

## CORPOS BELOS NOS AMBIENTES VIRTUAIS: ESTUDO POR MEIO DA SOCIOLOGIA VISUAL

### BEAUTIFUL BODIES IN VIRTUAL ENVIRONMENTS: STUDY THROUGH VISUAL SOCIOLOGY

Marcelo Callegari Zanetti\*  
Altair Moioli\*\*  
Mauro Klebis Schiavon\*\*  
Flávio Rebutini\*\*  
Afonso Antonio Machado\*\*

---

#### RESUMO

O corpo belo esteve sempre presente no imaginário e anseio das pessoas que cada vez mais lançam mão de recursos a fim de atingir tal beleza. Na contemporaneidade, esta beleza também é buscada na construção de avatares e parece contaminar os ambientes virtuais. Por isso, realizamos um trabalho com o objetivo de investigar o belo nestes ambientes, representados por avatares no jogo *Second Life*. Como proposta metodológica, investigamos 28 pessoas em oito diferentes ambientes. Na análise dos dados, optamos pela utilização da sociologia visual. Como principais resultados, encontramos a construção de avatares com atributos físicos almejados por nossa atual sociedade, no qual, as mulheres buscam explorar a sensualidade e os homens a força física. Tais resultados nos levaram a concluir que padrões corporais cultuados podem ser amplamente encontrados nestes ambientes.

**Palavras-chave:** Cultura da Beleza. Desenvolvimento Humano. Desenvolvimento Tecnológico.

---

#### INTRODUÇÃO

Quem nunca sonhou ser amado, respeitado, invejado e idolatrado? Este sonho de ser notado e admirado pela sociedade vem sendo buscado desde os mais remotos tempos e encontra na beleza física uma importante ancoragem. Beleza esta que já valorizou a magreza, a gordura e, atualmente, parece atribuir maior crédito à quantidade de massa muscular, tanto em homens quanto mulheres. Camargos e Assumpção (2007) também sugerem que diretamente relacionada à beleza física ou a cultura da beleza está a ideia de que homens e mulheres belos devem ser alegres, comunicativos, bem sucedidos, inteligentes, agradáveis e com isso espalhar encanto no espaço social onde estão inseridos, o que faz com que grande parte da civilização contemporânea acabe por idolatrar a beleza, no qual, a busca pelo ser belo pode levar

os indivíduos a pagar qualquer valor (emocional, moral, financeiro) por este status.

Porém, Vigarello (2006) sustenta que o belo depende de vários aspectos, tais como: biografia genética, cultura, valores familiares, educação, higiene coletiva e individual, religião e também dos diferentes segmentos sociais no interior de um mesmo grupo. Portanto, o belo seria a harmonia entre a fantasia de cada um e o que lhe é imposto, tanto no âmbito do comportamento individual quanto no do coletivo, o que sugere que a beleza não depende apenas da vontade, mas da própria existência no mundo.

O belo também parece contaminar outros segmentos sociais. Neste sentido, Vaz (2006) acrescenta que uma característica decisiva no investimento social na capacidade de consumir do corpo: o que se vende é a possibilidade de se permanecer vivo e belo. Não se pode esquecer que a indústria que mais cresceu nos últimos 30

---

\* Mestre. Professor do Departamento de Educação Física da Universidade Paulista, São José do Rio Pardo-SP, Brasil.

\*\* Professor. Laboratório de Estudos e Pesquisas em Psicologia do Esporte, Rio Claro-SP, Brasil.

anos é a farmacêutica, vendendo juventude, bem-estar e beleza. O corpo consome principalmente a si próprio. Há também, na publicidade, uma multiplicação de imagens femininas que transformam as mulheres ora em consumidoras, ora em objetos de consumos.

Siqueira e Faria (2007) ressaltam ainda que o corpo encontra na mídia um espaço em que as representações a seu respeito são amplamente construídas e reproduzidas. A representação do corpo belo o torna exemplo a ser seguido e o corpo é aparência física, e essa aparência tende a ser objeto de consumo que gera mais consumo. Já, para Hoff (2005), o corpo da comunicação mutila-se, modifica-se, transforma-se e estetiza-se para servir como aporte de mercadorias/produtos e de conceitos/ideias. É o corpo belo que vende.

Porém, talvez um dos mais ingênuos credos em relação ao corpo belo é que ele porta uma condição de saúde invejável. Tal crença parece advir de uma sociedade que ainda hoje considera o corpo belo um corpo saudável. Esta condição parece não ser tão verdadeira assim, já que, a saúde física e a psicológica não necessariamente vêm acompanhada da beleza física, visto o grande número de modelos e atores/atrizes que vez em outra acabam recorrendo a drogas lícitas e até ilícitas como forma de diminuir a solidão, depressão e outros distúrbios de ordem psíquica. Porém, investigar estas questões foge aos objetivos deste trabalho.

Por outro lado, estudar o belo requer a adoção de técnicas ou formas que possibilitem a interpretação das imagens que nos são postas, seja por meio da TV no formato de vídeos, documentários e/ou fotos ou até das inúmeras imagens que nos são lançadas diariamente na rua, internet, entre outros lugares. Neste sentido, a sociologia visual parece ter contribuição ímpar, já que, sua análise permite a interpretação de questões de ordem social que posteriormente podem ser revertidas em intervenções sociais e/ou psicológicas. A Psicologia do Esporte poderia lançar mão de suas interpretações a fim de diagnosticar problemas relacionados ao culto excessivo ao belo, que dentre outros fatores pode levar a problemas como anorexia, bulimia, vigorexia e outros distúrbios alimentares e/ou de imagem corporal que comumente acometem

atletas e praticantes de atividade física em academias de ginástica e afins.

Já, ao comentar sobre a aplicação da sociologia visual, Martins (2008) pondera que na progressiva relevância da sociologia fenomenológica e da temporalidade curte em relação à Sociologia preferentemente voltada para estruturas sociais e processos históricos, da temporalidade longa, o visual se torna cada vez mais documento e instrumento indispensáveis na leitura sociológica dos fatos e fenômenos sociais. Porém, tomar a imagem fotográfica como documento social em termos absolutos envolve as mesmas dificuldades que há quando se toma a palavra falada, o depoimento, a entrevista, em termos absolutos, como referência sociológica, que são as dificuldades de sua insuficiência e suas limitações. Este mesmo autor sugere que a imagem, em cada época, educa a visão e os olhos, portanto, a imagem produzida pelo homem, segundo diferentes concepções e estilos, diz ao homem, em cada época, quem o homem é.

Mas, para Bittencourt (1998), a fotografia é um dos elementos relevantes da composição dos cenários visuais e da narrativa não-verbal da cultura contemporânea, já que imagens fotográficas podem retratar a história visual de uma sociedade, documentar situações, estilos de vida, gestos, atores sociais e rituais, e aprofundar a compreensão da cultura material, sua iconografia e suas transformações ao longo do tempo. Já, para Martins (2008), suposições fundamentalistas e realistas têm induzido sociólogos e antropólogos a assumirem a premissa da verossimilhança da imagem fotográfica como evidência de sua validade documental. Ela seria equivalente de outros instrumentos de investigação, e a eles complementar, como o questionário, o formulário, a entrevista anotada, o diário de campo, a entrevista gravada. De certo modo, pressupõe-se nesses instrumentos tradicionais de indagação que a viva voz é documental por excelência e que a memória vocalizável é toda a extensão da memória. No entanto, hoje, os sociólogos abertos ao diálogo com a Antropologia e a História sabem qual é a importância sociológica do silêncio, do olhar e do sonho para a compreensão da realidade social profunda e menos convencionalmente

evidenciável do mundo contemporâneo. Por isso, a imagem fotográfica foi incorporada por sociólogos e antropólogos como metodologia adicional nesse elenco de técnicas de investigação. E os próprios historiadores a agregaram à lista da documentação a que recorrem para ampliar as evidências documentais da realidade social do passado que constituem a matéria-prima de suas análises. Um recurso que, em diferentes campos, amplia e enriquece a variedade de informações de que o pesquisador pode dispor para reconstituir e interpretar determinada realidade social. Todos esses recursos técnicos pressupõem que a sociedade equivale ao verbalizável, ao memorável, ao escrevível e ao visível.

Já, para Barthes (1990), uma imagem vale mais que mil palavras, já que, no caso da imagem de uma identidade cultural, a narrativa visual ganha validade estética podendo, com isso, adquirir força política nos espaços públicos por meio de seus usos e suas propagações nos veículos de comunicação de massa.

Por tudo isso, acompanhando o pensamento de Barthes (1990), que sugere que “uma imagem vale mais que mil palavras”, o objetivo deste trabalho foi o de identificar os corpos belos nos ambientes virtuais, mais particularmente no jogo *Second Life*, bem como, suas principais características. A hipótese principal é que neste jogo são construídos corpos que porventura possam representar aqueles buscados e idolatrados por seus criadores e pela atual sociedade, por meio de avatares (bonecos criados para representar o jogador virtualmente). Porém, como não foram realizadas entrevistas a fim de indagar sobre tal questão, já que o principal objetivo do trabalho foi analisar as imagens dos avatares do jogo, esta hipótese não pode ser comprovada, o que também é uma limitação do trabalho.

Além da revisão relacionada à sociologia visual, que norteia o procedimento metodológico deste trabalho é necessária uma breve leitura sobre a construção dos corpos nos ambientes virtuais. Neste sentido, para Vaz (2006), as novas tecnologias de comunicação afetam a experiência do corpo ao promover a mediação generalizada. A materialidade do corpo e da experiência sensorial é constitutiva da definição do imediato da experiência, do aqui e agora.

Sabe-se que as tecnologias de comunicação são modos de mediar tal experiência: a escrita, ao substituir o oral, torna presente alguém que pode nem sequer estar vivo; a secretária eletrônica torna desnecessário que duas pessoas estejam presentes em simultâneo para haver comunicação; a televisão e a internet tornam próximo o que está longínquo no espaço. Este mesmo autor considera, ainda, que ao investirem na maneira como o corpo apreende o mundo para tornar a simulação tão presente quanto o simulado, e ao permitirem que o próximo e o simultâneo se estruturam segundo a conexão, a velocidade e a prótese, essas tecnologias modificam o que é o mundo e o que significa estar nele corporalmente. Parece não haver mais barreiras entre o real e o virtual.

Nesta trama que envolve o real e o virtual, o corpo parece o principal ponto de ligação, já que, envolve o corpo real daquele que habita o virtual e o corpo criado que imerge no jogo. E um jogo que parece contemplar de maneira eficaz esta possibilidade é o *Second Life* que além de ser um dos mais populares do gênero, permite a criação de um corpo que representará o jogador no espaço virtual. Sobre este jogo, Pereira (2009) cita que as representações de corpo e de movimento, envoltas em promessas de vida plena e feliz ou alardes não-realizantes, são centrais no jogo *Second Life*. Porém, 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 também em outros meandros do ciberespaço. No contexto do *Second Life*, 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. Estar on-line pressupõe, por exemplo, assumir a imagem do avatar como um traço identitário. Ao se apresentar e interagir controlando um avatar, os sujeitos constantemente refletem acerca da veracidade, natureza e relevância das experiências vividas em interação com outros sujeitos/avatares. Estabelece-se uma negociação da realidade que delimita fronteiras, mesmo que permeáveis,

entre o on-line e o off-line, ou entre a segunda vida e a vida real.

Mas, para Guimarães Júnior (2004), as culturas locais no ciberespaço, por sua vez, elaboram em sua dinâmica social uma série de ideias sobre o papel e funções de um corpo virtual, no qual, pode se pensar em sua utilização como forma de demonstração de poder e até mesmo estreitamento das relações sociais. Pita (2008) também argumenta que o status de dado avatar pode ser percebido pela sua aparência física, no qual, o aspecto dita alguns traços do próprio indivíduo, ainda que de forma tênue, podendo ser uma cópia fiel dos seus “donos” ou um personagem completamente ficcional. No entanto, ao contrário do que sucede, não raras vezes, na vida real, é impossível estabelecer uma relação entre o aspecto físico e o padrão comportamental ou os grupos a que aspiram, pela imensa multiplicidade permitida. Esta diversidade, aliada à irreverência, permite o reconhecimento automático de alguns avatares, o que de certo modo determina o relacionamento com os seus pares. Neste sentido, é lícito afirmar que as características físicas são fatores indispensáveis na comunicação não-verbal quer no *Second Life*, quer na vida real.

Após esta breve introdução, passaremos para as questões de ordem metodológica do trabalho.

## MÉTODOS

A fim de atendermos aos objetivos propostos pelo trabalho optamos pela utilização de uma pesquisa descritiva, qualitativa (THOMAS; NELSON, 2002), pautada pela sociologia visual (MARTINS, 2008), que acredita que seja possível desenvolvermos interpretações sociológicas estruturais por meio da fotografia, ao expor, por meio da imagem, o que é próprio e explicativo de cada sociedade.

A captação de imagens ocorreu no mês de março de 2012, em oito diferentes ambientes do jogo *Second Life* (*Hot Spicy*.Brasil, *Sensual Fun* – adulto; *Ilha brasil - lendas urbanas dcs2 rpg brasil* português lu, *brasil – moderado*; *Ilha Brasil Rio*, *Brasil Rio – Moderado*; *Mistura brasil, caribbean orca – moderado*; *ProRPG Brasil-Hub*, *ProRPG Brasil – Adulto*; *Rancho*

*Azul - Brasil Country Music - Namorar Romantic*; *Rio de Janeiro Nudismo Swing e Mar, marex – Adulto*; *Sexylife brasil, slife – adulto*). Os ambientes foram escolhidos de maneira proposital, pelos mesmos apresentarem um bom número de avatares em seus ambientes, além de serem classificados como adultos e possuírem grande exposição corporal.

Foram coletadas 62 imagens por meio de um recurso disponível dentro do jogo *Second Life*. Todas as imagens coletadas deveriam conter mais de uma pessoa, o que talvez caracterizasse a demonstração e exposição do corpo para o outro. Posteriormente, foi selecionada para análise uma imagem que pudesse representar o ambiente investigado, totalizando oito imagens. No total foram retratadas 28 pessoas que antes de serem fotografadas pelo recurso do jogo foram contatadas pelo recurso de chat (também disponível no mesmo), solicitando autorização para utilização da imagem, bem como, e-mail para envio do TCLE com suas respectivas informações. Também para que não tivéssemos possibilidade de montagem ou posse dos avatares nos ambientes, optamos por circular nele por alguns minutos e, de maneira desproposital, registramos as imagens.

Por se tratar de uma amostra intencional, o critério de exclusão baseou-se na recusa do participante e no não-envio do TCLE por e-mail.

As imagens selecionadas foram as que, como explicitado anteriormente, continham mais de uma pessoa e também que apresentavam maiores possibilidades de interpretação, retratação e discussão dos ambientes investigados. Como amparo na análise das imagens, baseamo-nos nos apontamentos metodológicos apontados por Ciavatta e Alves (2004) e Martins (2008), atentando principalmente aos formatos dos corpos dos avatares, seus adornos e adereços, bem como, dos ambientes por eles habitados.

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

Data de Registro CEP 08.07.2011. Foram adotados todos os procedimentos apropriados para obtenção do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) dos sujeitos participantes no estudo.

## RESULTADOS

Para Ciavatta e Alves (2004), a imagem, por si, não oferece inteligibilidade, ela deve ser explicada. Neste sentido, a análise da imagem deve ser feita após boa análise contextual, além de conhecimentos pertinentes àquela imagem, e boa leitura social e antropológica. Porém, acreditamos que esta não seja uma limitação apenas das pesquisas com imagens, já que a análise dos dados depende quase sempre da experiência e conhecimento do pesquisador sobre aquilo que está sendo investigado.

Para interpretação e discussão dos resultados, usamos como pano de fundo a



**Figura 1** - Ambiente 1: Hot Spicy .Brasil, Sensual Fun – adulto.

Na Figura 3, que representa um ambiente próximo ao mar, a exposição corporal parece maior. Os corpos convergem para o magro definido (diga-se de passagem, o abdome bem trabalhado do homem que aparece de frente na imagem). Os corpos são fortes, porém, a preocupação em parecer magro é facilmente percebida nas mulheres, que ainda lançam mão de roupas curtas e sensuais, valorizando suas

sociologia visual, e consideramos que a Figura 1 é composta por um ambiente alegre, colorido e paradisíaco. Os corpos dos avatares parecem ter sido trabalhados a fim de se valorizar as formas corporais almeçadas por nossa atual sociedade, como: coxas grossas, quadris largos, seios grandes e cabelos longos para as mulheres. No homem se percebe a busca por um corpo forte e definido. Marcas corporais como a tatuagem que ocupa parte do braço da mulher também demonstram a preocupação com adornos corporais, que, juntamente com a vestimenta valorizam o corpo sensual e o deixam exposto.

Já, na Figura 2, os corpos também apresentam as características acima apresentadas (musculosos e definidos), parecem se enquadrar em outro contexto, no qual, as roupas também deixam partes dos corpos expostos e com ar sensual, porém, adequadas ao ambiente em questão.



**Figura 2** - Ambiente 2: Ilha Brasil - lendas urbanas dcs2 rpg Brasil Portugal lu, Brasil – moderado.

formas corporais e cabelos longos, que dão um ar bastante sensual.

Na Figura 4, mais uma vez se mantém os padrões corporais apresentados anteriormente, com a vestimenta adequada ao contexto. Percebe-se a utilização da tatuagem corporal pelo homem. Adorno este bastante valorizado por nossa sociedade.



**Figura 3** - Ambiente 3: Ilha Brasil Rio, Brasil Rio – Moderado.

Na Figura 5, percebem-se corpos fortes e definidos, roupas alegres, tatuagem em uma das mulheres. Cabelo longo em uma das mulheres e curto em outro, porém, ambas exibem seus abdomes trabalhados e utilizam roupas que valorizam seus seios, quadris e coxas.



**Figura 5** - Ambiente 5: ProRPG Brasil-Hub, ProRPG Brasil – Adulto.

Na Figura 7 é mostrado um ambiente alegre e colorido, pertinente ao contexto da ilha. Ele também expõe corpos fortes, definidos, adornados com tatuagens e expostos pela utilização de roupas curtas e sensuais.



**Figura 7** - Ambiente 7: Rio de Janeiro Nudismo Swing e Mar, marex – Adulto.



**Figura 4** - Ambiente 4: Mistura Brasil, caribbean orca – Moderado.

Na Figura 6 é apresentada uma marca bastante almejada pelas mulheres e valorizada pelos homens. A marca de sol, que pode ser vista pelo uso de um shorts curto. Mais uma vez, quadris largos, coxas grossas e roupas sensuais compõem as mulheres. Os homens valorizam mais uma vez o volume muscular.



**Figura 6** - Ambiente 6: Rancho Azul - Brasil Country Music - Namorar Romantic.

Na Figura 8, apesar da imagem apresentar apenas uma avatar real, percebe-se nas fotos de fundo a reprodução das características de corpos encontrados nos outros ambientes.



**Figura 8** - Ambiente 8: Sexylife Brasil, slife – adulto.

Corpos fortes e definidos, com mulheres de quadris largos, coxas grossas, cabelos longos, roupas sensuais e tatuagens.

## DISCUSSÃO

Talvez um dos maiores desafios da discussão dos resultados esteja relacionado à carência de pesquisas que envolvem a temática estudada, porém, a obra de Ciavatta e Alves (2004) apresenta importantes contribuições metodológicas e de análise, que somadas a outros trabalhos apresentados abaixo permitem boa discussão e aprofundamento na temática em questão.

Dentre tais trabalhos, o de Zanetti e Machado (2011) é o que mais se aproxima da temática em questão. Para estes autores, os corpos contemporâneos projetam padrões almejados por nossa atual sociedade, no qual, a mulher deve possuir um corpo rígido e bem dimensionado, que pode ser valorizado por roupas que despertem os sentidos humanos por meio da exposição do corpo. Já, os homens devem ser fortes, másculos e impor por meio de seus volumes musculares seu atributo de liderança.

Sobre a temática em questão, Samarão (2007), ao tratar do corpo feminino, considera ainda que o corpo “forte” simboliza o corpo “sarado”, mas que “passou do ponto”, que não é atraente, porque o excesso de músculos o masculiniza. O corpo “fraco” é um corpo sem atrativos, um corpo “apagado”, que não chama a atenção e não é *sexy*. Já, o corpo “no ponto” é o corpo perfeito, o corpo cheio de curvas e em forma, é, aliás, o corpo feminino em sua melhor forma – de acordo com os padrões estéticos.

Outros autores, que também optaram pela pesquisa em ambientes virtuais foram Fragoso e Rosário (2008), concluíram que apesar da variedade de nacionalidades que constituem os ambientes virtuais por meio da utilização de avatares, é perceptível o predomínio de determinadas características faciais e formas físicas entre os avatares, principalmente: cabelo liso, pele clara, olhos grandes, boca pequena, nariz fino, corpos altos e delgados, com proporções vitruvianas. A maioria das mulheres tem cintura fina, seios fartos, rosto delicado, nariz pequeno, lábios carnudos e cabelo longo. Entre os homens predominam o tórax grande, bíceps definido, quadris estreitos e cabelo curto. Estas

características seguem o padrão caucasiano contemporâneo de beleza, continuamente reiterado pela mídia ocidental, e são elas as responsáveis pela similaridade dos avatares no *Second Life*. Estas características também puderam ser constatadas no presente trabalho.

Ainda para estes autores, as figuras mais bem proporcionadas do *Second Life*, por outro lado, são exemplos de uma perfeição também impossível para corpos de carne e osso. É interessante pensar, a partir desse dado, sobre o fato de que o *Eu* que está sendo representado por um corpo virtual perfeito continua inescapavelmente vinculado ao seu corpo físico. Em sua discussão de como a representação do corpo em ambientes virtuais afeta a *psique*, Biocca (1997) enfatiza o conflito entre o corpo objetivo e o fenomenológico. Taylor (2002) afirma que os usuários estão sempre trabalhando pela reconciliação de seus corpos on-line e off-line. Estas considerações apontam que a criação destes corpos nos ambientes virtuais, talvez, leve a algumas consequências como: busca incessante pela beleza de carne e osso, mesmo que para isso seja necessário lançar mão do uso de drogas anabolizantes, remédios anorexígenos, entre outros; criação de perfis ou identidades diferentes daquelas possuídas por seus criadores, o que poderia gerar distúrbios psíquicos e identitários como a tentativa de reproduzir a vida virtual no mundo real ou até mesmo a não-aceitação da vida real.

Outras possibilidades também foram apontadas por Kafai, Fields e Cook (2007), ao sugerir que além da intenção de tornar o corpo do avatar similar ao seu corpo físico, adolescentes listaram seis razões, não mutuamente excludentes, para criar seus avatares. Cinco colocavam o foco na aparência: o desejo de fazer o avatar parecer-se com seus corpos off-line; a intenção de exercitar (ou demonstrar) suas habilidades artísticas; a vontade de afiliar-se a alguma coisa ou a alguém que admiram; ter uma aparência ou posse que não podem ter na vida “real” (como um tipo específico de cabelo ou de lábios); adequar-se contra ou a favor de uma tendência da moda. A sexta razão foi funcional: como um disfarce, com a finalidade de iludir ou de surpreender. Em todos os casos, a informação acerca do que é desejável ou não no avatar advém da realidade física do sujeito, enquanto os filtros de valores da cultura são mobilizados para

distinguir entre o normal e o medíocre, o exótico e o estranho.

Já, para Martins (2008), numa sociedade de coisas e coisificações, não é estranho que a imagem, coisificada num pedaço de papel ou numa tela de computador, restitua aos viventes certo relacionamento pacífico com a finitude. Se isso é difícil de constatar numa sociedade de quem já se acostumou com a realidade das substituições e das cópias, não o é nas fímbrias do mundo moderno. As expressões de um rosto aos elementos simbólicos do vestuário e da circunstância da fotografia, inevitavelmente agrega à imagem fotográfica os decodificadores que descongelam, isto é, que revelam a dimensão sociológica e antropológica do que foi fotografado. O flagrante de um instantâneo fotográfico pode ocultar muita coisa, pode reduzir a realidade social à brevidade de um fragmento. Mas, não pode ocultar e anular as informações da circunstância, do detalhe que contém o seu próprio tempo, o tempo que pode escapar ao olho do fotógrafo. E que tempo seria este nos ambientes investigados? Parece ser um tempo que para, onde as pessoas (representadas por seus avatares) não envelhecem. Permanecem vivas em sua finitude e beleza.

Ainda para Martins (2008), a fotografia é muito mais indício do irreal do que do real, muito mais o supostamente real recoberto e decodificado pelo fantasioso, pelos produtos do autoengano necessário e próprio da reprodução das relações sociais e do seu respectivo imaginário. A fotografia, no que supostamente revela e no seu caráter indical, releva também o ausente, dá-lhe visibilidade, propõe-se antes de tudo como realismo da incerteza. É um dos componentes do funcionamento desta sociedade intensamente visual e intensamente dependente da imagem. Mas, obviamente, não é ela o melhor retrato da sociedade. É nessa perspectiva que se pode encontrar o elo entre a cotidianidade e a fotografia, a fotografia como representação social e memória do fragmentário, que é o modo próprio de ser da sociedade contemporânea. Mesmo que tenha tido uma origem difusa e funções inespecíficas, a fotografia vai se definindo, no contemporâneo, como suporte da necessidade de vínculos entre os momentos desencontrados do todo impossível,

como documento da tensão entre ocultação e revelação, tão características da cotidianidade. Esta mesma imagem fotográfica, fugaz, parece contaminar os ambientes investigados, já que os atuais padrões de beleza, tão almejados, amanhã podem convergir para outro e mais outro, construindo novas imagens.

Outro fator apontado por Ciavatta e Alves (2004) é que a exibição tornou-se requisito indispensável para alcançar o êxito e a fama, no qual, a habilidade e a novidade incessante, a beleza, a sedução, o prazer (das linhas, das cores, das formas, da música, do ritmo) na apresentação dos produtos são mais importantes que a utilidade ou a funcionalidade ou qualquer qualidade real. Ainda para estes autores, mais do que as palavras, as imagens fotográficas inundam as várias dimensões da vida humana. Se não sabemos ainda, exatamente, como lidar com elas, não há como ignorá-las. Mas, para Martins (2008), fica claro o quanto da definição da pessoa e das próprias relações sociais, na modernidade, tornou-se dependente de imagens e do enquadramento do visto no imaginado. Enfim, o quanto a imagem estereotipada é hoje mediação essencial da vida social. Nisso, há não só a negação da ideia simplificadora de que a fotografia é o congelamento de um instante e que pode, portanto, ser tratada como um corte no processo social e no cotidiano. Num vivencial em que a visibilidade da condição social se apoia na exacerbação do aparente e, até mesmo, na sua transformação em meta da vida acima das distinções de classe, a forma como é subjulgado o conteúdo. Mesmo no intencional caráter documental da fotografia na sociedade atual, o que o fotógrafo documenta é o que não se esconde nos bastidores. A fotografia se insere num certo imaginário e numa certa vontade social, no imaginário da ascensão social. Por isso, nada mais importante que construir um avatar belo a fim de ampliar estas relações sociais, o que pode ser constatado também em Voronia (1989) ao sugerir que nos últimos anos houve aumento sistemático dos estudos relacionados à imagem no campo social, em especial o enfoque sobre a identidade por meio das imagens. Para essa autora, isso se justifica dado o impacto relevante, sobretudo do ponto de vista cognitivo, dos efeitos das imagens no cotidiano dos indivíduos e dos grupos sociais.

Martins (2008) também coloca que a fotografia nutre a sua interpretação por uma contínua remessa ao real, que não se deixa congelar, que não interrompe o seu fluxo e que, por sua vez, agrega e redefine significações ao que só aparentemente é um congelamento de imagem e, nesse sentido, um retrato da sociedade em certo momento. A fotografia junta fragmentos visuais. Sem a imagem, a cotidianidade seria impossível. Mesmo quando não temos uma fotografia para cada situação, o imaginário cria a imagem em nós e para nós. De certo modo, em boa parte, hoje, pensamos fotograficamente. O antropólogo e o sociólogo sempre dirão que querem fotografar as pessoas em situações em que aparecem como elas são verdadeiramente. Mas, as pessoas podem dizer, com razão, que seu verdadeiro modo de ser está naquilo que querem ser e acham que são e não naquilo que aparentam na intimidade ou fora dos cenários de ostentação, naquilo que o pesquisador acha que é sua autêntica verdade. A fantasia é um dado fundante da identidade, mesmo que dela não existam evidências factuais. As pessoas são o que imaginam ser e o que querem que os outros pensem que são. Nossos processos interativos são, também, técnicas para dar vida e realidade à ficção que nos move na sociedade. Dos sentidos, a visão é o mais interativo, pois o ver é, geralmente, recíproco, aquele em que o que o outro vê interfere no que nele vejo. O fotógrafo também desmente a tese da fotografia como congelamento do tempo, do mesmo modo que essa falsa premissa é desmentida pela própria existência de uma disciplina como a Sociologia Visual. A indagação sociológica sobre o visual é impossível a partir do pressuposto de que na fotografia o tempo é congelado, fixado, suprimido. Pois a Sociologia lida com processos sociais e, portanto, com a mediação de alguma concepção de tempo, seja o tempo da interação social, seja o tempo da História.

## CONCLUSÃO

Há crescente interesse por pesquisas que envolvam aparatos tecnológicos e ambientes virtuais de sociabilidade, já que é cada vez mais comum a utilização deste tipo de ambiente como forma de interação humana, criação de vínculos de amizade e até a constituição de encontros e relacionamentos amorosos. Nestes ambientes ainda

há exposição de imagens corporais, seja por meio da utilização de *webcams*, envio e compartilhamento de fotos pessoais em sites ou programas que dispõem deste recurso ou até mesmo criação de avatares, ou os denominados corpos virtuais.

Nossa atual sociedade que tem se mostrado cada vez mais imagética no mundo real parece se tornar imagética também nos ambientes virtuais, no qual, imagens podem atrair ou repelir, despertar sentimentos bons ou ruins. Tal constatação por si só denota a importância de se pensar em técnicas de investigação de imagens como recurso metodológico. Neste sentido, a antropologia e a sociologia visual podem contribuir em muito.

No presente trabalho também pudemos perceber claramente a opção das pessoas investigadas em construir seus avatares de acordo com os padrões de beleza almejados por nossa atual sociedade, o que talvez sugira a necessidade destas pessoas exibirem corpos que elas têm ou que almejam ter. Esta questão também pode ser considerada uma limitação do trabalho, já que, não indagamos as pessoas neste sentido. Optamos apenas pela análise das imagens apresentadas por seus avatares e dos ambientes por eles habitados.

Analisar as imagens dos avatares e questionar sobre o porquê de tais corpos por meio de entrevistas pode ser uma boa possibilidade de investigação em futuros trabalhos.

Este recurso metodológico pode auxiliar também trabalhos desenvolvidos pela Psicologia do Esporte, já que, suas interpretações podem auxiliar no diagnóstico de problemas relacionados ao culto excessivo ao belo, que dentre outros fatores pode levar a problemas como anorexia, bulimia, vigorexia e outros distúrbios alimentares e/ou de imagem corporal que comumente acometem atletas e praticantes de atividade física em academias de ginástica e afins, áreas essas ainda pouco exploradas pela psicologia esportiva.

---

**BEAUTIFUL BODIES IN VIRTUAL ENVIRONMENTS: STUDY THROUGH VISUAL SOCIOLOGY**
**ABSTRACT**

The beautiful body was always present in the imagery and longing of people who increasingly resort to the resources in order to achieve such beauty. Nowadays this beauty is also sought in the construction of avatars and the virtual environments seem to be contaminated. Therefore, we conducted a study aiming at investigating the beautiful in these environments, with representative avatars in the game *Second Life*. As a methodological proposal, we investigated 28 people in eight different environments. By analyzing data, we chose to use the visual sociology. As main results, we found the construction of avatars with desired physical attributes in line with our current society, in which women seek to explore the sensuality and men seek the physical force. These results led us to conclude that worshiped physical standards can be widely found in these environments.

**Key words:** Beauty Culture. Human Development. Technological Development.

---

**REFERÊNCIAS**

- BARTHES, R. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BIOCCA, F. The Cyborg's dilemma: progressive embodiment in virtual environments. **Journal of Computer-Mediated Communication**, Indiana, v. 3, no. 2, p. 1-29, 1997.
- BITTENCOURT, L. A. Algumas considerações sobre o uso da imagem fotográfica na pesquisa antropológica. In: FELDMAN-BIANCO, B.; LEITE, M. (Orgs.). **Desafios da imagem: fotografia, iconografia e vídeo nas ciências sociais**. Campinas, SP: Papirus, 1998. p. 197-212.
- CAMARGOS, C. N.; ASSUMPCÃO, L. O. T. Um breve panorama reflexivo sobre a tecnologia da beleza e da construção do corpo na cena contemporânea. **Arquivos em Movimento**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 135-152, 2007.
- CIAVATTA, M.; ALVES, N. **A leitura de imagens na pesquisa social: história, comunicação e educação**. São Paulo: Cortez, 2004.
- FRAGOSO, S.; ROSÁRIO, N. M. Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário online de caráter multicultural. **Revista online Interin**, Curitiba, v. 6, p. 1-21, 2008. Disponível em: <[http://www.utp.br/interin/EdicoesAnteriores/06/artigos/artigo\\_dossie\\_suely-nisia.pdf](http://www.utp.br/interin/EdicoesAnteriores/06/artigos/artigo_dossie_suely-nisia.pdf)>. Acesso em: 8 maio 2011.
- GUIMARÃES JÚNIOR., M. J. L. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. **Horizontes antropológicos**, Porto Alegre, v. 10, n. 21, p. 123-154, 2004.
- HOFF, T. M. C. O corpo imaginado na publicidade. **Cadernos de pesquisa**, São Paulo, v. 1, n.1, p. 9-64, 2005.
- KAFI, Y. B.; FIELDS, D. A.; COOK, M. Your second selves: avatar designs and identity play in a teen virtual world. In: **PROCEEDINGS OF SITUATED PLAY**, 2007. **Conference...** Tokyo: DiGRA, 2007.
- MARTINS, J. S. **Sociologia da fotografia e da imagem**. São Paulo: Contexto, 2008.
- PEREIRA, R. S. Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line. 2009, 160 f. **Dissertação** (Mestrado)-Centro de Desportos. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.
- PITA, S. T. O. As Interações no Second Life: a comunicação entre avatares. **Revista de Ciências da Informação e da Comunicação do CETAC**, Mendoza, v. 1. n. 6, p. 3-18. 2008.
- SAMARÃO, L. Construção do corpo, modelagem e relações sociais nos ambientes virtual e real. **Contemporânea**, São Carlos, v. 1, n. 8, p. 45-57, 2007.
- SEABRA, G. A. Games como emuladores de informação, aprendizagem e propulsão cognitiva para o advento do homem pós-humano. **Game Cultura**, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.gamecultura.com.br>>. Acesso em: 20 jun. 2011.
- SIQUEIRA, D. C. O.; FARIA, A. A. Corpo, saúde e beleza: representações sociais nas revistas femininas. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v. 4, n. 9, p. 171-187, 2007.
- TAYLOR, T. L. Living digitally: embodiment in virtual worlds. In: SCHROEDER, R. (Ed.) **The social life of avatars: presence and interaction in shared virtual environments**. London: Springer - Verlag, 2002. p. 40-62.
- THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. **Métodos de pesquisa em atividade física**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- VAZ, P. Consumo e risco: mídia e experiência do corpo na atualidade. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 3, n. 6, p. 37-61, 2006.
- VIGARELLO, G. **História da beleza: o corpo e a arte de se embelezar do renascimento aos dias de hoje**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- VORONIA, T. International symposium: visual traditions-folk traditions. **Visual Anthropology**, London, v. 2, n.1, p. 93-101, 1989.
- ZANETTI, M. C.; MACHADO, A. A. O corpo comunicativo: um passeio pelas praias do Second Life. In: CONGRESSO DA FEDERAÇÃO LUSÓFONA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO: COMUNICAÇÕES IDENTITÁRIAS E INTERCULTURALIDADE, 9., 2011, São Paulo. **Anais...** São Paulo: LUSOCOM, 2011.p. 1-15.

Recebido em 30/04/2012  
 Revisado em 07/06/2012  
 Aceito em 04/09/2012

---

**Endereço para correspondência:** Marcelo Callegari Zanetti, Rua: Dos Posseboms, 115, Santo Antônio, CEP: 13720-000, São José do Rio Pardo/SP. E-mail: marceloczanetti@hotmail.com