

SECOND LIFE: TRANSMUTAÇÕES DE UMA MESMA VIDATaís Aparecida LIMA¹

RESUMO: Este artigo tem como objetivo analisar o ambiente virtual por considerá-lo como possuidor de características tipicamente (pós)modernas. Dentro da virtualidade, elencamos o simulador Second life, por seu caráter multifacetado – pode ser considerado um jogo, um simulador, uma rede de relacionamentos ou um ambiente de comércio. Essa investigação almeja investigar as concepções de sujeito, a representação de internauta e os sentidos que emergem dos discursos de apresentação e divulgação do programa em questão. Para isso, foram escolhidos discursos provenientes de revistas, jornais e sites de amplo conhecimento que noticiaram a inauguração do portal brasileiro de acesso ao programa.

Palavras-chave: (Pós) Modernidade; Second-Life; Sujeito.

ABSTRACT: This article aims to analyze the virtual environment has characteristics typical of (post)modern. Into the virtuality, we chose the Second Life simulator, for its multifaceted character - can be considered a game, a simulator, a network of relationships and an environment of business. This research aims to investigate the concepts of subject, the representation of Internet users and the meanings that appear from the speeches of presentation and disclosure of the program. For this, speeches were selected from magazines, newspapers and sites of extensive knowledge that reported the inauguration of the Brazilian portal to access the program.

Keywords: (Post) Modern; Second-Life; Subject.

1. Introdução

Atualmente, tem sido amplamente discutidas as várias modificações que a virtualidade provocou em nossas vidas, citemos algumas delas: o apagamento das fronteiras, a resignificação espaço-temporal, a relação público e privado. Nesse sentido, várias pesquisas investigam se juntamente com essas mudanças esse cenário, tipicamente (pós) moderno, possibilitou também novos modos de subjetivação, e é nesse grupo que podemos encaixar a pesquisa da qual origina-se essa investigação. Logo, o presente artigo surge do projeto de dissertação de mestrado em andamento, intitulado, provisoriamente, de “Second Life: um (novo) mundo (des)virtualizado”, assim como o projeto, esse artigo tem como objetivo: empreender uma reflexão sobre algumas das mudanças que marcam o período (pós)moderno – especificamente, às relacionadas ao ambiente virtual.

¹ Aluna regularmente matriculada no Instituto de Estudos da Linguagem, programa de pós graduação em Lingüística Aplicada (mestrado), UNICAMP.

Frente a esse panorama, vimos no ano de 2007 o grande entusiasmo de internautas e dos meios de comunicação ao noticiarem o lançamento do Second Life Brasil, um software 3D inicialmente desenvolvido para funcionar como um jogo, que passou a ser utilizado como uma nova ferramenta para acessar o mundo virtual.

Retomando um dos descentramento (pós)moderno atribuído à virtualidade: o apagamento das fronteiras entre o público e o privado, tentamos justificar a escolha desse corpus, utilizando as palavras de Debord (1961, p.20) em que “o espetáculo é a principal produção da sociedade atual”, desse modo podemos inferir que um software, como o Second Life (doravante SL), que possui como principal apelo à criação de uma “segunda vida” virtual, em que se pode escolher tudo: desde as características físicas, às experiências que serão vividas

O SL seria, portanto, uma das mercadorias de destaque na (pós) modernidade, uma vez que espetaculariza a vida, mas não qualquer vida: a que o sujeito escolheu (criou) para si, atribuindo-lhe, ainda, a possibilidade de controle sobre essa vida e de vivê-la da forma que desejar, de acordo com a afirmação de Debord, isso explicaria o incrível número de adesões e o forte investimento em propagandas de grandes marcas nesse ambiente.

Refletindo acerca das infindáveis possibilidades que este simulador oferece aos seus usuários, seria relevante analisarmos à luz da Análise do Discurso de linha francesa, dentro de uma linha discursivo-desconstrutivista, os possíveis deslocamentos que este software possibilitaria quanto à concepção de sujeito e como estas ocorrem (se ocorrem) nos discursos de apresentação e divulgação do SL, provenientes de revistas, sites e jornais de grande circulação. Assumem-se como perguntas: i) Qual o efeito de sentido emergem dos discursos de apresentação e divulgação do software?; ii) Quais representações de internautas, mais especificamente, usuários do Second Life estão presentes nos discursos sobre o software?; iii) Que concepção(ões) de sujeito perpassa(m) esses discursos?

Na tentativa de responder tais perguntas, hipotetizamos que nestes discursos estarão presentes com maior frequência, o sujeito do gozo, uma vez que os discursos sobre o software propagam a idéia de que, no Second Life, todos os desejos se tornam realidade; o programa funcionaria, portanto, como um tamponamento para a falta constitutiva do sujeito. Porém essa tentativa, de tamponar a falta, só ocorreria efetivamente a partir do TER, ou seja, da materialização, principalmente através da mercantilização.

Para verificar a veracidade de tal hipótese, elencamos como objetivos gerais da investigação:

- a) Observar os efeitos de sentido que emergem dos discurso sobre o Second Life.
- b) Verificar como tais efeitos se materializam linguisticamente.
- c) Identificar as concepções de sujeito que emergem desses discursos.

2.Fundamentação teórica

2.1 “Penso, logo existo”

Ao citar essa frase de Descartes, remetemos diretamente a duas concepções de identidade do sujeito cartesiano, ou descritas por Hall (2005), como a do Iluminismo e a Sociológica. Ambas refletem o sujeito típico da ciência, apesar de, nela, já haver referência à subjetividade do sujeito – marco inaugural – ainda não reconhecem o inconsciente e as conseqüências destes nas identificações do sujeito. Vamos discorrer brevemente sobre as duas concepções aqui citadas.

A primeira delas, a do Iluminismo, possui muitas contribuições de movimentos importantes no pensamento e na cultura ocidental: a Reforma e o Protestantismo, que, para Hall (2005), libertaram a consciência individual das instituições religiosas da Igreja e a expuseram diretamente aos olhos de Deus, isto permitiu que o homem fosse considerado como o centro do universo, portanto o Iluminismo é centrado na imagem do homem racional, científico, libertado do dogma e da intolerância. A concepção Iluminista considera o sujeito como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades e razão, de consciência e de ação e este possuía um núcleo interior, na qual o centro essencial consistia na identidade. Acreditava-se que este centro era autônomo e auto-suficiente.

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

Essa mudança de caráter histórico transformou a visão do sujeito que, em consonância com Hall (2005), passou a ser visto de forma mais localizada e definido a partir dessas grandes estruturas e formações sustentadoras da sociedade moderna. Como é possível perceber, esta é uma concepção mais social do sujeito em que este reflete sobre a já descrita

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

Feita a breve caracterização sobre tais concepções, é possível entender o destaque atribuído frase de Descartes, na qual emerge um sujeito racional, pensante, consciente, controlador, uno.

2. 2 "*Penso onde não sou, logo sou onde não penso*"

A oração de Lacan citada remete diretamente à descoberta do inconsciente, pois além de enfatizar a relação intrínseca entre o inconsciente e a linguagem e a forma como este se faz presente através chistes, atos falhos, buracos. Segundo Leite (1994, p.14), ao descentrar e deslocar a equivalência eu = sujeito = consciência nos é apresentado um “saber” que não é reconhecido pelo sujeito que o enuncia.

No contexto da (pós)modernidade e com o advento da psicanálise, surgem concepções outras de sujeito, concepções estas que direcionam o sujeito ao heterogêneo, ao desconhecido, ao Outro, um sujeito que está sempre assujeitado à linguagem, uma vez que, não tem controle sobre o sentido do que diz. A linguagem para este funcionaria como a tampa do inconsciente, mas como na imagem da panela de pressão, algo sempre escapa ao controle, sempre foge pelas bordas, que seriam os buracos, chistes etc, que, segundo Cavallari (2005, p.35), são os “buracos” que vão apontar para a verdade do sujeito que se diz mais que diz”, ou seja, nestes buracos, que escapam ao “controle” do sujeito, que ele se expõe, que mostra a sua verdade, que até ele desconhece.

Na tentativa de definir este sujeito, recorreremos à Coracini (2007, p.11), em que “(...) [o] sujeito constituído na e pela linguagem, sujeito do inconsciente, múltiplo e cindido, incapaz de (auto-controlar) os efeitos de sentido de seu dizer (...).”

O excerto vem em consonância com o que afirmamos antes: esse sujeito, através dos “buracos” na linguagem, revela seu caráter cindido, esfacelado, a ideologia que

atravessa o seu dizer, sua heterogeneidade, na qual inexistente uma identidade única (sujeito cartesiano), esta é múltipla, as identidades podem se completar ou se contradizer. Podemos afirmar, ainda, que este sujeito é movido pelo desejo de completude, pois tenta amarrar os espaços vazios que constituem sua estrutura psíquica. Este seria, portanto, o sujeito pós-moderno. Passemos à próxima concepção.

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

Nesta oração, tem-se como referência uma concepção de sujeito que substitui o “SER” pelo “TER” e assume imaginário “inchado” e, conseqüentemente, promove um atrofiamento do simbólico. E como conseqüência, tenta, incessantemente, por meio da citada substituição tamponar a falta que o constitui, sem sucesso.

Para elucidar essa concepção de sujeito, Melman (2003, p.27) afirma que esta é o reflexo de uma nova economia psíquica, em que não há sujeito cindido, heterogêneo, mas este “(...) não é mais dividido. É um sujeito bruto”, que não se interroga e, portanto, que [se] “tornou um sujeito inteiro, compacto e não dividido”. Além disso, de ter perdido seu aspecto cindido, este sujeito, segundo Melman, teria atribuído às mídias e à imprensa o espaço que antes era do Outro.

De encontro com essa constatação de Melman, Derrida (2004, p.144) afirma a existência de um “Outro- Inconsciente maquinal”, em que o objeto - neste caso, o computador - pudesse habitar esse espaço destinado ao Outro, por isso, afirmamos que o objeto nos pensa, uma vez que ele nos constitui às últimas conseqüências, travestindo-se de inconsciente.

A partir das duas afirmações, podemos dizer que a concepção de sujeito em questão possui a necessidade de materializar esse espaço ocupado pelo inconsciente, isso explicaria, portanto, o sujeito da sociedade do espetáculo, abordado por Debord (1964), no qual, a imagem, passaria de representação para a própria apresentação, uma vez que a imagem é a forma de materialização mais eficiente que possibilitaria satisfazer o gozo do sujeito. Além do que, o sujeito dessa Sociedade do Espetáculo seria o exato reflexo do que estamos aqui descrevendo: um sujeito que não está mais assujeitado à linguagem, mas também à matéria, à imagem.

Nessa perspectiva, - porém aproximando-nos mais do corpus a ser analisado - Baudrillard (2005, p. 57) discute algo parecido, ao dizer que “não pensamos o virtual, mas

somos pensados por ele”. Essa oração é extremamente forte, pois revela o assujeitamento, a submissão do sujeito dessa nova economia psíquica, seu aspecto murcho, sua compactação frente às (novas).

A partir dessa explanação acerca dessa concepção de sujeito, advindo da nova economia psíquica, e que resulta de mistura do sujeito do gozo, do imaginário, do consumo, é possível compreender a razão pela qual um programa como o Second Life conquiste tantos usuários fiéis, pois atinge exatamente a ferida narcísica deste, a promessa de materialização dos sonhos, a espetacularização da vida, e ao mesmo tempo, a identidade “assegurada” – afinal, não é necessário divulgar os dados reais – a comercialização em larga escala, a possibilidade de ganhar dinheiro fácil enfim, tudo o isso remete aos ideais desse sujeito compacto, que valoriza a imagem, que necessita do gozo, que é movido pelo excesso, principalmente dos bens materiais (TER), um sujeito que valoriza o presente e “crê fazer tabula rasa de seu passado” (Melman, 2003, p.12)

Concluindo, esse sujeito remete ao que Lebrun chama de Era dos Enunciados, em que ao usar a metonímia, ou melhor, escorregar de um objeto para outro, sem conseguir “fechar” a falta, o sujeito não evolui, atrofia seu simbólico, deixando que os objetos os pense - ai vê-se o sujeito do excesso-, que tenta, através dos (muitos) objetos apagar a falta constitutiva.

3. Breve descrição do software

Como também já foi afirmado no capítulo de introdução desse projeto, o Second Life foi escolhido como objeto de análise, uma vez que este simulador reforça e acentua os descentramentos da (pós) modernidade, e também por ser um mecanismo que torna ainda mais opaca a fronteira entre o “real” e o “virtual”.

Nesse subitem, a partir da escolha do objeto de análise, considerou-se relevante descrevê-lo programa, afinal trata-se de um programa relativamente novo - foi lançado em 2003 - e, apesar de possuir um número considerável de usuários registrados, ainda não foi analisado da perspectiva teórica que aqui adotamos. Logo, faz-se necessária uma caracterização deste programa, com a finalidade de compreender [minimamente, afinal a totalidade é impossível seu funcionamento, suas regras, as relações de poder-saber e os regimes de verdade que o atravessam.

O Second Life 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.

Além disso, funciona como um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano, foi desenvolvido em 2003 pela empresa Linden Lab. Apesar disso, o programa só foi traduzido para a língua portuguesa em 2007, ano em que este acontecimento roubou a cena nos jornais, revistas, sites do país.

O nome "Second Life" significa em inglês "segunda vida", que pode ser interpretado como uma "vida paralela", ou ainda como uma segunda vida além da vida "principal", "real". Dentro do próprio jogo, o jargão utilizado para se referir à "primeira vida", ou seja, à vida real do usuário, é "RL".

Um dos grandes atrativos do software é possibilidade de 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.

Nesse ambiente, além interagir, fazer transações comerciais é possível também estudar, segundo o site Wikipédia, o simulador Second Life também funciona como ambiente de Educação a Distância, instituições como a Universidade Anhembí-Morumbi, Mackenzie, a ESAB e a Unisinos, tentam ocupar seu espaço educacional nesse mundo virtual. A USP lidera um mega-projeto chamado de Cidade do Conhecimento 2.0, onde algumas universidades brasileiras e outras estrangeiras exploram esse ambiente do ponto de vista educacional.

4. Resultados de Análise

4.1. Second Life: A (des) idealização

Através da leitura dos discursos de divulgação e apresentação do software, pode-se perceber que o Second Life é altamente reconhecido e utilizado por possibilitar a "materialização", ainda que virtual, dos ideais, sonhos.

Considerando que "ideal", segundo o dicionário (Michaelis 2007, p.236) "é aquilo que existe apenas na idéia, imaginário, fantástico", conclui-se, então, que ao realizar os desejos (ideais), nesse mundo virtual, eles deixam de ser ideais para serem reais, portanto se (des)idealizam.

Com base nessa reflexão, vejamos o excerto abaixo:

“No mundo ideal (Second Life), todo mundo é magro. Mais especificamente, as mulheres são magras, altas, jovens, têm seios salientes e cintura fina, silhueta ideal para caberem com perfeição em roupas apertadas e curtas”. (Veja, 18 de abril de 2004) (grifo meu).

Neste excerto, percebe-se a repetição do termo “ideal”, que remete ao fenômeno descrito acima, de (des)idealização. Além disso, ao citar as características físicas mais usuais no aplicativo, tais como: “mulheres magras, altas, jovens, têm seios salientes e cintura fina(...)” há referência ao que Lipovetsky (2004, p. 72) chama de “ideais hedonistas”, nos quais a saúde, a beleza e a longevidade são alguns dos maiores desejos do sujeito da (pós)modernidade, que aderem - compram - esses padrões objetivando a perfeição: a saúde perfeita, o corpo perfeito etc, havendo, portanto, uma “aproximação” dos padrões da “realidade”

Ainda neste excerto, vê-se a espetacularização do corpo, “silhueta ideal para caberem com perfeição em roupas apertadas e curtas”; nesta frase é notória a exibição do corpo, o apelo sexual presente no software, que funciona também como um ideal, a ser realizado.

Percebe-se emergir, nesse excerto, o sujeito do desejo, ou seja, um sujeito que possui ideais, porém apesar destas características, este ainda possui autonomia, uma vez que ele, através do software em questão, é detentor do poder de realizá-lo (ou não). Ou seja, persiste a concepção de sujeito que tem controle sobre si: seus desejos, ideais e sonhos. Para refletirmos um pouco mais acerca da temática, neste tópico discutida, passemos para o próximo excerto:

“O segredo para o sucesso do SL é a principal mercadoria comercializada lá dentro: os sonhos”(Estado de São Paulo. Disponível no site: www.kaizengames.com.br/jogos/second.aspx)

Neste caso, há um discurso menos formal que o anterior, marcado pela presença do dêitico “lá”, que oferece, como efeito de sentido uma aproximação com o leitor, como se ambos compartilhassem o conhecimento sobre esse local indicado pelo dêitico, como se houvesse, de fato, um local.

É interessante também analisar a estrutura da frase: primeiramente, o termo “segredo”, posicionado ao início da frase, gera uma expectativa no leitor, faz com que a frase funcione como uma revelação de tal segredo. Este mecanismo aguça a curiosidade do leitor e garante a leitura da frase até seu término, onde haverá a suposta revelação: “os sonhos”.

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

Outro aspecto relevante é o predicativo do sujeito da 2ª oração presente no período acima: “(...) a principal mercadoria comercializada (...)”, que remete diretamente ao sujeito da oração “sonhos”. Este excerto é excessivamente forte, afinal ele denuncia a face mercadológica da (pós)modernidade, em que tudo é passível de mercantilização, objeto de venda e/ ou compra, inclusive os sonhos. Portanto, o Second Life seria, de acordo com o excerto, o local da comercialização dos sonhos, ideais, desejos, proporcionando a seus usuários tornar real tudo que não o é, remetendo diretamente ao sujeito do gozo. Nesta concepção, o importante é gozar - não importando os meios para que isso aconteça -, este sujeito é marcado pela necessidade de fetichizar (materializar) seus desejos e o programa em questão possibilita a realização desse ideal.

“Liberar seus instintos e fantasias num mundo virtual 3D onde tudo tem impacto sobre sua vida real” (Disponível em: <http://www.baixaki.com.br>. Acesso em: 23 de junho de 2007)

Os pronomes possessivos em 3ª pessoa - “seus” e “sua” - enfatizam o caráter assertivo deste discurso, dirigindo-se diretamente ao leitor. Vejamos a materialidade lingüística. A forma como o verbo “liberar” foi colocado na oração, ausente de sujeito, pressupõe que a palavra “possibilidade” seja o sujeito implícito, dessa forma, o SL funcionaria como o lugar em que houvesse a possibilidade de “liberar seu instintos e fantasias (...)”. Outro pressuposto que merece destaque é que ao afirmar a possibilidade de “liberar”, afirma-se que neste espaço - o SL - você pode fazê-lo e em outro - 1ª vida - não se poderia, voltaremos a isso mais tarde.

Quando há referência aos “instintos e fantasias”, remetemos, quase que imediatamente, ao inconsciente, ao descontrole, à involuntariedade que estes representam nas atitudes humanas; e, no caso da palavra “instinto”, inclusive animais. Ao agregar estes dois itens lexicais que nos conduzem ao inconsciente, juntamente com o verbo “liberar”, vemos emergir uma concepção de sujeito de detém o controle sobre si, inclusive sobre o que é incontrolável, inconsciente, ou seja, o sujeito cartesiano, por ser possuidor de identidade fixa e por poder decidir e controlar suas atitudes, escolhendo o melhor lugar para liberar ou não seus instintos e fantasias.

Ainda é possível fazer um outro recorte nesse excerto, em :“tudo tem impacto sobre sua vida real”, fica explícito que por mais que se tente criar uma nova vida, uma nova chance (como veremos nos próximos excertos) essa não anularia ou independeria da 1º, dita vida real e que existiria uma separação entre essas duas formas de vida, reforçando que não existe uma separação entre elas, mas que estão imbricadas.

4.2. *Second Life: (in)dependência da 2º vida à 1º.*

Neste tópico de análise, observaremos como, mesmo à revelia do sujeito esta (dita) 2º vida está totalmente imbricada à primeira, uma vez que é impossível não se pautar na vida real, mesmo que para contrapô-la, ou seja, reforça a hipótese de que nada é tão inovador. Vejamos:

“Se você achava que o mundo virtual de Matrix era uma realidade distante, irá se espantar com Second Life! Sucesso absoluto nos EUA e se espalhando rapidamente como uma febre pelo mundo, Second Life não é um simples jogo, mas uma realidade paralela em um ambiente virtual, onde as pessoas levam uma segunda vida social e podem até mesmo ganhar dinheiro de verdade”(Disponível em: [http:// www.kaizengames.com.br/jogos/second.aspx](http://www.kaizengames.com.br/jogos/second.aspx). Acesso em 24 de junho de 2008.)

Já numa primeira leitura, é possível perceber a comparação existente entre o mundo do SL e a realidade, ou FL. As expressões “realidade paralela” e “segunda vida social” pressupõe a existência de uma primeira vida, e de uma outra realidade que possa coexistir. Além disso, todo o tempo, o autor da frase utiliza o mundo real para validar o mundo virtual do SL, tal como no excerto: “sucesso absoluto nos EUA”, como se apesar de existir, a 2º vida precisa ser validada pela a 1º.

Neste mesmo raciocínio, vê-se a expressão “dinheiro de verdade”, que se contrapõe à existência de um dinheiro que não seja “verdadeiro”, desta forma, podemos inferir que no ambiente virtual nem sempre o dinheiro é verdadeiro, diferentemente do Second Life, esse excerto reforça as diferenças do “jogo” em comparação os outros, ou seja, reafirma que o programa em questão não é “um simples jogo”. Além disso, ao afirmar que naquele espaço é possível “ganhar dinheiro de verdade”, infere-se que é o espaço também não seja “de verdade”, o que contradiz toda a publicidade existente acerca do software.

Novamente, temos um discurso em 2º pessoa, marcada pelo pronome “você”, o tempo verbal predominante é presente que aproxima o leitor do texto em questão. Vemos ainda, nesse excerto, outro recurso da escrita muito utilizado, observe o trecho: “Second

Life não é um simples jogo, mas uma realidade paralela”, ao invés de iniciar a frase definindo o programa – o que o Second Life é -, o autor escolhe começar comparando-o com o que não é. Esta estrutura, muito comum em textos argumentativos, aponta para uma tentativa de anteceder uma possível comparação do leitor, na qual o interlocutor tenta se precaver, respondendo antes mesmo de ser questionado.

Apesar dessa estrutura, vemos, ainda, a utilização da palavra “simples” que afirma, indiretamente, que o Second Life seria mais complexo do que o jogo, o que, com certeza, chamaria a atenção dos internautas mais ávidos por inovações. Vejamos a relação entre a 1º e a 2º vidas no próximo excerto:

“Quem um dia já não sonhou em ser um empresário famoso, um ícone pop mundial ou até mesmo o Super Man? Em Second Life você pode ser o que realmente sempre quis desde um simples cidadão a um astro de cinema ou do Rock. No universo paralelo do Second Life a sua imaginação é o verdadeiro limite. (Disponível em: <http://www.kaizengames.com.br/jogos/second.aspx>. Acesso em 24 de junho de 2008).

Neste excerto, vemos emergir o desejo de ser célebre, típico dos sujeitos da sociedade do espetáculo, que retoma a substituição do “SER” pelo “TER”, neste caso, o “ser” remete ao “ter”, ou seja, ser célebre é ter fama, ter dinheiro, ter status, ter reconhecimento, ter visibilidade, enfim é um ser esvaziado de sentido, que só é relevante através de seus possíveis resultados.

Vejamos também o uso da expressão “simples cidadão”, logo após de listar inúmeras outras possibilidades, demonstra, principalmente ao usar o adjetivo “simples”, o ser normal, cidadão, é uma possibilidade que foge à regra, e que é visto como mais simples comparadas às outras.

Há, nesse excerto, novamente a menção ao “universo paralelo”, que realça a existência de um outro universo a ser contraposto, o real e que ao fazer referência a este outro “real” para validar a Second Life, fato que lhe atribui um valor menor e como já foi dito é um novo, travestido, pois o velho - no caso a 1º vida – está sempre lá, presente, mesmo que para negá-lo.

5. Considerações finais...

Ao analisar os excertos, podemos perceber que o ambiente virtual do Second Life está totalmente vinculado ao caráter mercadológico da (pós)modernidade. Além disso, vimos emergir o sujeito abordado no item 3.3 “Tenho onde não sou, logo o objeto me

pensa”, na qual o importante é obter o gozo e o Second Life funcionaria como uma forma de materializar essa satisfação; porém ele está sempre dotado das capacidades de controle, consciência que remetem ao sujeito cartesiano.

Apesar de os excertos enfatizarem todas as possibilidades que o Second Life oferece que diferem do mundo real, estas não apagam a vida real, – a 1º vida - mas, o contrário, precisam dela para validar-se e para mostrar suas vantagens sobre a “vida real”: realizar seus ideais. Ou seja, se não houver frustração na 1º vida, o sujeito não terá interesse em participar dessa 2º vida, e como todo o sujeito é movido pela falta, aí está o ponto nodal para a fantasiar uma outra vida, mesmo que virtual.

Quanto à representação dos internautas presentes nos excertos, vemos através da linguagem que os internautas estão sempre ávidos por novidades, tais como pode ser observado no excerto “o Second Life não é um simples jogo, mas (...)”, revela o caráter mais complexo do aplicativo e a imprevisibilidade, afinal, um jogo já é algo conhecido por todos, argumentação esta que aguça a curiosidade do público alvo do aplicativo.

Conclui-se, portanto, que o ambiente virtual Second Life funciona como uma transmutação da “vida real” que por mais que tente afastar-se dela, está sempre mais próximo, da mesma forma que é onde o sujeito do gozo pode extravasar seus desejos, (de)idealizados, há ainda, uma tentativa de seu auto-controlar, de premeditar o seu gozo.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. **Tela Total: mito-ironias do virtual e da imagem.** Trad. Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2005.

CAVALLARI, Juliana Santana. **O Discurso avaliador do sujeito-professor na constituição da identidade do sujeito-aluno.** Campinas, SP : [s.n.], 2005.

CORACINI, M.J. **A Celebração do Outro: arquivo, memória e identidade: línguas (materna e estrangeira), plurilingüismo e tradução.** Campinas: Mercados das Letras, 2007

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo.** Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DERRIDA, J. **Papel- Máquina.** Trad. Evandro Nascimento. São Paulo. Estação: Liberdade, 2004.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 10.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

LACAN, J. “**A instância da letra no inconsciente ou a razão desde Freud**”. *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

LEITE, N. **Psicanálise e Análise do Discurso: o acontecimento na estrutura**. Rio de Janeiro: Campo Matêmico, 1994

LIPOVETSKY, G. **Os tempos hipermodernos**. Trad.Mário Vilela. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

MAFFESOLI, M. (2004) **O Ritmo da Vida**. Trad.Clóvis Marques. Rio de Janeiro/ São Paulo: Record, 2007.

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