivíduos representam papéis no seu processo de interação social. Ser um avatar é constituir-se diante do espelho dos outros avatares que nos olham (no qual tentamos nos encontrar). Nessa interação também somos espelhos, tanto para os outros quanto para nós mesmos. Quando olhamos para a tela, enxergamos as cenas como uma “terceira pessoa”. Essa perspectiva da visão permite que, além dos outros avatares, também nos vejamos na tela.

Os avatares possuem a especificidade de delegar ênfase também às manifestações não-verbais da comunicação: trata-se de uma representação gráfica do corpo que se movimenta e que se expressa gestualmente no ciberespaço. As escolhas não são apenas por cores, formas, falas. A cor da blusa, o corte de cabelo, a frase carinhosa fazem parte da construção do avatar e, conseqüentemente, da apresentação da pessoa *on-line* tanto quanto o fazem as maneiras de circular pelos espaços do jogo, a proximidade entre avatares no momento do diálogo, a gestualidade representada na tela.

Goffman se atém atenciosamente à forma como o corpo em movimento – rico em aspectos não governáveis do comportamento expressivo do indivíduo – participa da comunicação e instaura nesta uma ambiguidade: não é possível à pessoa, em situações interativas, ter controle sobre as expressões do seu corpo com a mesma eficiência que domina sua fala ou escrita.

Seria um devaneio não considerar que o “corpo biológico” e o “corpo do avatar” são materialmente distintos e possuem cada um suas especificidades. Essa distinção, no entanto, não elimina a suposição de que eles compartilham, em determinados contextos, de um mesmo universo de significados. O corpo é simbólico. Construído socialmente, suporta valores e é um elemento do imaginário social (LE BRETON, 2006). Não estamos falando do corpo da anatomia ou da estátua, mas sim do corpo em movimento, da vida. Deste modo, quando Goffman traz o corpo para a esfera da comunicação, ele não se refere a um corpo inerte, mas sim a um corpo em movimento.

Visando compreender e superar a dualidade entre corpo e mente, Trebels (1998) e Kunz (2004) propõem os conceitos de *imagem substancial de corpo*, ou corpo objeto e de *imagem relacional de corpo*, ou o corpo sujeito de Merleau-Ponty e Tamboer. A construção da *imagem substancial de corpo* remete ao corpo físico, à matéria, fazendo do corpo um objeto que contém aquilo que é delimitado pelo invólucro da pele. Cárcere, engrenagem, máquina a vapor e, atualmente, sistema informático dividido em *hardware* e *software* são metáforas para a esta configuração de imagem do corpo. Já a *imagem relacional de corpo*, refutando uma visão dualística para tecer uma visão unitária do homem, compreende as relações do corpo material com o mundo a partir da percepção e do reconhecimento de relações intrínsecas de sentido. Em um macronível, a rede, e em um micronível, o diálogo, são metáforas para compreender uma estrutura relacional onde o sujeito, dotado de intencionalidade, está no centro de uma concepção dialógica do movimento. Esta concepção não nega a materialidade do corpo, ao contrário, a revisita e a ressignifica. A ideia de corpo objeto, substancial e corpo sujeito, relacional, se completam: o homem material dialoga com o mundo, sendo o corpo condição para o *estar-no-mundo*.

Uma permanente tensão está posta no SL. Busca-se “ser” um avatar, tornar-se pessoa *on-line*, assumir uma representação gráfica do corpo como condição para “estar-no-mundo” do ciberespaço, em um contexto onde, de forma extrema, a imagem de corpo é reificada e este, subdividido em pequenas partes, torna-se fetiche. É possível ao participante do SL, nas experiências do ciberespaço, romper com a imagem substancial de corpo implícita ao avatar e assumir, em suas ações, uma imagem relacional do corpo que dialogue com o mundo?

Para ilustrar que as relações de sentido são internas no diálogo entre corpo e mundo, ou seja, só podem se manifestar pela ação, Trebels (1998) se vale do exemplo da oficina de carpinteiro posto por Tamboer. Na oficina, as ferramentas formam uma rede de relações onde a definição e a respectiva função do martelo e do prego só são dadas reciprocamente numa referência de um ao outro. Martelo e prego, mesmo tendo suas identidades constituídas pela referência, não podem ser ditos como iguais, cada um mantém sua relativa autonomia e deve ser pensado no contexto das obras do carpinteiro. Também é emprestada da relação entre prego e martelo a identidade do carpinteiro: ele não é só parte, como também participa da rede de relações. Além disso, o carpinteiro ocupa uma posição especial, pois somente através dele a relacionalidade pode ser compreendida e se tornar atuante. A totalidade das relações internas vem da ação do carpinteiro que atualiza e fabrica um produto, dando sentido para martelo e prego. Como as relações de sentido são internas e manifestadas apenas pela ação, se o

carpinteiro usar o martelo para fazer um jogo de equilibrista ao invés de pregar, uma outra relação de sentido será percebida e reconhecida.

É assim, percebendo e reconhecendo uma rede de relações internas, que podemos compreender que o sentido do avatar e dos demais objetos do SL só podem ser dados a partir das ações dos participantes no jogo. Estes, sujeitos dotados de intencionalidade, fazem parte desta rede de relações ao mesmo tempo em que suas ações são condição para a relação exista. Ou seja, das ações dos participantes do jogo, constituídas culturalmente no interior de um campo de possibilidades (Velho, 1994), são produzidos os avatares – inscrições no ciberespaço – ao mesmo tempo em que, a partir dos avatares, também são criadas as ações e interações dos participantes.

A promessa do SL, e a busca dos seus participantes, é a de fazer do avatar não apenas uma representação gráfica do corpo, traço identitário, mas, principalmente, uma imagem relacional do corpo. Assim, numa perspectiva fenomenológica, o avatar seria não apenas imagem de síntese (sua condição material), mas também um corpo em diálogo no ciberespaço, uma condição para o *estar-no-mundo on-line* que só é possível quando também se “é” *on-line*.

Entretanto, as competências comunicativas do avatar estão relacionadas às suas competências técnicas, e estas últimas dependem tanto do domínio do participante quanto das características inerentes à plataforma. Quando abraçamos alguém, esse gesto é um movimento dotado de sentido. Ele se configura como uma ação é um comportamento intencional e seu sentido constitui uma rede de relação ao mesmo tempo em que é constituído por ela. Para Trebels (1998), o movimentar humano está estruturado funcionalmente a partir de um ator do movimento, de um contexto que situa esse movimento, e de um sentido que é perseguido pelo *se-movimentar*. No caso do abraço, um segundo ator do movimento também faz parte da rede de relações, compartilha tanto a ação, quanto o contexto e o sentido do gesto. Quem abraça não traz para o plano consciente a ação motora que caracteriza tal movimento. Para abraçar, a não ser que algum tipo de limitação física esteja envolvida, não é preciso parar para pensar em como iremos realizar um movimento angular que permite afastar simultaneamente os braços da linha média do corpo e direcioná-los, com a articulação dos cotovelos semi flexionada, ao encontro de outra pessoa que realiza, reciprocamente, a mesma ação motora.

No SL, um abraço necessita de uma programação prévia. É preciso criar linha de comando em uma linguagem de programação interpretada pela plataforma do jogo. Essa linha de comando recebe o nome de *script* e deve ser associada ao avatar (ou a um objeto) para que este se movimente de determinada maneira. A palavra “*script*”, que pode ser traduzida para o português como “roteiro” é sugestiva ao fazer um uso metafórico da palavra que nomeia a forma como são escritos os espetáculos teatrais e audiovisuais. O *script*, que determina as ações dos atores em cena, em seu uso computacional, determina as ações dos avatares na tela. Abraçar, fazer sexo, andar de maneira *sexy*, chutar uma bola, andar de bicicleta, diferenciar um sorriso debochado de um sorriso encabulado: estes são desafios que o participante enfrenta ao constituir-se como pessoa *on-line* a partir do avatar, buscando se expressar dialogicamente no ciberespaço fazendo uso de representações do movimento. O exemplo do piscar de olhos que Geertz (1989) utiliza para ilustrar a dificuldade interpretativa em distinguir os movimentos são códigos construídos *a priori* e que precisam ser acionados na tela.

Existe um redimensionamento e uma ressignificação das dimensões do ver e do agir. Para piscar no SL com o avatar, não basta pensar em fazê-lo. É preciso pensar,

acionar na tela como *mouse*, em um atalho no teclado, o comando correto e então piscar. A resposta do avatar ainda pode ser descontextualizada pelo *lag*, atraso no envio de informações que causa um descompasso na comunicação. Como o caminho para fazer o avatar piscar é relativamente trabalhoso, e demanda um considerável processamento e transmissão de dados pelo computador, é comum que os participantes façam uso de outras estratégias para se expressar “corporalmente” em detrimento da representação de movimento. Em algumas situações, para se expressar “corporalmente” piscando, é mais ágil, fácil e evidente, visto que o “gesto” fica impresso na tela através do emprego de sinais ortográficos. Assim, uma piscadela nasce com um ponto e vírgula seguido de um parêntese: “ ;) ”

Imaginação, mimicry e brincadeiras narrativas

Não podemos nos esquecer que o corpo, na concepção de Merleau-Ponty, é também animado por relações imaginárias com o mundo (CARMO, 2000, p.82). E que no SL, a corporalidade implícita no avatar possui uma posição de destaque nos processos da comunicação associada ao jogo. É assim que, a partir das minhas observações, percebi que os conceitos de imaginação e o imaginário são essenciais para compreender como os participantes tecem seus caminhos pelo jogo, fazem suas escolhas, modelam seus avatares, criam maneiras para se expressar “corporalmente”, tecem suas narrativas. É fazendo uso da imaginação/imaginário que os participantes efetivamente, fazem de seus avatares um corpo relacional capaz de se expressar dialogicamente no ciberespaço.

Reconhecendo que os conceitos de imaginação e imaginário são polissêmicos, Gilka Girardello (2003) sugere que o entendimento de Paul Ricoer sobre a imaginação seja o que mais tenha hoje a contribuir com as análises de como os produtos e processos da comunicação são lidos e ressignificados pelas pessoas. Para Ricoer, “toda ação depende da imaginação, e é no espaço da imaginação que experimentamos diferentes cursos de ação, e que ‘brincamos’ – no sentido literal do termo – com possibilidades práticas” (RICOER *apud* GIRARDELLO, 2003). Deste modo, a imaginação é compreendida como espaço intersubjetivo de ensaio e interpretação:

É a imaginação que proporciona o ambiente, a clareira luminosa na qual podemos comparar e contrastar motivos tão diferentes quanto desejos e demandas éticas, que por sua vez podem ir desde regras profissionais até costumes sociais ou valores estritamente pessoais. (Ibid.)

O conceito de imaginação como um espaço intersubjetivo onde brincamos com possibilidades práticas, atrelado ao conceito de imaginário, aqui entendido em sua dimensão sociocultural como a dimensão coletiva do imaginado (GIRARDELLO, 2003), aproxima o universo simbólico construído e compartilhado pelos participantes do SL (e dos jogos eletrônicos em geral) com a perspectiva de entendimento do ciberespaço como uma dimensão das sociedades complexas. A imaginação parece intensificar as trocas materiais e simbólicas entre os diferentes planos da vida social contemporânea, permitindo que os participantes do SL problematizem, reflitam e ressignifiquem suas experiências cotidianas estando circunscritos a limites de tempo e espaço muito peculiares: no jogo, ao constituir-se como pessoa *on-line*, o participante está *in-lusio* – a ilusão propicia sua entrada no jogo.

Roger Callois (1990), em seu clássico estudo “Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem”, demonstra que o jogo, apesar de ocupar um domínio próprio cujo

conteúdo é variável, por vezes se entrecruza com o domínio da vida corrente. Diante do enorme número e da diversidade de jogos, o autor propõe que estes sejam classificados não pela natureza do jogo, mas pela atitude do jogador. Assim, Caillois propõe uma classificação dos jogos em quatro categorias: *Agon*, que reúne jogos de disputa, *Alea*, com jogos marcados pela aleatoriedade entre sorte e azar, *Ilinx*, que agrupa jogos de vertigem e *mimicry*, jogos cujo prazer de representar um personagem, de assumir um papel, dá o tom. Esta última categoria de jogos, caracterizada pela união da imaginação à interpretação, que penso ser adequada às reflexões sobre a constituição da noção de pessoa *on-line* no contexto do SL.

No jogo, “a *mimicry* consiste na representação deliberada de um personagem, o que facilmente se torna uma obra de arte, de cálculo e de astúcia” (Ibid., p.97). Para Callois, assim como em Goffman (1995), o papel desempenhado toma sua forma a partir da interação com o outro, com as expectativas recíprocas que emanam das situações interativas. Assim, o participante do SL, ator que em sua rede de relações “avatar-ciberespaço-interlocutores” compõe seu papel, faz do seu avatar um corpo relacional no ciberespaço, constituindo-se no prazer da ilusão dramática.

Ao buscar compreender como corpo, movimento, imaginação, avatar, noção de pessoa, *mimicry*, dentre tantos outros conceitos utilizados na minha busca interpretativa da constituição do “ser” no ciberespaço, encontrei o conceito de *brincadeiras narrativas* em um texto de Gilka Girardello e Ana Carolina Dionísio (on-line) que versa sobre aspectos da relação de crianças pequenas com a internet. Segunda as autoras,

ver as crianças fantasiando em voz alta enquanto brincam na frente do computador - atividade aqui designada de brincadeira narrativa, e entendida como produção cultural relativamente autônoma e autoral das crianças - nos leva a retomar um conceito fundamental para pensarmos as práticas culturais da infância: a imaginação. (Ibid. Grifos meus).

O conceito, cunhado na observação das brincadeiras infantis, apesar de ter como referência a linguagem oral das crianças, aponta um possível caminho para pensarmos a relação entre imaginação e constituição da noção de *pessoa on-line*, tendo no centro da análise os processos comunicativos verbais e não-verbais associados às ações dos participantes que fazem uso dos seus avatares no universo simbólico do jogo. A voz alta surge na tela do SL enquanto se brinca. As cenas são narradas, ganham vida e sentido. A partir da ideia de *brincadeiras narrativas*, entendidas como produção cultural dos participantes do SL, podemos pensar em uma síntese das elucubrações tecidas até aqui para tentar compreender como a imaginação se articula com a forma como os participantes do SL se apresentam como pessoa *on-line* no jogo.

A cena descrita a seguir ilustra como as brincadeiras narrativas se inserem no ciberespaço e evidenciam a *mimicry*. Em um momento em que muitos participantes estavam reunidos em uma esquina da Ilha Brasil, a chegada de um avatar com a aparência de um urso panda antropomórfico foi anunciada com alarde, em letras caixa alta, por Jorgensen, um avatar feminino. O panda vestia uma roupa oriental, trazia à cabeça um chapéu de camponês e, na mão direita, carregava um cajado que, pelos gomos, parecia ser de bambu. A atenção do grupo foi mobilizada:

[14:10] Jorgensen: AWWWWWWWWWWWW

[14:10] Jorgensen: O PANDA

[14:10] Jorgensen: APERTEM O PANDA
TODOOOOOOOOO

[14:10] Jorgensen: AWWWWWWWWW
[14:11] Jorgensen: panda panda panda
[14:11] Jorgensen: come here panda
[14:11] Zabelin: legal, um panda
[14:11] Zabelin: e ai panda
[14:11] Panda: oi...
[14:12] Jorgensen: panda bora casar?
[14:12] Zabelin: vc luta panda?
[14:12] Panda: luto
[14:12] Jorgensen: affff
[14:12] Jorgensen: nei nei
[14:12] Panda: meto esse cajado na cabeça e o cara cai
[14:12] Jorgensen: panda vc tem que ser cute
[14:12] Jorgensen: affffffff
[14:12] Jorgensen: panda violento
[14:12] Panda: uahuah
[14:12] Panda: uahuah
[14:12] Zabelin: kkkkkkk
[14:13] Zabelin: panda perigoso
[14:13] Jorgensen: pandas são cute cute
[14:13] Zabelin: os pandas costumam ser pacificos
[14:13] Panda: eu sou cute cute!!!
[14:13] Jorgensen: é
[14:13] Jorgensen: esse é um panda mafioso da yakuza
[14:13] Panda: uhauha to sem mafia...
[14:14] Jorgensen: mafia!
[14:14] Panda: antes tava na mafia da floresta...
[14:14] Zabelin: panda da mafia?
[14:14] Zabelin: kkkk
[14:14] Jorgensen: yakuza's panda
[14:14] Panda: uahuah
[14:14] Zabelin: hahahaha
[14:14] Jorgensen: eu sou uma neko as vezes, panda
[14:14] Jorgensen: ^^
[14:14] Panda: legal....
[14:14] Jorgensen: sim
[14:15] Zabelin: mas panda seu cajado é uma arma ou é o seu
lanche?
[14:15] Jorgensen: obaaaaaaaaa
[14:15] Jorgensen: XDDDDDDDDDD
[14:15] Jorgensen: hahahahahah
[14:15] Panda: e meu lanche..eu sou um panda sabio
[14:15] Jorgensen: muito boa
[14:15] Zabelin: kkkkk
[14:15] Jorgensen: XDDDDDDDDDD
[14:15] Panda: XD
[14:15] Zabelin: sabia que era um panda do bem
[14:15] Panda: eheh
(Bate papo, Ilha Brasil, 14 fevereiro 2008)

É no momento em que as brincadeiras narrativas acontecem no SL que cada participante tenta traçar para a sua identidade *on-line* uma estabilidade que o faça tanto reconhecido quanto aceito nas situações interativas do grupo. O Panda tem traçado para si um papel inicial que antecede o diálogo com o grupo. A brincadeira narrativa se iniciou com as escolhas que foram feitas para construir o avatar (forma, sexo, cor de pele, vestimentas). O panda, que se apresenta inicialmente como violento, transforma-se em panda pacífico durante a brincadeira narrativa a partir das referências e expectativas cultivados pelos outros participantes. O significado dos objetos também é negociado em meio às narrativas. O cajado, arma para que poderia ser usada para bater nos outros avatares, acabou por se tornar alimento de um panda sábio, “do bem”. As narrativas compõem a própria experiência do brincar no jogo e são fundamentais para que as representações gráficas de corpo e de movimento possam, impulsionadas pela imaginação, se constituir enquanto corpo relacional que dialoga no ciberespaço.

Durante as interações no SL, os movimentos dos avatares e as narrativas dos participantes se imbricam. As dimensões do agir e do ver, ressignificadas, permeadas pela imaginação, adentram pelas brincadeiras narrativas para fazer do avatar uma maneira de “ser” no ciberespaço.

Os avatares entre pedras, sonhos e corpos

Uma vez que o comportamento humano é visto como ação simbólica (...) o problema se a cultura é uma conduta padronizada ou um estado da mente ou mesmo as duas coisas juntas, de certa forma perde sentido. O que se deve perguntar a respeito de uma piscadela burlesca ou de uma incursão fracassada aos carneiros não é qual o seu status ontológico. Representa o mesmo que pedras de uma lado e sonhos do outro – são coisas desse mundo. (GEERTZ, 1989, p. 8)

Corpos de carne e corpos de bits. Movimentos biomecânicos e movimentos de scripts. A oposição entre a materialidade palpável do corpo substancial – invólucro da alma, suporte para a mente – e a efemeridade digital do corpo representado no ciberespaço – ilusão “virtual”, imaginação fantasiosa – causa um estranhamento que alimenta a discussão do que é um corpo, evidencia um corpo simbólico cujo movimento dialoga com o mundo. Ao refletir sobre avatar pressupõe-se que, assim como o corpo material, como as pedras e como os sonhos, ele faz parte desse mundo.

Em momento algum, partindo da experiência dos jogadores do SL, é possível afirmar que o avatar é um substituto para o corpo material, substancial. Ao aproximar o avatar das discussões da EF, não reivindico para este o *status* de objeto de intervenção direta da EF. A especificidade da EF continuará enraizada na constatação de que as pessoas – corpos-sujeito que dialogam com o mundo – são susceptíveis a intervenções pedagógicas. Cada um de nós pode ser levado a descobrir, em seu movimento autoral, intencional, o mundo enquanto corpo, sentindo prazer nessa relação dialógica com seu entorno. Refletir sobre o avatar, como também o é para tantas outras representações do corpo, dentre as quais destaco, na pauta da vida social contemporânea, as midiáticas, é reconhecer a multidimensionalidade do ser humano.

Nas situações de estranhamento originadas das ações dos participantes do SL que se inserem no ciberespaço desafiados a construir-se em uma corporalidade *on-line*, reside uma situação privilegiada para pensar o corpo e o movimento dissociados de concepções ontológicas. O corpo é apresentado assim, uma vez inscrito na rede, como

entidade simbólica com significados negociáveis, relativos e transitórios. Ao “ser” *on-line*, o participante do SL se vê, estando nos meandros do ciberespaço, em situações de unidade e fragmentação, na perspectiva de Gilberto Velho (1994). Considerando que a construção social da realidade também possui uma natureza simbólica, o participante do SL se vê em trânsito entre diferentes planos e dimensões da vida social contemporânea sem abandonar, no entanto, um mundo para adentrar em outro.

Referências

- BETTI, Mauro. Educação Física e Mídia: Novos olhares, outras práticas. São Paulo: Editora Hucitec, 2003.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARMO, Paulo Sérgio do. Merleau-Ponty: uma introdução. São Paulo: EDUC, 2000.
- COSTA, Alan. Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. In: Rev. Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, 2006. (v. 27, n. 2).
- FERES NETO, A. A Virtualização do esporte e suas vivências eletrônicas. 2001. 117 F. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.
- GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. In: Rev. Brasileira de Ciências do Esporte, v. 26, n. 2. Campinas, 2005.
- GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.
- GIRARDELLO, Gilka. A imaginação no contexto da recepção. In: Revista interamericana de comunicação midiática. Vol.2, nº 1, jan-jul 2003.
- GIRARDELLO, Gilka; DIONÍSIO, Ana Carolina. Produção cultural infantil diante da tela: da tv à internet. On-line. Disponível em <http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigo_crianca_internet.htm>. Acesso 27 novembro 2008.
- GOFFMAN, Erving. A apresentação do eu na vida cotidiana. Petrópolis: Vozes, 1995.
- GUIMARÃES JR., Mário J.L. Vivendo no Palace: etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço. Dissertação de Mestrado. Florianópolis: PPGAS/UFSC, 2000.
- _____. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. In: Horizontes antropológicos. Ano 10, n. 21. Porto Alegre: UFRGS, 2004, p. 123-154.
- KUNZ, Elenor. Educação Física: Ensino e Mudanças. Ijuí, Ed. Unijuí, 2004.
- LE BRETON, David. A Sociologia do corpo. Petrópolis: Vozes, 2006.
- MÁXIMO, Maria Elisa. Blogs: o eu encena, o eu em rede. Cotidiano, performance e reciprocidade nas redes sócio-técnicas, Tese (Doutorado em Antropologia Social), Programa de Pós-graduação em Antropologia Social, UFSC, Florianópolis, 2006. Disponível em <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PASO0197-T.pdf>>. Acesso 14 novembro 2008.
- SEEGER, Anthony; DAMATTA, Roberto; VIVEIROS de CASTRO, Eduardo. A construção da pessoa nas sociedades indígenas brasileiras. In: Boletim do Museu Nacional, nova série, Antropologia, n.32, 1979.

SEGATA, Jean. Lontras e a construção de laços no Orkut. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social). Centro de Ciências Filosofia e Ciências Humanas. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

TREBELS, Andreas. Movimentar-se: aprender e ensinar. Orientações antropológico-filosóficas. Anais, Seminário Brasileiro em Pedagogia do Esporte, UFSM, Santa Maria, 09-13 de setembro de 1998.

VELHO, Gilberto. Projeto e Metamorfose: antropologia das sociedades complexas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

Endereço: Rua Alagoas, 100. Bairro Sagrada Família. Viçosa - MG. CEP 36570-000.

E-mail: rogeriosantosp@gmail.com

Recurso para apresentação: datashow