



## O DISCURSO NO *SECOND LIFE*<sup>1</sup>

Por Joice Emanuele Munhoz Cicilino<sup>2</sup> & Profa. LD. Lucília Maria Sousa Romão<sup>3</sup>

### INTRODUÇÃO

O presente artigo objetiva compreender os processos de identidade presentes nos discursos que são veiculados por participantes do jogo *Second Life* (doravante SL).

“O *Second Life* pode ser definido como um sistema de relacionamentos virtual ou mesmo como um jogo. Ele é o que o usuário faz dele, tal como na “vida real”, é possível indicar o rumo da sua vida” (DAMIANI, 2007, p.13). O *Second Life* já conta com 9,7 milhões de usuários no mundo, dos quais 800 mil são brasileiros, ocupando o terceiro lugar na lista de países com maior número de usuários (LIMA, 2010). Desenvolvido em 2003 pela empresa Linden Lab e traduzido para a língua portuguesa em 2007 (LIMA, 2010). Trata-se de um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. É um sistema computacional que objetiva principalmente o entretenimento, podendo também ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social, dependendo da forma como é utilizado. Segundo LIMA (2010),

---

<sup>1</sup> Artigo resultante da participação, como aluna especial, na disciplina “O sujeito do discurso nas malhas do digital”, do Programa de Pós-graduação em Psicologia da FFCLRP/USP, sob a orientação da Profa. Dra. Lucília Maria Sousa Romão, em 2011.

<sup>2</sup> Graduada em Pedagogia. E-mail: [joice.cicilino@gmail.com](mailto:joice.cicilino@gmail.com)

<sup>3</sup> Livre-Docente em Ciências da Informação e da Documentação. Profa. do Curso de Graduação em Ciências da Informação e Documentação e Programa de Pós-Graduação em Psicologia, ambos da FFCLRP/USP. Professora colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade da UFSCAR. Coordenadora do E-L@DIS – Laboratório discursivo, sujeitos e sentidos em movimento (FAPESP). Bolsista CNPQ. E-mail: [luciliamsr@uol.com.br](mailto:luciliamsr@uol.com.br)

Um dos grandes atrativos do software é a possibilidade comprar e vender dentro desse ambiente virtual, para isso a Linden Lab criou uma moeda própria para o programa: Linden Dollar, que não tem valor algum direto no “mundo real”, mas pode ser convertido em dólares americanos e, posteriormente em reais. (LIMA, 2010, p. 13)

O aspecto comercial é muito valorizado no jogo, sendo que, atividades como alugar uma casa, criar acessórios, comprar ilhas, criar grupos, entre outras atividades custam uma quantia elevada. Por exemplo, o custo para manter uma ilha gira em torno de 400 a 500 dólares por mês. Como descrito, o *Second Life* é apresentado como um novo universo em que a “segunda vida” é construída independente da vida real. Nessa vida paralela, existe a possibilidade de simplesmente “ser, ser você mesmo, libertar-se”. As afirmações aparecem como promessas ao participante do jogo de que ele é dono de si e de seu mundo, “livre” de qualquer imposição da sociedade. Apesar da intenção do jogo apelar para a possibilidade de “liberdade” e “satisfação de prazeres sem culpa”, não deixa de ser um discurso midiático, em que estereótipos são utilizados, remetendo o jogador em potencial a sentidos já postulados.

Será que as identidades construídas são tão livres assim das ideologias? Que efeitos de sentidos correm em seus discursos? A que sentidos estão atrelados suas identidades e os discursos que elas produzem?

Foram escolhidos, como corpus de análise, os depoimentos extraídos da matéria “Do jeito que eu quero ser” intitulados: “Minha janela para o mundo” e “Lixeiro no mundo real, comerciante no virtual” referente a sites de realidade simulada, mais especificamente o jogo *Second Life*. A matéria foi publicada em edição especial Tecnologias da revista Veja online do ano 2007. Na matéria são apresentados depoimentos de jogadores do *Second Life* de sete países: Estados Unidos, Coréia do Sul, Brasil, Alemanha, Inglaterra, França e Bélgica.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Análise do Discurso, fundada na França por Michel Pêcheux, no final da década de 60 do século XX, estabeleceu a relação existente no discurso entre

língua/sujeito/história/ideologia, com a proposta de trabalhar com o sentido e não com o conteúdo do texto, um sentido que não é traduzido, mas produzido. Portanto, quem segue esse princípio pode afirmar uma filiação com a AD de menção francesa. Mobilizaremos, ao longo desse artigo, alguns conceitos teóricos usuais à teoria do discurso, a saber: discurso, ideologia, sujeito, subjetividade.

Para a AD, a noção de discurso se opõe ao esquema tradicional da comunicação, em que se pressupõe a existência de um emissor, receptor e decodificação da linguagem. A palavra discurso nos remete a idéia de curso, percurso, de movimento, em que não existe apenas o objetivo final da comunicação, já que pode existir para não comunicar também. Trata-se de um efeito de sentidos entre locutores, em que a língua oferece pistas sobre as posições tomadas por esses sujeitos e as relações de poder presentes (ORLANDI, 2007).

Quando nos referimos à produção de sentidos, dizemos que no discurso os sentidos das palavras não são fixos, não são imanentes, conforme, geralmente, atestam os dicionários. Os sentidos são produzidos face aos lugares ocupados pelos sujeitos em interlocução. Assim, uma mesma palavra pode ter diferentes sentidos em conformidade com o lugar socioideológico daqueles que a empregam (FERNANDES, 2008, p. 22-23).

Os sentidos que as palavras carregam em um discurso não se originam em si mesmos, mas são “emprestados” de uma construção de sentidos que já foram empregados anteriormente dentro de outras formações ideológicas (ORLANDI, 2007). O discurso é ideologicamente marcado, historicamente produzido, tomado como algo exterior à língua, mas que precisa da mesma para ter uma existência material (FERNANDES, 2008). A língua é densa e heterogênea, ou seja, todo dizer vem carregado de múltiplos sentidos. Mas não se tratam de indícios evidentes ou fixos, fazendo-se assim necessário olhar além do texto. A Análise do Discurso, portanto, visa compreender como um objeto simbólico produz sentidos e como eles se constituem no sujeito e no discurso (ORLANDI, 2007).

Para a AD “todo dizer é ideologicamente marcado e se materializa no discurso em forma de texto.” (ORLANDI, 2007). A ideologia é a condição para a constituição do indivíduo em sujeito e para a produção dos sentidos. O conceito de assujeitamento se origina da obra de Althusser (1970), para o qual o sujeito é um indivíduo que está inserido

em um sistema que indica, designa, estabelece e determina valores e ideias. A ideologia e o inconsciente trabalham em conjunto e tem o poder de dissimular a sua existência, deixando-se perceber como estruturas nas quais se constitui o sujeito. Em outras palavras, existe a ilusão de que somos sempre sujeitos, quando, na realidade, passamos por um processo de assujeitamento, de interpelação da ideologia (ORLANDI, 2007).

Frente a isto, pode-se dizer que os sentidos que as palavras carregam em um discurso não se originam em si mesmos, mas são “emprestados” de uma construção de sentidos que já foram empregados anteriormente dentro de outras formações ideológicas. Além disso, as palavras têm sentidos diferentes de acordo com a posição de um sujeito em uma formação ideológica (ORLANDI, 2007). Na sua primeira formulação da teoria do discurso, PÊCHEUX conceitua:

As formações ideológicas [...] comportam necessariamente como um de seus componentes uma ou mais formações discursivas inter-relacionadas que determinam o que pode e deve ser dito a partir de uma posição dada em uma conjuntura dada. (PÊCHEUX apud MALDIDIER, 2003, p.32).

A formação discursiva “é configurada pela projeção, na linguagem, das formações ideológicas que determinam o que pode e deve ser discursivizado dentro de uma formação social” (MOREIRA & ROMÃO, 2010). A partir dessa afirmação, é possível dizer que o discurso se constitui em seus sentidos, porque o que o sujeito se inscreve em uma formação discursiva e não outra para ter um sentido e não outro. Assim, toda formação discursiva representa um sentido, uma ideologia. Portanto, todo sentido é determinado por uma ideologia. Os sentidos vão depender das relações estabelecidas nas e pelas formações discursivas. Mas, se faz necessário lembrar que esse processo não é estanque. As formações discursivas configuram-se e reconfiguram-se continuamente em suas relações (ORLANDI, 2007).

O discurso, para PÊCHEUX (2008), é estrutura e acontecimento, sendo este último o ponto de encontro entre uma atualidade e uma memória. Desse modo, a memória é o que torna possível uma filiação de sentido para uma determinada formulação. ORLANDI (2007, p. 33) considera que “todo dizer, na realidade, se encontra na confluência dos dois

eixos: o da memória (constituição) e o da atualidade (formulação). E é desse jogo que tiram seus sentidos”.

A formação discursiva constitui-se na relação com o interdiscurso e o intradiscurso. O interdiscurso significa os saberes já-ditos, constituídos na memória do dizer, sentidos do que é dizível e circula na sociedade, saberes que existem antes do sujeito. PÊCHEUX (2008) considera que as palavras não têm sentidos nelas mesmas, visto que derivam dos usos sociais inscritos em outros momentos e de seus sentidos em várias formações discursivas já manifesta. O intradiscurso é a materialidade (fala), ou seja, a formulação do texto; o fio do discurso; a linearização do discurso (CAREGNATO, MUTTI, 2006).

Segundo PÊCHEUX (2008),

a memória discursiva seria aquilo que, face a um texto que surge como acontecimento a ler, vem restabelecer os “implícitos” (quer dizer, mais tecnicamente, os pré-construídos elementos citados e relatados, discursos transversos, etc.) de que sua leitura necessita. (PÊCHEUX , 2008, p.52)

As formações discursivas, portanto, estão sempre associadas a uma memória discursiva. Tal associação se dá pela repetição e transformação de formulações. Assim, o discurso é sempre configurado a partir de algo que já foi formulado anteriormente, é constituído por outras vozes, que ao longo da história e frente a outros contextos foi sendo repetido e ora reformulado (MOREIRA; ROMÃO, 2010). Assim, a memória discursiva é o que sustenta cada tomada de palavra e irá determinar como um sujeito significa em cada situação em que o discurso é proferido. Mas, para que as palavras façam sentido em um discurso, elas precisam primeiro passar pelo esquecimento (ORLANDI, 2007).

A partir dessas afirmações é que podemos dizer que o sujeito do discurso não é único ou empírico, pois é afetado por ideologia e inconsciente, constituindo-se sempre como sujeito a mercê do assujeitamento (ORLANDI, 2007). Essa condição de sujeito inconsciente se torna clara na ilusão discursiva desse sujeito afetado pelos dois esquecimentos. No primeiro, o sujeito “esquece” do processo pelo qual as palavras passaram na história para ter um sentido, acreditando ser criador, dono do seu próprio discurso, ou

seja, acredita que o sentido empregado em seu discurso originou-se dele mesmo. O segundo esquecimento diz respeito à escolha do que é dito e o que não é dito, acreditando ter plena consciência do que diz e crê ter o controle dos sentidos daquilo que enuncia (MALDIDIER, 2003).

Tais ilusões evidenciam a concepção de sujeito marcado pela heterogeneidade. Segundo AUTHIER-REVUZ (2004, apud MOREIRA; ROMÃO, 2010) existem duas formas de heterogeneidade, constitutiva e mostrada. A primeira é caracterizada pelos processos já citados aqui, em que a memória discursiva e a ideologia desempenham um papel fundamental para a condição de heterogeneidade, já que delimitam o que pode e deve ser dito de acordo com os sentidos construídos ao longo da história. O que caracteriza a heterogeneidade constitutiva, portanto, é a presença de outras vozes, outros sentidos, de forma não explícita, sem qualquer citação. Segundo FERNANDES (2008, p. 88) “a heterogeneidade constitutiva é avessa a qualquer modo lingüístico de descrição, visto sua presença implícita e dissimulada no discurso do sujeito.”.

A segunda é dividida em dois tipos, mostrada marcada e não marcada. Como o nome já indica a primeira, mostrada e marcada, marca a presença de outros discursos em um discurso, com o emprego de aspas e citações diretas, por exemplo. A segunda, mostrada e não marcada, aparece de forma mais velada, como se pode notar no discurso indireto e na ironia (MOREIRA, ROMÃO, 2010). Essa base conceitual da Análise do Discurso é fundamental para a nossa análise de discursos da mídia digital, pois esses deslizamentos introduzem uma grande diferença nos discursos dos internautas.

BASTOS<sup>4</sup> em seu comentário sobre usuário diz que:

a internet não é mais a mesma. Até pouco tempo atrás navegávamos na internet e somente recebíamos dados. Hoje, interagimos enviando dados que transformam-se em informações em formato de textos, imagens, sons e vídeos. Navegando na internet muitas vezes nos sentimos no ambiente urbano. (BASTOS, 2007 apud ORLANDI, 2010, p.7).

---

<sup>4</sup> Fábio é analista de sistema, no Labeurb, e tem trabalhado em diferentes projetos, ora instrumentando com objetos digitalizados, ora procurando refletir sobre o próprio modo de funcionamento do discurso digital.

ORLANDI (2007) cita que o modo de circulação dos sentidos no discurso eletrônico faz pensar que, pela sua especificidade, produz consequências sobre a função–autor e o efeito–leitor que ele produz. E essas consequências estão diretamente ligadas à natureza da memória a que estes sentidos se filiam. E, certamente, à materialidade significativa de seus meios.

Na entrevista à revista Teias, ORLANDI (2006) distingue três noções de memória: memória discursiva ou interdiscurso, memória institucional (arquivo) e memória metálica. A memória discursiva ou interdiscurso (PÊCHEUX, 1975, COURTINE, 1981) é a que se constitui pelo esquecimento, na qual “fala uma voz sem nome”. Aquela em que “algo fala antes, em outro lugar, independentemente” (PÊCHEUX, 1975), produzindo o efeito do já–dito. Isto é, as nossas palavras trazem nelas outras palavras. Por outro lado, a memória institucional, a memória de arquivo ou simplesmente o arquivo, é aquela que não esquece, ou seja, a que as Instituições (Escola, Museu, eventos etc.) praticam, alimentam, normatizando o processo de significação, sustentando–o em uma textualidade documental, contribuindo na individualização dos sujeitos pelo Estado. E por fim, a memória metálica, ou seja, a produzida pela mídia, pelas novas tecnologias de linguagem. A memória da máquina, da circulação, que não se produz pela historicidade, mas por um construto técnico (televisão, computador etc.).

Nesse contexto, surge o SL “como um sistema de relacionamentos virtual ou mesmo como um jogo. Ele é o que o usuário faz dele, tal como na “vida real”, é possível indicar o rumo da sua vida. (DAMIANI, 2007, p.13).

Esse sistema de relacionamento virtual foi criado em 2002, pelo engenheiro americano Philip Rosedale, e lançado em 2003 pela empresa norte–americana Linden Lab. Em 2007 foi disponibilizada a versão brasileira desse mundo virtual, refeito com ambientes brasileiros e traduzido para a língua portuguesa. Os usuários entram no mundo virtual e podem visualizar, manipular, interagir, comunicar, criar, compartilhar, ensinar como se estivesse no mundo real. O *Second Life* já conta com 9,7 milhões de usuários no mundo, dos quais 800 mil são brasileiros, ocupando o terceiro lugar na lista de países com maior número de usuários (LIMA, 2010).

Atualmente, já existem mais de cem escolas no mundo explorando as novas possibilidades de ensino no site. De acordo com a reportagem publicada no Valor Econômico (2007 apud PERSIVO), este novo mundo de “faz de conta”, que já recebe investimentos e promove negócios de verdade, nomes consagrados como Harvard, Berkeley, Oxford, Insead, entre muitas outras. Agora, as escolas brasileiras também, as primeiras foram Universidade Presbiteriana Mackenzie e a Universidade Anhembi Morumbi, e logo depois a Universidade de São Paulo e a PUC-SP começaram a ingressar nessa aventura “high tech” com a ambição de recriar o modelo de aprendizagem tradicional.

Um dos grandes atrativos do software é a possibilidade de comprar e vender, para isso a Linden Lab criou uma moeda própria para o programa: Linden Dollar, que não tem valor algum direto no “mundo real”, mas pode ser convertido em dólares americanos e, posteriormente, em reais (LIMA, 2010). O aspecto comercial é muito valorizado no jogo, sendo que atividades como alugar uma casa, criar acessórios, comprar ilhas, criar grupos, entre outras, custam uma quantia elevada. Por exemplo, o custo para manter uma ilha gira em torno de 400 a 500 dólares por mês.

Um dos atrativos mais importantes do *SL* é a interface feita através de um ou mais avatares, figuras que representam o sujeito naquele ambiente interativo. Os criadores desses personagens permanecem sentados diante dos seus computadores enquanto seus avatares simulam a vida real frequentando congressos e interagindo com pesquisadores de outros países. O avatar tem a possibilidade de passear virtualmente por caminhos muito próximos da realidade, intangíveis no dia-a-dia, o que acaba sendo um atrativo a mais. São questões que dizem respeito à identidade e que pretendemos abordar no próximo item.

“Uma identidade nunca é dada, recebida ou alcançada, não, apenas existe o processo interminável indefinidamente das identificações” (DERRIDA, 2001, p.43).

LIMA (2010) ao retomar três deslocamentos teóricos promovidos pela (pós-) modernidade diz que: “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 (LIMA, 2010, p.60).

O início da internet proporciona o anonimato, a invisibilidade, o despreendimento da realidade.

## DISCURSOS NO SECOND LIFE

O corpus dessa pesquisa é constituído por dois recortes de uma reportagem da mídia impressa (*Veja Tecnologia*, agosto 2007, p.24) que divulgou *Second Life* a partir da apresentação dos discursos de usuários e seus avatares. Vejamos o primeiro recorte, abaixo:

**Minha janela para o mundo**

(C) 2007 Robbie Cooper e Tracy Spaight/Chris Boot Ltd. Distribuído por New York Times Syndicate "Alter Ego: Avatares e seus criadores" Direitos Mundiais: Chris Boot



**JASON ROWE (CRIADOR)**                      **RUROUNI KENSHIN (AVATAR)**

*"Tenho muitas deficiências físicas, mas no jogo Star Wars Galaxies posso pilotar uma moto voadora, enfrentar monstros ou, simplesmente, encontrar os amigos em um bar. Minha vida real é bem mais limitada. Como os movimentos de minhas mãos são restritos, não consigo pressionar as teclas de um teclado normal. Por isso uso um teclado virtual que me permite conversar on-line com outros jogadores. A tela do computador é a minha janela para o mundo. On-line, não importa a aparência. Os mundos virtuais reúnem as pessoas – e todos estão na mesma situação. No mundo real, elas podem se sentir desconfortáveis perto de mim antes de me conhecer e descobrir que, sem levar em conta a aparência, eu sou como elas. Aí está uma vantagem da internet: é possível interagir com alguém antes de conhecê-lo fisicamente. Assim, uma pessoa é conhecida por suas idéias e personalidade, não pela aparência física. Num encontro de jogadores em 2002, a Ultimate Online Fan Faire, em Austin, percebi que as pessoas ficaram intrigadas, mas agiam como se eu fosse uma delas. Elas me trataram como igual, como se eu não fosse do jeito que sou – quer dizer, deficiente e em uma cadeira de rodas. Éramos todos apenas jogadores."*

**Nome:** Jason Rowe  
**Idade:** 32 anos  
**Residência:** Texas, Estados Unidos  
**Nome do avatar:** Rurouni Kenshin  
**Game:** Star Wars Galaxies

### Recorte 1

O título desse recorte “Minha Janela para o Mundo” faz falar a voz de um sujeito deficiente e que a janela da sua vida real parece estar sempre fechada. Ao dizer “minha janela para o mundo” antecipa uma suposta representação da sua vida, no qual não há meios de se deslocar, atravessar fisicamente a janela do mundo real. A janela da rede eletrônica, tela do computador, possibilita esse deslocamento, essa errância, pois as janelas do ciberespaço se abrem. No enunciado “no jogo Star Wars Galaxies posso pilotar uma moto

voadora, enfrentar monstros ou, simplesmente, encontrar os amigos num bar”, percebemos que a janela aberta mostra novos horizontes e possibilidades.

WANDERLEY (2003) define:

Diferentes janelas estão efetivamente disponíveis e convivem em suas diferentes materialidades, como já dissemos, num jogo orgânico de justaposição, a TV, o computador, o telefone wap, as janelas da casa, as janelas da alma, as janelas que se abrem quando uma porta se fecha etc. Essas janelas contam histórias, como diz Vilhena. Assim, para nós, janelas são contadoras de histórias. A memória da passagem entre. Alcances, cidades, pedaços, justaposições, questões. O possível da relação; em passagem o que há são memórias materiais. Fluxo. Discurso. (WANDERLEY, 2003, p. 145 apud ROMÃO, (2004)).

No mesmo enunciado, quando o sujeito cita “enfrentar monstros ou, simplesmente, encontrar os amigos num bar”, está inscrito numa formação discursiva constituída por uma conjuntura política e ideológica de legitimação moral, social e humanização, revelando o desejo de conhecer o outro. A expressão ganha o sentido nessa formação discursiva em que é produzida, é aí que o *indivíduo* é interpelado em sujeito do discurso. O lugar, portanto, da construção do sentido e da constituição do sujeito é a formação discursiva. Na formação discursiva, admite PÊCHEUX (1995), o sentido ganha unidade e o sujeito adquire identidade. É a formação discursiva que regula o que o sujeito pode e deve dizer, o que o sujeito não pode e não deve dizer numa determinada relação social, funcionando como lugar de articulação entre língua e discurso.

“Minha vida real é bem mais limitada” indica que seu desempenho na vida real é bem diferente do mundo virtual. Nessa fala o sujeito estabelece diferenças entre o indivíduo da vida real e seu avatar. Essa diferenciação representa uma tentativa de não negação, mas de reconhecimento. Assim o sujeito que na vida real tem suas limitações, não deixa de existir, de produzir sentido. A partir da foto do sujeito e das falas “tenho muitas deficiências físicas [...]”, “Como os movimentos de minhas mãos são restritos, não consigo pressionar as teclas de um teclado normal [...]” reafirma a ideia de um sujeito que possui muitas limitações, como a de executar uma ação simples como folhear um livro todo, percorrendo com o dedo o seu dorso, folha de rosto, capa, rodapé etc. E classifica seu grau de

desempenho e de desenvolvimento biológico, psicológico e social, indicando as atividades que pode fazer, onde e quando, construindo uma discursividade que sobredetermina os sentidos e o sujeito deficiente.

No trecho “On-line, não importa a aparência. Os mundos virtuais reúnem as pessoas – e todos estão na mesma situação. No mundo real, elas podem se sentir desconfortáveis perto de mim antes de me conhecer e descobrir que, sem levar em conta a aparência, eu sou como ela. Aí está a vantagem da internet: é possível interagir com alguém antes de conhecê-lo fisicamente. Assim, uma pessoa é conhecida por suas idéias e personalidade, não pela aparência física.[...]” percebe-se a repetição da palavra “aparência”, um dizer parafrástico, aquele que se repete e sugere um mesmo efeito de sentido. Esse dizer parafrástico, em que os enunciados se repetem de forma literal e por paráfrase, não rompe com a memória instituída e retém os movimentos dos sentidos e dos sujeitos deficientes. Ambas as formulações referem-se ao desejo de incluí-lo no espaço da cidadania como capaz de um comportamento de um homem de bem. E, com essa designação, produzir um apagamento do sentido que o desqualifica como incapacitado.

Também vemos uma movimentação de sentidos referentes à aparência e mundo virtual. A aparência, a estética, o corpo que nos revolve não é importante on-line, afinal, são aspectos não existentes dentro deste mundo. Primeiro o autor coloca que no mundo virtual não existe a importância da aparência e logo segue com a afirmação de que este mundo tem o poder de reunir as pessoas, justamente pelo aspecto da não existência da importância depositada na aparência. Sendo assim, a aparência aqui é posta como aspecto segregador.

Outro aspecto se torna evidente, o de que no mundo real existe uma formulação de regras acerca dos padrões estéticos que determinam o que é merecedor e o que não é. A deficiência do jogador é colocada como aparência desviante merecedora apenas de sentimento de desconforto. O jogador coloca o “conhecer alguém” como sendo descolado da estética, como se então, a sociedade fizesse uma triagem: primeiro é avaliado o externo e depois passa a avaliar o interno. O eu, sendo o jogador, é colocado como incitador de sentimentos de desconforto no mundo real. A triagem citada no parágrafo acima, o descolamento do “conhecer alguém” e “aparência” ficam mais evidentes em outra fala do jogador: “Aí está uma vantagem da internet: é possível interagir com alguém antes de

conhecê-lo fisicamente”. Nessa afirmação, a interação só é possível quando existe o desconhecimento de uma aparência que foge dos padrões estéticos, pois se existisse esse conhecimento, provavelmente não ocorreria. O físico associado ao mundo real é colocado como determinante para possíveis interações.

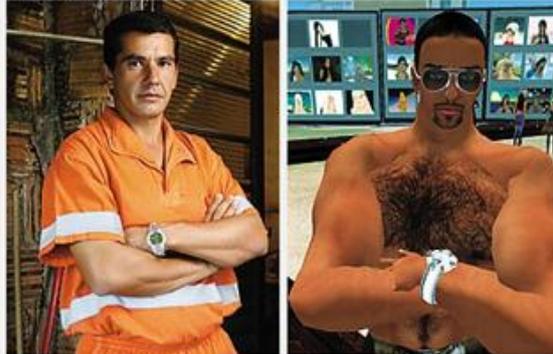
A voz que fala em outro enunciado – “Num encontro de jogadores em 2002, a Ultimate Online Fan Faire, em Austin, percebi que as pessoas ficaram intrigadas, mas agiam como se eu fosse uma delas. Elas me trataram como igual, como se eu não fosse do jeito que sou – quer dizer, deficiente em uma cadeira de rodas. Éramos todos apenas jogadores.”. – marca a heterogeneidade constitutiva, ou seja, a presença de outro sentido, a palavra “deficiente” dita pelo próprio sujeito do discurso. Há nessa nomeação uma movimentação de sentidos, porque os enunciados anteriores deram condições para que pronunciássemos esse termo, evidenciando que não há como enunciar senão dentro do contexto histórico.

Observamos uma tentativa de inclusão, pois a palavra deficiência, no caso a pessoa (sujeito) deficiente esbarra num termo ainda muito utilizado: “pessoa portadora de deficiência”. De acordo com MARQUEZAN (2008), a palavra *portador* se vincula à linguagem médica, na sua acepção sanitarista e tem o sentido de portar ou conduzir, trazer consigo ou em si; que hospeda e transmite algo nocivo; que pode contagiar. Com esse efeito de sentido, a designação “portadora” atualiza uma memória associada à doença, à dor, ao sofrimento, à rejeição, à morte. Nesse caso, o jogo permitiu que esse deficiente fosse vista como um sujeito sem as limitações que a vida real impõe, mas como um sujeito evidencia a construção de um outro sentido e um outro sujeito.

A partir dessas formulações, podemos dizer que o mundo real e o mundo virtual para este sujeito estão atrelados a formações discursivas específicas. O conceito de mundo real está atrelado aqui a um mundo que evoca outros conceitos como de regras, padrões estéticos, segregação, aversividade. Enquanto que o mundo virtual é visto como um local não só de possibilidade de ser quem o sujeito quer ser, mas de ocultamento da aparência como uma vantagem. A aparência desviante é vista como repulsiva e não merecedora de conhecimento. A pessoa é vista sob dois aspectos, físico e interno, sendo no mundo virtual estes dois aspectos independentes de si e no mundo real, determinantes para o conhecimento do segundo. Vejamos o segundo recorte:

## Lixeiro no mundo real, comerciante no virtual

Foto: Lailson Santos



ANTONIO PAULINO (CRIADOR)

ANTONY KOHIMI (AVATAR)

*"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. Quando chego em casa no início da tarde, eu me sento em frente ao computador e passo mais de seis horas no jogo. É praticamente uma nova jornada de trabalho. Também invisto meu dinheiro virtual. Já tenho um terreno e uma loja de roupas e sapatos no Second Life. Não é possível trocar os lindens (a moeda do game) por reais, mas tenho planos de ganhar dinheiro de verdade no jogo. Estou aprendendo a criar roupas para a minha loja, graças a uma amiga que me ensinou a usar as ferramentas certas. Hoje, o meu maior bem real é o computador."*

**Nome:** Antonio Carlos de Mello Paulino  
**Ocupação:** lixeiro  
**Idade:** 35 anos  
**Residência:** Marília, São Paulo  
**Nome do avatar:** Antony Kohimi  
**Game:** Second Life

### Recorte 2

No título "Lixeiro no mundo real e comerciante no Virtual" e já no primeiro enunciado "Na vida real, eu sou lixeiro" indica a profissão ocupada pelo sujeito que fala e logo após o enunciado "Nem sequer tenho o ensino fundamental" percebermos uma justificativa no que diz respeito à profissão exercida, mostrando que sua pouca escolarização o fez ocupar esse cargo de pouca valorização social no mundo real. Questão essa não exigida no *Second Life*, podendo o sujeito ser o que deseja, no caso um comerciante. Significando também que o sujeito não considera ser um bom lugar, mas é o lugar que ocupa na vida real. Importante observar que não há mais enunciados a respeito da sua vida real, do seu trabalho. Um silêncio que também emerge sentidos, como um suposto preconceito do próprio sujeito para com a sua profissão e o preconceito, a desvalorização da sociedade a partir da construção de uma formação ideológica sobre algumas profissões, tidas como melhores. Um comerciante e um lixeiro são igualmente necessários para a sociedade. Contudo, as camadas de significação adicionadas pelas formações ideológicas

produzem um abismo de valor entre os dois. Assim, o lixeiro é considerado, na sociedade contemporânea, a profissão dos excluídos e rejeitados, dos que possuem uma identidade social deteriorada, diminuída. E por ser assim considerado a profissão em que apenas uns poucos escolheriam estar por vontade própria; porém, percebe-se nesse caso, a opção que resta.

Nos trechos “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.” Notamos que no mundo virtual ele tem autoridade, tem funções e responsabilidades importantes, tem interação com pessoas “de estudo”. No mundo real o sujeito indica a dificuldade de isso acontecer. É possível perceber que o sujeito se identifica e valoriza o avatar criado no mundo virtual do *Second Life*, expressando sua percepção de mundo refletindo/denunciando a posição-sujeito na sociedade. Por essa razão, os sentidos que o enunciado articula não estão somente nas palavras, mas na relação com a exterioridade, ou seja, nas condições em que o discurso é produzido, no que esse se sustenta e para onde aponta. Esse trecho também representa a luta pela construção de uma identidade, a aceitação por grupos que ganham visibilidade nas sociedades. A importância de pertencer a um grupo que se enquadra nos padrões impostos pela sociedade.

A partir de uma memória do dizer sobre a valorização das profissões, reclama aqui o sentido/interpretação de como o prestígio, o patrimônio e o poder são ingredientes importantes de que o homem se nutre para se firmar enquanto tal. Isso se evidencia no enunciado "Quando chego em casa no início da tarde, eu me sento em frente ao computador e passo mais de seis horas no jogo. É praticamente uma nova jornada de trabalho". Isso corresponde a uma jornada de trabalho de 36h semanais.

Contudo, essas características, tão naturalizadas pela ideologia dominante e tão enraizadas na representação do imaginário na nossa sociedade, refletem no mundo virtual, transforma a posição-sujeito. Em momento algum o sujeito citou voltar seus estudos para conseguir uma posição melhor no mercado de trabalho. A representação simbólica que o trabalho confere de comerciante na vida virtual, pelo tempo cedido e pelo *status* e ascensão

social, poder para constituir o patrimônio são mais valorizadas que a do mundo real. Nesses enunciados há uma construção da identidade, que se satisfaz através do jogo. As redes construindo representações de dois mundos e de identidades, o “mundo virtual” e o “mundo real”. Uma inversão entre o “real” e o “virtual”. É através desse jogo discursivo entre memória e atualidade que a mídia constitui identidades.

No enunciado final “estou aprendendo a criar roupas para a minha loja, graças a uma amiga que me ensinou a usar as ferramentas certas. Hoje, o meu maior bem real é o computador”. No jogo não há os limites da vida real (dinheiro, tempo, espaço etc). No jogo é possível a conquista–produção de um espaço que responde a uma das importantes tendências contemporâneas: além do afastamento das tensões do mundo, o abandono do que não dá orgulho deixa de ser empecilho às novas experiências.

## **CONCLUSÃO**

O mundo virtual, de fato, possibilita a criação de uma nova vida, mas essa não deixa de oferecer recursos para que os sujeitos se inscrevam em posições que estão atreladas ao mundo real, em que a ideologia está presente e atua no discurso desses sujeitos desde a criação de seus avatares até a forma como se relacionam dentro do jogo. O sujeito do discurso se move e transita por sentidos diversos e des(ordenados). O percurso do internauta torna-se completamente imprevisível: talvez isto alimente a imagem de que tudo é possível. ROMÃO (2004) a partir das considerações de LEVY (2000), afirma que por meio dos computadores e das redes, as pessoas mais diversas podem entrar em contato, dar as mãos ao redor do mundo. A internet abre espaço para se pensar a emergência de novas posições–sujeito, de discursos e contra–discursos, de sentidos de dominação e resistência. Percebe-se a fragmentação dos sentidos, o efeito de descontinuidade, e a dispersão do sujeito, uma materialidade linguística modificada. As condições do dizer podem ser ocultadas minimizada e/ou sabotada. Não se sabe sobre a vida real dos sujeitos que constitui os avatares. Não se tem dados históricos da vida de cada um, não existe rastro, nem referência de tempo e espaço.

Partindo dos pressupostos teóricos de Michel Pêcheux, é possível verificar, nos enunciados dos recortes analisados, que os avatares são produtos do contexto histórico-social contemporâneo, derivados de instituições que detêm o poder ideológico social. O sujeito é, na ótica discursiva, interpelado pela ideologia e afetado pelo inconsciente, pode-se afirmar que os usuários do *Second Life* não pensam e nem agem por si mesmos e, desta forma, o que leva aqueles a construírem novas identidades, no espaço virtual e estes a se atraírem a tal perfil é a busca de respostas para se reafirmarem como indivíduos. Os discursos produzidos dão continuidade ao processo de produzir subjetividades, praticado por outras mídias.

Logo, é relevante pensar que a mídia, sobretudo a digital, fortalece a faculdade de subjetivação difundida em cada momento histórico. O *Second Life* oferece uma variedade de opções aos usuários para criarem suas “identificações”, no interior do espaço virtual e pela parceria e cooperação com diferentes mídias em relação à difusão de idéias.

## REFERÊNCIAS

- CAMPOS, Estela. Universidades brasileiras investem no *Second Life*. Disponível em: <<http://www.cidade.usp.br/blog/universidades-brasileiras-investem-no-second-life/>>.  
Acesso em: 13 jun 2011.
- CAREGNATO, R. C.; MUTTI, R. Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo. *Texto Contexto e Enfermagem*, Florianópolis, v.15, n. 4, p.679-84, 2006.
- DAMIAMI, E. B. *Second Life*. Guia de viagem. São Paulo: Novatec, 2007.
- FERNANDES, C. A. Representações da escola para o sem-terra. *Linguagem-Estudos e Pesquisas*, Catalão, v.12, 2008.
- LIMA, T. A. Representações do *Second Life*: um (novo) mundo (des) virtualizado. Campinas, SP: 2010. Dissertação de mestrado
- MALDIDIER, D. A inquietação do discurso: (re)ler Michel Pêcheux hoje. Campinas, SP: Pontes, 2003.

MARQUEZAN, R. O discurso da legislação sobre o sujeito deficiente. vol.14 no.3 Marília. 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-65382008000300009](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-65382008000300009)>. Acesso em: 14 jun 2011.

MORAES, M. H. G.; GREGOLIN, M. R. Diferentes mídias em parceria e cooperação: grandes produtoras de identidades contemporâneas. In: XXI Congresso de Iniciação Científica da UNESP, 2009, São José do Rio Preto. Anais do XXI Congresso de Iniciação Científica da Unesp, 2009, p.9707-9716.

MOREIRA, V. L.; ROMÃO, L. M. S. Discurso e(m) folksonomia: o Brasil vestido com algumas tags. E-Compós (Brasília). v.13, p.112-126, 2010.

ORLANDI, E. P. Análise de discurso: princípios e procedimentos. Campinas, SP: Pontes, 2007.

ORLANDI, E. P. A contrapelo: incursão teórica na tecnologia – discurso eletrônico, escola, cidade. Campinas, 2010. Disponível em: <<http://www.labeurb.unicamp.br/rua/pages/pdf/16-2/1-16-2.pdf>>. Acesso em: 10 jun 2011.

PÊCHEUX, M. O Discurso – estrutura ou acontecimento. Trad. Eni Orlandi. Campinas: Pontes Editores, 2008.

PERSIVO, Silvio. Teias Digital. Rondônia, 2007. Disponível em: <[http://teiasilvio.blogspot.com.br/2007\\_07\\_01\\_archive.html](http://teiasilvio.blogspot.com.br/2007_07_01_archive.html)>. Acesso em: 10 jun 2011.

REVISTA TEIAS. Análise do Discurso: Conversa com Eni Orlandi. Rio de Janeiro: ano 7, n 13-14, jan/dez 2006. Disponível em: <<http://132.248.9.1:8991/hevila/Revistateias/2006/vol7/no13-14/12.pdf>>. Acesso em: 12 jun 2011.

ROMÃO, L. M. S. “Nós, desconhecidos, na grande rede”. Revista Linguagem em (Dis)curso vol5, n.1, 2004.

VEJA TECNOLOGIA. Do jeito que eu quero ser. São Paulo: Ed. Abril, n. 2022, ago.2007. 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: 17 jun 2011.