

Corpos desviantes no ciberespaço: uma etnografia sobre avatares negros no Second Life

Raíra Bohrer dos Santos & Gustavo da Rocha Silveira*

Resumo: O trabalho consiste em uma observação no Ciberespaço como espaço social, considerando este um estado de afetos e abandonando perspectivas de um ciberespaço como meio comunicacional, e de um social como construção material. A partir da ideia de que o ciberespaço é feito de sujeitos homens-máquinas, usuários/avatares, fizemos uma investigação etnográfica no mundo virtual 3D Second Life, a fim de observar e compreender as aparências dos corpos e como se manifesta a hegemonia hiperbólica como estrutura, neste ambiente de sociabilidade. Pudemos observar a presença e atuação de marcadores sociais neste ambiente, remontando diferenças e desigualdades da nossa realidade não virtual. Residentes desviantes portadores de agência são nosso principal objeto de estudo, para isso fixamos foco no avatar negro, minoria neste universo.

Palavras-chave: Second Life, avatar, agência, aparência.

O projeto de pesquisa Realidades Digitais, coordenado pela prof^a. Dr^a. Débora Krischke Leitão junto à Universidade Federal de Santa Maria, no ano de 2012 desdobrou-se em dois subprojetos aos quais nos vinculamos: um deles sobre etnicidade e o outro a respeito de práticas sexuais, ambos em mundos virtuais 3D. A pesquisa relativa ao primeiro subprojeto está sendo realizada por Gustavo da Rocha Silveira, inicialmente pesquisador voluntário do grupo e atualmente bolsista de iniciação científica PROBIC/FAPERGS. Já a pesquisa sobre sexualidade no Second Life (SL), está sendo desenvolvida por Raíra Bohrer dos Santos, também inicialmente pesquisadora voluntária do grupo e atualmente bolsista de iniciação científica PIBIC/CNPq.

O trabalho por nós desenvolvido e aqui apresentado, assim, é parte do projeto Realidades Digitais, unindo as experiências de investigação e reflexões teóricas de dois pesquisadores de iniciação científica que, embora estejam voltados para subtemáticas diferentes, convergem no interesse em compreender as vivências cotidianas dos usuários de mundos virtuais tridimensionais. Nossas pesquisas individuais vêm sendo desenvolvidas desde o início de 2012, compreendendo observação par-

* Graduandos em Ciências Sociais – UFSM.

ticipante e entrevistas no mundo virtual Second Life e nas plataformas nas quais o ambiente de sociabilidade do SL se estende.

Em nossa pesquisa no mundo virtual Second Life foi possível observar a presença e atuação de marcadores sociais que remontam a diferenças e desigualdades que estão para além do virtual. A partir dessa constatação, propomos trazer algumas reflexões sobre os avatares negros, minoria nesse ambiente.

Entendemos o ciberespaço como espaço social conforme compreendem os antropólogos Segata (2008a, 2008b) e Guimarães Jr (1999a, 1999b, 2004), referidos em nosso estudo, ao observar a fluidez social. Abandonamos então, a perspectiva de que o ciberespaço seria apenas um meio de comunicação (LÉVY, 2003), para compreendê-lo como meio e também sujeito de relações sociais. Buscamos na superação do sujeito versus objeto, encontrados em “Entre Sujeitos” de Segata (2008a) ao citar Bruno Latour (2007), uma nova noção de interação entre sujeitos dotados de agência. Nesta relação entre humanos-máquinas identificamos usuários, avatares, ambientes e os meios de acesso.

Propomo-nos a observar e estudar as relações no ciberespaço, considerando o social de Bruno Latour nas palavras de Segata (2008b) como um estado de afetos e não uma construção material, domínio, ou espaço. Para tanto nos apropriamos do conceito de Guimarães de ciberespaço como espaço social a fim de caracterizar as vivências neste meio, mais especificamente no Second Life, plataforma virtual 3D de interações com base na representação visual corporificada tridimensional, o avatar (GUIMARÃES JR., 2004). Observamos e identificamos tendências hegemônicas e desviantes de corpos/avatares brasileiros, mais especificamente a questão étnico-racial voltada aos avatares negros, neste mundo de aparências.

Com a finalidade de compreender os valores, marcadores sociais, desigualdades e diferenças dentro do SL, utilizamos nossa vivência no ambiente e interação com outros avatares, além de observação e conversas informais. Não suficiente, encontramos inspiração no livro do jornalista americano Wagner James Au (2008), para compreender as dinâmicas e histórias desta nova sociedade virtual, a partir de suas crônicas sobre este universo, que também nos servem enquanto material de pesquisa. Esta etnografia online segue alguns pressupostos da etnografia tradicional definida por sua longa duração, imersão, convivência e experiência de vida semelhante a do “nativo” (MALINOWSKI, 1978). Com a criação de um avatar no SL começamos os contatos com nossos nativos, e negociamos nossa real entrada nesse universo.

A pesquisa não trata do exótico e sim de uma abordagem de temas bastante familiares espalhados pelo ambiente virtual, o qual não é cercado, pois não permanece na plataforma do SL apenas, mas também em fóruns, blogs e outros sites. Portanto para melhor compreender a convivência entre os avatares, frequentamos as várias plataformas deste ambiente de sociabilidade virtual (GUIMARÃES JR., 1999a).

Assim, iniciamos esse artigo apresentando rapidamente o que é o Second Life e quais suas particularidades atualmente. A seguir, discutimos a questão da aparência dos residentes/avatares, entendendo que suas escolhas estéticas também são escolhas políticas reveladoras e criadoras de determinados posicionamentos no mundo. Por último, seguindo as pistas de nossa etnografia no SL, tratamos dos locais de sociabilidade erótica no Second Life, em especial aqueles definidos por práticas sexuais ditas “interraciais” entre avatares.

O que é o Second Life?

Segundo Bell (2008), um mundo virtual é uma rede sincrônica e persistente de pessoas representadas por avatares e facilitada por uma rede de computadores. O Second Life é um mundo virtual como diversos outros que povoam o ciberespaço contemporaneamente. Um mundo virtual, no entanto,

[...] não implica desrealização, pois muitos dos atos produzidos pelos mecanismos de virtualização são fatos sociais concretos, já que produzem efeitos na realidade e, assim, não pertencem ao reino do imaginário, não desaparecem do universo das ações sociais tão logo sejam desligados os mecanismos tecnológicos que permitiram sua existência “virtual” (JUNGBLUT, 2004, p. 102).

O Second Life foi idealizado e disponibilizado ao público pela Lindem Lab em 2003. Tratava-se de uma terra a ser “semeada”. Neste mundo havia terras, céu, e mar, e, principalmente, ferramentas para que os usuários construíssem tudo que a imaginação permitisse. Foi apostando na criatividade dos usuários que a Lindem Lab viu crescer diante de si, um vasto mundo de possibilidades. Essa possibilidade de criação livre por parte dos usuários era inclusive promovida como diferencial desse mundo virtual pela empresa que o criou.

Cada usuário/avatar tem a possibilidade de criação a partir das ferramentas que a Lindem Lab oferece por meio do Viewer, que é o programa utilizado para acessar o mundo virtual. Para tanto, existe a necessidade de uma aprendizagem técnica que se dá *inworld*, dentro do mundo. Mas, de acordo com Leitão (2012a, p. 279-280),

Os discursos dos residentes do Second Life frequentemente discorrem sobre a “curva de aprendizagem” ser longa, razão pela qual seriam necessários muitos anos de experiência para plenamente dominar os saberes e fazeres do ambiente. Indubitavelmente os saberes ali presentes são específicos, mas creio que as falas que associam experiência à antiguidade na plataforma dizem mais respeito ao tempo de uso como estratégia de distinção do que propriamente às reais dinâmicas de transmissão e aprendizagem. Minha observação tem mostrado que residentes que chegam ao Second Life trazendo na bagagem experiências anteriores em outros mundos virtuais, em jogos on-line ou mesmo em jogos de videogame tradicionais, adaptam-se muito rapidamente.

Ao longo do tempo, a partir das técnicas de construção exploradas pelos residentes¹, cidades foram erguidas, casas, praias, lojas, shoppings, museus, clubes destinados a todos os tipos de festas ou atividades, carros, recriaram pontos turísticos de países, e criaram diversas opções de customização para avatares, como posturas, movimentos, roupas, cabelos, peles, corpos, genitais, entre outros acessórios.

Para criar um avatar no SL não é necessário dinheiro, mesmo para modificá-lo, pois existem itens grátis disponibilizados no mundo por outros residentes, principalmente em locais de ajuda destinados a usuários/avatares iniciantes. Mas existe também a possibilidade de compra e venda de itens, por meio de lojas construídas no mundo virtual com vitrines e modelos, e também no site Marketplace, semelhante ao Mercado Livre ou Ebay, no qual outros avatares expõem suas criações para venda intermediada pelo site. No que diz respeito ao plano econômico, o Second Life tem uma moeda local chamada Linden Dólar que pode ser convertida a partir de dólares americanos ou obtida por meio de trabalho dentro do SL. Essa moeda, assim como em qualquer sistema de câmbio real, tem uma cotação flutuante e seu valor está relacionado com a demanda monetária dos residentes.

Envolvendo transações econômicas ou não, a criação do avatar é uma experiência interessante, pois no site² há opção limitada de avatares pré-definidos, a maioria brancos, bastante magros e jovens. Porém, ao ingressar no mundo há opções de peles (*skin*), corpos (*shapes*), cabelos, roupas, sapatos, possibilitando a personalização e criação de um corpo.

A interação entre avatares acontece através de texto ou por voz, mas principalmente e significativamente pela escrita no chat. As conversas podem ser pessoais,

¹ “Residentes” é como se denominam os usuários/avatares no mundo virtual Second Life.

² Cf. <<http://secondlife.com/>>.

direcionadas e restritas a algum outro avatar, ou em chat aberto, onde todos do local possam ler. Ainda assim, é essencial para a sociabilidade que os avatares estejam interagindo quando se inicia a conversa mediada por texto, pois os residentes defendem que se não fosse desta forma, as conversas poderiam acontecer em qualquer bate-papo como chats do Terra, Uol, etc. Sendo assim, a interação entre os corpos tridimensionais é muito valorizada e determinante no mundo.

Outro aspecto central está ligado à criação de animações no SL: dançar, sentar em determinada posição, e também movimentos e posições sexuais. Com a finalidade de criar estes movimentos ou posições, um objeto é utilizado como mediador; os bancos, camas, escrivaninhas são exemplos destes objetos que comportam movimentos. Assim como os objetos, as animações são criadas pelos usuários/avatares, e para fazer uso delas é preciso utilizar o comando de “sentar” nos objetos.

Aparência e agência

Após a escolha do avatar pré-definido, utilizamos ferramentas do SL para deixar o avatar em altura media normal, e corpo não tão magro, além de utilizarmos algumas roupas compradas e outras grátis. Nosso convívio tem sido com os residentes brasileiros, e foram nessas interações que começamos a notar os outros corpos, os outros avatares. Os brasileiros do SL possuem corpos grandes, muito altos e musculosos. As mulheres são magras, com cintura muito fina, porém com pernas e bundas musculosas, quadris grandes, pele branca e bronzeada, cabelos compridos e lisos ou com as pontas onduladas. Já os homens são extremamente fortes e magros, com ombros largos e tatuagens (LEITÃO, 2012b). Essa hegemonia remonta a ideia de corpos hiperbólicos utilizada por Braz (2011) ao analisar clubes de sexo para homens.

A convivência e conversas com esses avatares e seus corpos hiperbólicos nos fez perceber a importância desta estrutura coercitiva de aparências, que cria um forte marcador do que é belo e bem quisto por todo o grupo, definindo um padrão estético que é aprendido pelo residente à medida que começa a socializar com outros usuários/avatares. Uma situação muito interessante nos ocorreu quando, ao entrar no SL com um avatar negro e cabelo *black power*, fomos abordados por um grupo de avatares que começou uma conversa com a intenção de ajudar a melhorar o avatar, para melhor socialização no mundo. Recebemos assim, um novo *shape*, uma *skin*, cabelo, e roupas. O novo conjunto de itens transformou o avatar em questão, em um avatar branco, muito forte, com tatuagens, visual despojado e vestindo trajes que

deixavam desnuda parte das nádegas do avatar. Notamos, então, que para sentir-se parte deste mundo, segue-se esta hegemonia dos corpos, por vezes, sem refletir.

Porém, neste ambiente hegemônico é possível encontrar desviantes, pois, mesmo que haja estruturas estruturantes, ainda assim, existem residentes com consciência parcial ou plena desta condição coercitiva e de dominação das estruturas, chamados de agentes. Nas palavras de Ortner (2006) “trata-se de uma teoria geral da produção de sujeitos sociais por meio da prática no mundo e da produção do próprio mundo por intermediário da prática”. Ou seja, as ações dos usuários/ avatares modificam as estruturas, e estas, por sua vez, influenciam os residentes.

Ao pensar nesses sujeitos com agência plena ou parcial, notamos no contexto do Second Life alguns avatares desviantes, suas diferenças e desvios estavam em seus corpos, que fugiam completamente da hegemonia do belo hiperbólico. Desde crianças, negros, cadeirantes, animais, robôs, alienígenas, ou mesmo avatares antropomórficos, minorias no mundo, mas, ainda assim, conscientes desta postura, como forma de se diferenciar do padrão estético hegemônico, e também satisfazer as possibilidades de criação. Ao conversar com alguns desses avatares, notamos que estavam muito cientes da sua opção, e não tinham intenção de mudar, também informaram que estavam sendo aceitos muito bem nas socializações *inworld*, e acreditam que estes novos elementos podem ser aceitos pela comunidade.

Enfim, nos detivemos a observar os corpos de pele negra pelo fato de ser uma pesquisa com objetos e objetivos familiares, semelhantes a Real Life (RL), e por inspiração de um trecho do livro do cronista americano Wagner Au, o qual foi contratado pela Linden Lab, para escrever sobre o mundo virtual. Os avatares negros são, sem dúvida, desviantes da hegemonia do belo, principalmente pela *skin* (pele), traços e cabelos bastante característico dos negros.

Ela passou três meses usando a pele de uma mulher negra. Alguns de seus amigos se afastaram, ela acredita. E ainda havia, acrescenta ela, os “caras que pensavam que eu era fácil de pegar, por falta de termo melhor”. Ela ficou abismada com a reação, especialmente porque a aparência dos avatares pode ser alterada com um simples clique do mouse. Outras reações foram mais silenciosas: alguns amigos íntimos no Second Life simplesmente pararam de falar com ela, e quando por acaso se encontravam, eles a cumprimentavam polida e friamente (Au, 2008, p. 95).

Inspirados com as leituras do trecho “A pele em que você está”, iniciamos uma busca por toda manifestação étnico-racial com enfoque no corpo/avatar negro. Esta procura ultrapassou plataformas, abrangendo toda a comunidade virtual do SL. En-

contramos blogs e sites falando da questão da negritude, alguns deles denunciando preconceito, outros buscando visibilidade para a beleza negra. Porém, o que mais nos chamou atenção foi um grupo de residentes que se intitulam Família Black Br, e dizem ser a comunidade negra dentro do SL, se manifestam por meio de um blog e também possuem uma ilha no mundo, caracterizada por objetos, e lugares que remontam parte da cultura afro. O blog tem como tema a beleza negra; a moda somada à cultura afro-brasileira. Encontramos diversos ensaios fotográficos de avatares negros com traços afros bastante marcados. Cabelos crespos e pretos, *dread*, rastafári, entre outros penteados. Mas principalmente uma manifestação *fashion* da beleza negra, buscando visibilidade para real beleza afro-brasileira. Nas postagens há sempre referência às lojas *inworld* que vendem as *skins*, cabelos, roupas, que a Família Black expõe em seus ensaios fotográficos, engendrando novas possibilidades de customização aos residentes que visitam o blog ou a ilha. Afinal, o visual que não é o padrão hegemônico do SL, é raro de ser encontrado em lojas. A busca por uma pele negra bonita, cabelos bem feitos, e roupas seguindo uma moda mais conceitual, com tecidos estampados, tigrados, é bastante difícil, pois as lojas, assim como os itens vendidos no site, seguem o padrão estético hegemônico dos corpos.

Sexualidade interracial

Nossa procura por avatares negros no SL nos trouxe algumas indagações, porque ao utilizar mecanismos de busca do próprio Viewer para encontrar manifestações interraciais, descobrimos que muitos destes espaços estavam diretamente ligados às práticas sexuais. Também nos surpreendeu o fato de encontrarmos muitos mais residentes negros nestes locais, do que já havíamos encontrado em toda nossa vida de avatar. Foi inevitável procurar as relações entre raça/cor e sexo, para tentar compreender as manifestações destes corpos, que nos pareceram ser exclusivamente sexuais.

Partindo da premissa de que as animações sexuais são criadas pelos avatares, nas ilhas destinadas à sexualidade interracial não é diferente. Trata-se de uma praia, com algumas lojas e cadeiras de praia dotadas de animações para massagens, posições para avatares sozinhos ou casais, e destinados às práticas sexuais. Não é restritamente uma praia de nudismo, mas muitos dos frequentadores ficam nus, com as genitais a mostra. Os homens são geralmente negros com pênis grandes, as mulheres mulatas com cintura fina e bunda grande, remontando mitos de erotiza-

ção do homem e da mulher negra em nossa sociedade (MOUTINHO, 2003), mulheres brancas e geralmente loiras, e alguns poucos homens brancos também frequentam o local.

Ainda utilizamos outra ferramenta deste ambiente virtual, ao acessar os fóruns destinados à interação textual entre os residentes. Em uma destas plataformas encontramos outro elemento que demonstra a erotização da pele negra. Atraídos pelo título da postagem “Ethnic skins are only mature?” encontramos a manifestação de uma residente/avatar de pele negra e corroborada por outros usuários, na qual os avatares se mostraram entusiasmados com o crescimento das variedades de peles não-brancas no mundo virtual, mas questionavam a aparência da pele negra vendida no SL, considerada uma pele mais madura, direcionada para o corpo que faz sexo, geralmente é vendida com as genitais, fugindo à regra das *skins* brancas, que não são direcionadas à sexualidade.

Da perspectiva dos estudos empíricos de Moutinho sobre o estigma e prestígio da cor e do mercado erótico-afetivo:

O “negro” é “racialmente inferior” ao “branco” na vida social e normativa, mas na esfera erótica aparece como superior como as metáforas térmicas, de proporção, virilidade, e desempenho sexual apontam (MOUTINHO, 2003, p. 358).

No SL os residentes negros estão visualmente mais ligados ao aspecto erótico do que à vida social, basta notar que a manifestação do corpo e da pele negra, se dá muito mais nas ilhas interracializadas ligadas à sexualidade, do que em outros espaços de sociabilidade. O estigma, ligado às manifestações práticas no SL, corrobora as estruturas coercitivas, nas quais o avatar negro, minoria na comunidade virtual, parece só ter lugar de prestígio em ambientes eróticos.

Considerações finais

O blog Família Black Br Fashion³ é um exemplo de atuações que visam promover uma “consciência negra” dentro do SL, pois mesmo desviando da aparência hegemônica dos brasileiros, utilizam seus traços e a pele negra para manifestação estética e política, sem esquecer da organização do mês da consciência negra no

³ Cf. <<http://familiablackbr.blogspot.com.br/>>.

mundo virtual, que estes residentes organizam. De acordo com Ortner (2006), mesmo com as estruturas coercitivas, os sujeitos têm agência e consciência plena ou parcial destas estruturas. E ao manifestarem suas diferenças com orgulho, ou seja, ao se afirmarem como difusores da consciência e beleza negra no SL estão sendo agentes importantes das mudanças no ambiente virtual; pois passam a ter a admiração de outros residentes, que buscam nos endereços citados no blog customização semelhante à Família Black, difundindo a pele negra e cultura afro no mundo virtual. Os marcadores considerados negativos são, assim, invertidos, usados positivamente pelos agentes na construção de seus avatares.

Ainda assim, encontramos diversas manifestações de racismo escancaradas em plataformas periféricas do SL. Em um site encontramos postados *prints* de conversas dentro do universo, nas quais há manifestação explícita do repúdio aos negros, ou mais especificamente, aos corpos negros; avatares de *skin* negra, cabelos mais cheios e cacheados. A questão do estigma erótico da pele negra também sugere certo preconceito, visto que muitos usuários criam estes avatares negros apenas para as práticas sexuais, nas quais o negro teria prestígio, mas dificulta a possibilidade de socializar em outros ambientes com esta *skin*. Ainda assim, tendo em vista a história do SL, a criação e difusão da pele negra, já está trazendo melhor aceitação em alguns espaços de sociabilidade, pois a partir da criação de um avatar negro, mesmo que destinado às práticas sexuais, alguns residentes tem a possibilidade de se afirmar como negro, e ultrapassar os limites das ilhas interracialis de sexo.

Após muitas pesquisas e conversas confirmamos o que Au (2008) afirmou em seu livro, para melhor convivência no universo, os usuários quando entram no SL, acabam por criar/escolher corpos hegemônicos a fim de facilitar a convivência e o pertencimento ao grupo. No entanto, também ressaltamos a importância dessas atuações que fogem à norma e que, mesmo sendo minoritárias, ganham visibilidade na plataforma Second Life e em seus desdobramentos noutras plataformas.

Referências

AU, W. J. (2008). *Os bastidores do Second Life: notícias de um novo mundo*. São Paulo, Ideia & Ação.

BELL, M. (2008). "Toward a definition of virtual worlds". *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 1, n. 1. Disponível em: <<http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283/237>>. Acesso em: 7 dez. 2012.

BRAZ, C. (2011). "Como num filme pornô": notas sobre (des)controle e corpos que importam em clubes de sexo masculinos. Trabalho apresentado na 27ª Reunião Brasileira de Antropologia, Belém.

GUIMARÃES JR., M. J. L. (1999a). *Sociabilidade no ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes*. Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da SBPC – PUCRS.

_____. (1999b). *O ciberespaço como cenário para as ciências sociais*. Trabalho apresentado no Grupo Temático "A sociedade da informação e a transformação da sociologia" do IX Congresso Brasileiro de Sociologia, Porto Alegre.

_____. (2004). "De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line". *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 123-154.

JUNGBLUT, A. (2004). "A heterogenia do mundo on-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço". *Horizontes Antropológicos*, ano 10, n. 21, p. 97-121.

LEITÃO, D. (2012). "Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life". *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 18, n. 38, jul/dez.

_____. (2012). "Aparências, consumo e crítica social no mundo virtual Second Life". *Eco-Pós, Revista do programa de pós-graduação da escola de comunicação da UFRJ*, vol. 14, n. 3.

MOUTINHO, L. (2003). *Razão, "cor" e desejo: uma análise comparativa sobre relacionamentos afetivo-sexuais "inter-raciais" no Brasil e na África do Sul*. Trabalho premiado no Concurso EDUSC-ANPOCS. São Paulo, Ed. UNESP.

ORTNER, S. B. (2006). *Uma atualização da teoria da prática*. Conferência pronunciada na 25ª Reunião Brasileira de Antropologia, Goiânia, Brasil. Tradução de Sieni Campos, revisão de Fernanda Cardozo.

SEGATA, J. (2008a). *Entre sujeitos: o ciberespaço e a ANT*. II Simpósio Nacional da ABCiber.

_____. (2008b). *Para além da pele e da tela: demarcando as fronteiras entre o humano e a máquina no ciberespaço*. Trabalho apresentado na 26ª Reunião Brasileira de Antropologia.

Recebido em dezembro/2012

Aprovado em fevereiro/2013