

## OS "AVATARES" DO CORPO RASCUNHO: EXPERIÊNCIA DE JOVENS UNIVERSITÁRIOS NAS REDES SOCIAIS

**Recebido em:** 04/07/2013

**Aceito em:** 06/01/2014

*Carolina Nascimento Jubé<sup>1</sup>*

*Dulce Filgueira de Almeida<sup>2</sup>*

*Alfredo Feres Neto<sup>3</sup>*

Universidade de Brasília (UnB).

Brasília – DF – Brasil

**RESUMO:** Esse estudo possui como tema central a participação de jovens em redes sociais e as representações de corpo ali existentes. O objetivo do presente artigo é compreender o papel do corpo na construção identitária de jovens universitários inseridos em ambientes virtuais denominados de redes sociais. As informações coletadas foram tratadas por meio do programa SPSS 17.0 para *Windows*. Para dar suporte teórico à análise empreendida, utilizamos como interlocutores Bourdieu (2006), Castells (2002), Featherstone (1995), Hall (2006), Le Breton (2003; 2004; 2006), Lévy (1999), Daólio (1998), Betti (2008) e Feres Neto (2014). Os resultados apontam que os jovens investigados usam diversas ferramentas presentes nas redes sociais para representar o seu corpo. A representação proporcionada pelos sujeitos investigados tende para uma supervalorização dos atributos físicos, e os sujeitos exercem papéis sociais que sugerem um estilo de vida ativo.

**PALAVRAS CHAVE:** Corpo Humano. Adolescente. Rede Social.

---

<sup>1</sup> Professora Substituta da FEF/UnB Pesquisadora do “Núcleo de Estudos do Corpo e Natureza” (NECON) e do “Imagem - Grupo de pesquisa sobre Corpo e Educação”, da Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Educação Física pela Universidade de Brasília.

<sup>2</sup> Professora Associada II da UnB. Credenciada pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Física da UnB. Coordenadora do núcleo da rede Centro de Desenvolvimento de Estudos do Esporte e do Lazer (CEDS) e do NECON da UnB. Doutora em Sociologia pela UnB, com pós-doutoramento na Universidade de Salamanca (Espanha).

<sup>3</sup> Professor adjunto IV da UnB. Credenciado pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Física da UnB. Coordenador do grupo Mídias, Educação e Educação Física da UnB. Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Campinas.

## THE AVATARS OF THE FIRST-DRAFT BODY: THE EXPERIENCE OF UNIVERSITY STUDENTS IN SOCIAL NETWORKS

**ABSTRACT:** The central theme of this study is the participation of young people in social networks and representations of the body found there. The object of this article is to understand the role of the body in the identity construction of university youth participating in virtual environments called social networks. The information collected here was processed using SPSS 17.0 for Windows. Providing technical support for our analysis, Bourdieu (2006), Castells (2002), Featherstone (1995), Hall (2006), Le Breton (2003; 2004; 2006), Lévy (1999), Daólio (1998), Betti (2008) e Feres Neto (2014) served as interlocutors. The results show that the young people under study used a variety social network tools to represent their body. The representations furnished by the subjects tended to overemphasize physical attributes and the subjects play social roles that suggest an active lifestyle.

**KEYWORDS:** Human Body. Adolescent. Social Networking.

### 1. INTRODUÇÃO

O objetivo do presente artigo é compreender o papel do corpo na construção identitária de jovens universitários inseridos em ambientes virtuais denominados de redes sociais. Tendo como objeto de estudo a construção identitária de jovens em ambientes virtuais e lócus de pesquisa a rede social *Orkut*, questionamos em que medida os indivíduos participantes dessa rede social representam neste – espaço social (BOURDIEU, 2006) – seus corpos e quais são as representações por ele construídas em relação às práticas corporais.

A noção de corpo, sua temporalidade e espacialidade, bem como as construções de identidades que o permeiam fazem parte dos rearranjos sociais da contemporaneidade. Neste contexto, o corpo torna-se paulatinamente um objeto de individualização do sujeito, sendo, simultaneamente, lugar de subjetividades e de produção de outras representações sociais. As representações são fenômenos que nos são próprios, e terão aqui sua função ampliada, pois nunca foi tão necessária a familiarização com o

"estranho", como o fato de representar-se nas redes sociais e/para fazer "novos amigos" virtuais, ou até mesmo jogar futebol sem estar "fisicamente" numa quadra ou campo.

Com base no delineamento desse cenário e reconhecendo a importância do *Orkut* como um espaço social, isto é, um lugar que possui um sentido hodológico, constituindo-se por não possuir um sentido unívoco, como retrata Bourdieu (2006), realizamos uma pesquisa de campo em ambiente virtual (JUBÉ, 2010), a fim de entender a relação das práticas corporais e da construção identitária de jovens universitários em ambientes virtuais, neste particular, no *Orkut*.

Para dar suporte teórico à análise empreendida e estabelecer canais de diálogo com autores cujas preocupações convergem com as que aqui se apresentam, utilizamos como interlocutores Bourdieu (2006), Castells (2002), Featherstone (1995), Hall (2006), Bauman (2001), Le Breton (2003; 2004; 2006), Daólio (1998), Segata (2007), Lévy (1999), Betti (2008), Feres Neto (2014) entre outros, que contribuíram aos seus modos, com a interpretação que se pretende realizar.

## 2. DECISÕES METODOLÓGICAS

Selecionou-se a rede social *Orkut*<sup>4</sup> como lócus da investigação. A escolha do *Orkut* deu-se pelo fato de que essa rede social era, ao tempo da pesquisa, de grande utilização entre jovens no Brasil. Mesmo que, hoje, o *Facebook*<sup>5</sup> tenha se tornado a maior rede social virtual do país, quiçá, do mundo, o *Orkut* ocupa, ainda, a segunda posição de

---

<sup>4</sup> O nome *Orkut* é uma homenagem ao engenheiro, do Google, de origem turca, que desenvolveu esta rede social.

<sup>5</sup> <https://www.facebook.com/> Acesso em 23/06/2013.

*social networks* mais popular no Brasil, contando com cerca de 29 milhões<sup>6</sup> de usuários em todo o planeta, só sendo superada pelo gigante *Facebook*.

O *Orkut* apresenta atualmente números expressivos como sendo: 50,60% dos usuários são brasileiros e 53,48% estão na faixa etária entre os 18-25 anos; 44,04% dos interesses, declarados por estes usuários, está em fazer ou encontrar amigos<sup>7</sup>. Diante desta escolha, define-se o *Orkut* como um ambiente virtual propício à interação social, isto é, um lugar no ciberespaço, em que pessoas se socializam, interagem, constroem e reconstroem suas personalidades (perfis), o que pode pressupor a produção de outras identidades, além da troca informações.

O *Orkut* como rede social já existe há aproximadamente nove anos<sup>8</sup> e sofreu diversas modificações, tanto em seu *layout*, quanto na forma de ingresso dos usuários e em sua política interna. Novos termos de conduta e políticas de privacidade foram surgindo ou sendo reeditadas de acordo com o crescimento do *website* e a expansão do uso das redes sociais pela população, tais como o termo de serviço<sup>9</sup>; o estatuto da comunidade<sup>10</sup> e a política de privacidade<sup>11</sup>, que foram modificadas para preservar os usuários de crimes de todos os tipos como, abusos e pornografia, que hoje são tão comuns nessas redes.

Do ponto de vista metodológico, levando-se em consideração a necessidade de construção de um recorte para a o alcance do objetivo, buscou-se como fonte para a

---

<sup>6</sup> <http://blogs.estadao.com.br/radar-tecnologico/2013/01/23/um-terco-dos-brasileiros-tem-facebook-pais-se-torna-o-2o-em-numero-de-usuarios>. Acesso em: 23 jun. 2013.

<sup>7</sup> <http://www.orkut.com.br/Main#MembersAll>. Acesso em 23 jun. 2013.

<sup>8</sup> A coleta de dados, que deu origem a pesquisa original desse artigo, foi realizada nos anos de 2009-2010, na Universidade de Brasília. Para esse artigo os dados estatísticos das redes aqui apresentadas foram atualizados, sendo mantidos os dados originais coletados a partir dos sujeitos participantes da pesquisa.

<sup>9</sup> <http://www.google.com/accounts/TOS?hl=pt-BR>. Acesso em: 23 jun. 2013.

<sup>10</sup> <http://www.google.com/support/orkut/bin/answer.py?hl=br&answer=16198>. Acesso em 23 jun. 2013.

<sup>11</sup> <http://www.orkut.com/html/pt-BR/privacy.orkut.html?rev=6>. Acesso em: 23 jun. 2013.

obtenção de informações os perfis social e pessoal, as comunidades dos perfis de cada sujeito e o aplicativo *BuddyPoke*<sup>12</sup> na rede social *Orkut*. Além disso, foram realizadas entrevistas<sup>13</sup> coletivas, de caráter aberto ou semi-diretivas (PAIS, 2003), com o objetivo de explorar o tema junto aos sujeitos. Elas contribuíram para elucidar os dados coletados, dando à pesquisa um caráter qualitativo.

Os sujeitos da pesquisa foram constituídos por estudantes universitários de diferentes cursos de graduação de uma universidade pública do Distrito Federal. Possuíam entre 17 e 25 anos de idade. O universo pesquisado foi composto por 21 sujeitos, sendo que 16 eram do sexo feminino e 5 do sexo masculino. A seleção dos sujeitos da pesquisa ocorreu a partir da frequência em uma disciplina do curso ofertada na universidade pela Faculdade de Educação Física, o que facilitou o acesso.

Para a análise das informações obtidas, utilizou-se o Modelo de Análise Desagregado (MAD). Esse instrumento foi essencial para a organização e compreensão das informações, vez que permitiu a codificação de todas as tabelas. Após a inserção das informações no MAD, utilizou-se o *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS), versão 17 para *Windows*.

Para a realização da pesquisa os sujeitos participantes foram informados sobre os objetivos da pesquisa, a instituição responsável e o caráter voluntário e sigiloso da participação, culminando com a entrega da carta-convite e a entrega do termo de

---

<sup>12</sup> O Buddypoke se trata de um aplicativo existente no Orkut no qual o usuário da página cria e personaliza um avatar em 3D. A partir desse aplicativo o usuário pode se comunicar com outros usuário da mesma rede, trocando mensagens e ações através dos avatares.

<sup>13</sup> As entrevistas realizadas na pesquisa foram transcritas e apresentadas no artigo através das falas dos participantes. A versão complete delas se encontra em Jubé (2010).

consentimento livre e esclarecido. O estudo foi submetido e aprovado pelo CEP/IH<sup>14</sup> - Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Ciências Humanas da Universidade de Brasília.

### **3. AS REPRESENTAÇÕES DE CORPO E DE PRÁTICAS CORPORAIS NO ESPAÇO SOCIAL DO *ORKUT*: A IDENTIDADE RECONSTRUÍDA NUMA REDE SOCIAL**

No mundo social virtual os campos de possibilidades dos indivíduos se ampliam. Estes podem construir e reconstruir seus próprios corpos, representando papéis sociais por eles definidos e também podem assumir que realizam práticas corporais, que se remetem ao jogo e à brincadeira, numa espécie de interação social com outros participantes de sua rede de relações no espaço social do *Orkut*. Esses ambientes virtuais tonam-se cenários da construção de outras identidades, ao passo que pressupõem novos processos de interação social. A constituição de processos de interação pode ser representada, com base na análise do *Orkut*, de dois modos: por meio das comunidades e de um aplicativo denominado de *BuddyPoke*.

As comunidades virtuais, que permeiam os ambiente presentes na *Cibercultura* e nos *Ciberespaços*, são instrumentos relevantes de análise por favorecerem outra dimensão espaço-temporal, que é desenvolvida em ambientes virtuais.

A *Cibercultura* é que um desses elementos aqui apresentados que nos auxilia na compreensão dos novos processos de interação social pode ser expressa, parafraseando Lévy, como “uma mutação fundamental da própria essência da cultura” (1999, p.247). Desde modo, temos como lugar onde essa nova cultura se conforma o *Ciberespaço*. Nas palavras do autor:

---

<sup>14</sup> <http://www.cepih.org.br/> Acesso em: 23 jun. 2013.

Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui um conjunto sistemas de comunicação eletrônicos, na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, ‘fluido’, calculável com a precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço (LÉVY, 1999, p.92).

Lévy, afirma que as comunidades virtuais presentes nesses ciberespaços não são capazes de substituir os encontros físicos, do contrário, elas podem unir ainda mais as pessoas por afinidades comuns, podendo se constituir como veículos favorecedores de encontros pessoais, face-a-face. Uma comunidade virtual, segundo o autor, “não é irreal, imaginária ou ilusória, trata-se simplesmente de um coletivo mais ou menos permanente que se organiza por meio do novo correio eletrônico mundial” (LÉVY,1999, p.130). Nesse meio não se excluem ainda as defesas de interesses, posturas e discursos políticos, nem tão pouco emoções fortes, pois, lá se expressam o mesmo ambiente, e valores idênticos aos que se desenvolvem nas relações sociais comuns.

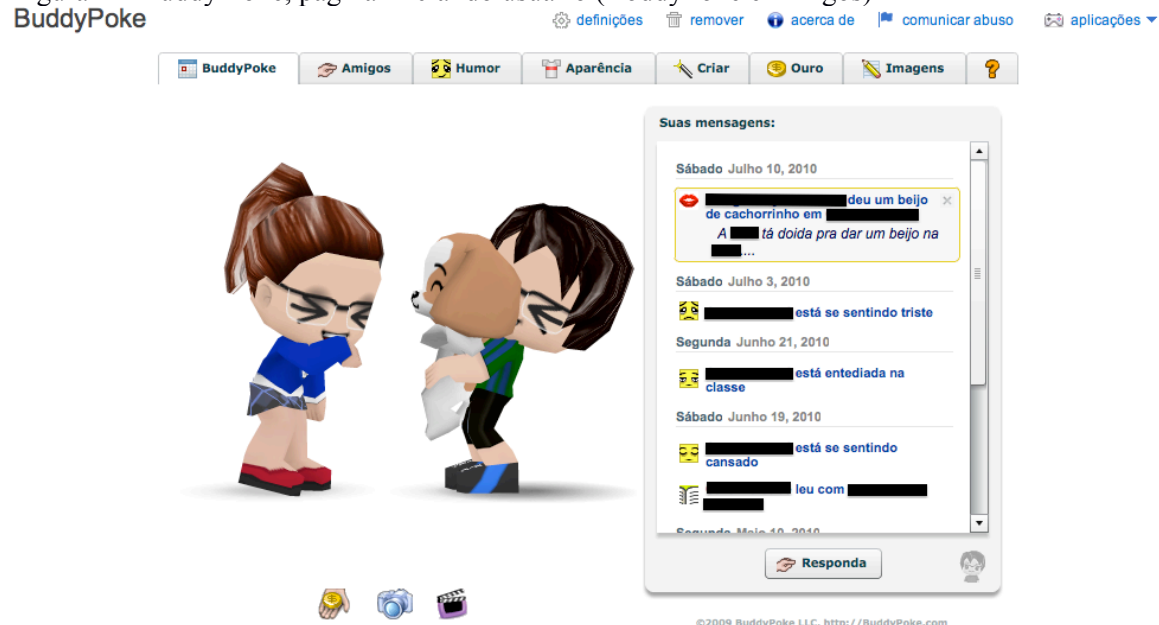
Sendo assim, admite-se, concordando-se com Lévi (1999), que as comunidades virtuais permitem a reunião de pessoas de interesse e projetos em comuns, independentemente das limitações geográficas, políticas e institucionais que poderiam dificultar processos de interação.

Por seu turno, o *Buddy Poke* é um tipo de aplicação oferecido gratuitamente pela própria rede social, que permite uma interação diferente entre seus usuários. Por meio desse aplicativo, os usuários irão “criar” avatares customizados, trocar mensagens escritas e poderão se comunicar por meio de diversas ações conjunta, que serão executadas por meio de seus avatares (FIGURA 1). Essas ações envolvem abraços, beijos, brincadeiras infantis, namoro, lutas, jogos, esportes, danças e até ações temáticas

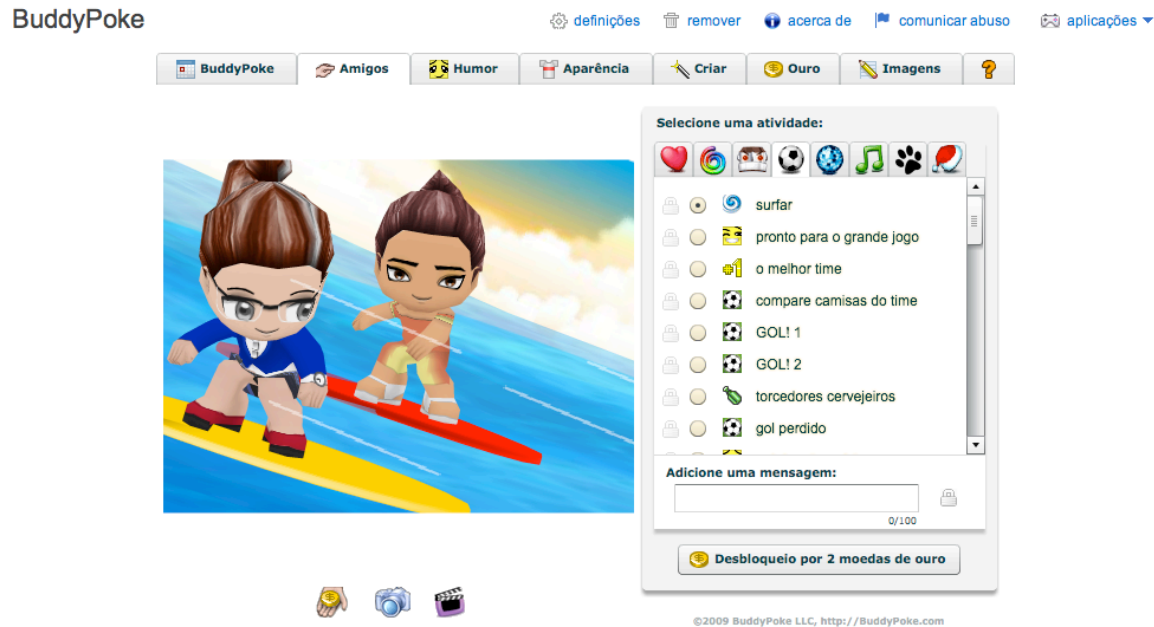
(como as natalinas, carnavalescas, cívicas, etc). Os usuários também poderão em “Aparência” personalizar todo seu *avatar*, modificando cor de pele, olhos, boca, cabelo e também customizar toda a roupa, acrescentando sapatos e acessórios (óculos, colares, pulseiras, relógio, etc).

As mensagens e as interações com os outros usuários aparecem em forma de *posts* dentro do aplicativo. Sendo assim, toda vez que o usuário entra no *Buddy Poke* ele verá todas as ações que ocorreram e ainda é possível tirar uma foto da ação, clicando no ícone de câmera, abaixo da Figura, ou ainda fazer um clipe (clicando na claquete) e publicar no seu perfil.

Figura 1 – Buddy Poke, página inicial do usuário (BoddyPoke e Amigos)







Fonte: *Orkut* (2013).

Bem, tendo por fundamento essa compreensão, entender a construção identitária de jovens que utilizam a rede social *Orkut*, pareceu-nos um desafio.

Para tanto, um dos aspectos importantes para essa pesquisa é a discussão do conceito de jovens e conseqüentemente da cultura em que eles estão submersos, a cultura juvenil. Sendo assim, as categorias jovens e juventudes são pertinentes a essa investigação, compreendendo-as como uma unidade social, como um grupo com interesses comuns. Contudo, é oportuno salientar que, para a análise, deve-se levar em conta a singularidade de cada sujeito da pesquisa, informações sobre o seu perfil socioeconômico, como sua classe social e, reconhecer que existe espaço para a expressão de individualidades mesmo que estes sujeitos estejam inseridos em grupo e em processo de interação social (JUBÉ, 2010).

Ao trabalharmos com a categoria cultura juvenis torna-se relevante enunciar que o campo que passa a se constituir e que pode ser designado como sociologia da juventude apresenta duas tendências basilares de compreensão do sentido para o trato com a

juventude. A primeira delas associa à juventude a uma "fase da vida", pondo em voga os tempos etários, e busca os aspectos homogêneos que caracterizam esse período. Já numa segunda perspectiva, temos a juventude com um "conjunto social" diverso, com contextos situacionais díspares, que podem ser demarcados por classes, situações econômicas distintas, interesses, origens geográficas, religiosas ou culturais diferentes (PAIS, 2003).

Então, para um posicionamento sobre o caso, Pais (2003) defende essas duas tendências, considerando-as complementares. Dessa forma, iremos entender a juventude como fase da vida, por classificação etária, como também sabemos que é essencial entender as diversidades internas nessas classes.

[...] a noção de juventude somente adquiriu uma certa consistência social a partir do momento em que, entre a infância e a fase adulta, se começou a verificar o prolongamento - com as conseqüentes <<problemas sociais>> daí derivados - dos tempos de passagem que hoje em dia continuam a caracterizar a juventude, quando aparecem referida a uma fase da vida (PAIS, 2003, p.40).

Desse modo, por cultura juvenil "pode entender-se o sistema de valores socialmente atribuídos à juventude (tomada como conjunto referido a uma fase da vida), isto é, valores a que aderirão jovens de diferentes meios e condições sociais." (PAIS, 2003, p.69). Conceito esse que irá perpassar todas as etapas do trabalho, na medida em que os sujeitos dessa pesquisa são jovens, com idades entre 17 e 25 anos, considerando-os assim imersos nessa cultura.

Portanto, por uma decisão metodológica, iniciaremos nossa análise por meio das comunidades e finalmente apresentaremos as interpretações acerca do *Buddy Poke*.

### 3.1 Representação do corpo no Orkut

Levando em consideração que nosso objetivo é compreender o papel do corpo na construção identitária de jovens universitários, as representações do corpo são evidências centrais para a interpretação dos sentidos que são dados ao corpo pelos indivíduos que interagem neste contexto dos ambientes virtuais.

Nesse contexto, representação significa a imagem que remete a uma significação, “em outras palavras, a representação iguala toda a imagem a uma ideia e toda ideia a uma imagem” (MOSCOVICI, 2003, p.46). As representações são fenômenos peculiares às sociedades e que podem desembocar na familiarização com o estranho, com o "não-familiar", ou na sua exclusão (JUBÉ, 2010).

Desse modo, quaisquer interações humanas pressupõem representação, estas que nos chegam através do cotidiano, das relações familiares, entre amigos e também pelas mídias, sendo assim, as representações são consideradas um fenômeno e um conceito (JUBÉ, 2010). Em síntese, as representações que são sustentadas pelas influências sociais da comunicação podem, assim, constituir as realidades de nosso dia-a-dia (MOSCOVICI, 2003), e estabelecem os vínculos sociais que partilhamos em nosso cotidiano.

A fim de identificarmos a representação do corpo no *Orkut*, assumimos como pressuposto que as comunidades das quais os sujeitos da pesquisa participavam e a forma como ali descreviam seus corpos e tipos físicos, constituíam a maneira de se definirem ou representarem seus próprios corpos.

As informações obtidas nos perfis dos sujeitos da pesquisa demonstraram que 57% fazem o uso da ferramenta “comunidades” para expressar suas qualidades físicas, gostos sobre o corpo e suas vaidades pessoais, inserindo-se com isso em um grupo social

definido, levando-nos a um quadro que representa as comunidades das quais participavam, conforme apresentado na Tabela a seguir:

*Tabela 1 - Corpo/Vaidade - Ferramenta: Comunidades*<sup>15</sup>

SUJEITO N°	CORPO/VAIDADE
1	"Eu tenho Olhos verdes"; " Sim, nós somos branquinhas"; "ADMIRADORES DE UM BELO SORRISO"
2	"As baixinhas são as melhores! "; "Metidos não! Miopes! "; "Labios carnudos!!!"; "Adoro Sorrisos Perfeitos!".
3	"Admiradores de um Belo Sorriso"; "Salto Alto"; "Sou Muito Mais As Morenas!"; "Eu sou CHEIROSO (a) e Vc ?"; "Q tem cabelo liso é mais feliz"; "Não tenho roupa..."; "Adoro Sorrisos Perfeitos!"; "Adoro que mexam no meu cabelo"; "MORENOS SEM DUVIDA!!!"; "eu amo umas costas de fora".
4	"Feio, burro e faço Estatística"
11	"Toda Baixinha é Invocada"; "Um olhar diz + q mil palavras!"; "Eu escrevo com a mão esquerda!"; "Mais devagar, eu tô de salto!!"; "Admiradores de um Belo Sorriso".
13	"Covinhas de um lado só!"
16	"Pés pequenos e delicados"; "AS MORENAS COMANDAM!"; "Eu fico vermelha a toa".
17	"Pintinhas"; "Eu tenho bochechas"; "eu sei que to gorda...".
18	"Eu adoro loiras, mas também..."; "Lindas Regueiras"; "Marquinhas de Biquini".
19	"Loucas(os) por Loiros (as)"; "Baixinhas"; "Tenho pés pequenos"; "Toda Baixinha é Invocada"; "Adoro que mexam no meu cabelo".
20	"Se meus olhos tirassem fotos.."; "Tattoos/Tatuagens"; "PIERCING™"; "Eu Uso Óculos"; "Pintinhas"; "UFF(Uniao dos Feiosos Felizes)"; "Pâniceps"; "Joelho Fudido"; "AS MORENAS COMANDAM!"; "Unhas Vermelhas"; "Gordos de Espírito"; "Eu"; "Eu já pintei o cabelo de rosa".
21	"EU TENHO OLHOS VERDES!".

Fonte: Tabela de dados *Orkut* (JUBÉ, 2010).

Apreendemos das informações dispostas na *tabela 1*, como os indivíduos buscam definir ou descrever seus corpos e como estes corpos são representados por meio da ferramenta “comunidades”, que compõe a plataforma do *Orkut*. Temos então, traços de um corpo virtualizado que nos oferece muitas informações sobre o tipo físico, os gostos e vaidades dos indivíduos.

Aspectos como cor dos olhos “Eu tenho olhos verdes”; cor da pele “As morenas comandam”; Cor e forma dos cabelos (loiros ou morenos) “Eu adoro loiras”; Altura,

<sup>15</sup>Mantemos o nome das comunidades conforme o original presente no *Orkut*.

“Toda baixinha é invocada”; Unhas, “Unhas Vermelhas”; Tamanho dos pés, “Tenho pés pequenos”, descrevem como os indivíduos buscam definir seu tipo físico, o que complementa a definição de seus perfis pessoais. Com base na definição desses perfis, foi questionado aos pesquisados, o que ele representava, obtendo-se como uma das respostas, coletadas na entrevista, a seguinte: *“para alguém que queira, sei lá, me adicionar, lá no perfil ele têm ideia do que está adicionando, hum, saber mais ou menos o que é”*<sup>16</sup>.

Em menor medida aparecem na definição dos perfis dos sujeitos investigados, com base na comunidade da qual participam, aspectos como vaidades femininas, o uso de sapatos de salto, “Mais devagar, eu tô de salto!”; gostos tipicamente masculinos “Marquinhas de Biquíni” aparecerem nas comunidades deles; estereótipos relacionados à formação ou escolaridade dos sujeitos, “Feio, burro e faço Estatística”; e outras como a “Eu”, que corresponde a um tipo de comunidade em que está pressuposto a autoafirmação do indivíduo e a valorização do si como elemento definidor.

É necessário salientar que os sujeitos pesquisados apresentam uma clara visão acerca das descrições do seu tipo físico, como demonstram ao se auto-afirmarem como “feio” ou “gordo”. Também possuem clareza em relação à definição de seus perfis, o que pode ser sintetizado nas entrevistas: *“eu acho que, principalmente as mulheres, a gente tenta achar a melhor [foto] daquele dia pra colocar, a gente nunca vai colocar um mais ou menos”*. E complementa, *“eu tenho a impressão assim, que a gente não é cem por cento, o que a gente é no dia-a-dia lá no Orkut [...] acho que ninguém cria um perfil pra si [...] a gente cria pros outros, entendeu, a gente cria uma imagem pros outros”*<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup>Entrevista com sujeito nº 20. Fonte Jubé (2010).

<sup>17</sup>Entrevista com sujeito nº 08. Fonte Jubé (2010).

Desse modo, os momentos de se apresentar e se expor no espaço social *Orkut* representam preocupação com a imagem pessoal, onde o “eu” é reescrito, reinventado para agradar o olhar do outro, o que diz respeito à incorporação de papéis que são construídos no bastidor, mas representados no cenário – espaço social do *Orkut* – pelos indivíduos que dele participam. Com efeito, neste contexto podemos então afirmar que há um corpo em construção, isto é, um corpo que é produzido para ser exibido naquele espaço social, por meio de características que são definidas na descrição do tipo e na definição do perfil do indivíduo.

A ideia de que o corpo é um projeto em construção permite que se vislumbre o corpo como um campo de possibilidades, isto é, como um campo de possíveis. Atualmente os atores sociais podem modificar seus corpos conforme seus interesses. Exemplos como o das cirurgias estéticas, passando pelas marcações corporais do *body art* e as modificações do *body bulding*, tornam o corpo como algo que é cotidianamente modificado, passível de alterações. Para Levy (2003):

A virtualização do corpo incita às viagens e a todas as trocas. Os transplantes criam uma grande circulação de órgãos entre corpos humanos. De um indivíduo a outro, mas também entre mortos e vivos. Entre a humanidade, mas igualmente de uma espécie a outra: enxertam-se nas pessoas corações de babuíno, fígado de porco, fazem-nas ingerir hormônios produzidos por bactérias. Os implantes e as próteses confundem a fronteira entre o que é mineral e o que está vivo: óculos, lentes de contatos, dentes falsos, silicone, marca-passos, próteses acústicas, implantes auditivos, filtros externos funcionando como rins sadios. [...] Os olhos (as córneas), o esperma, os óvulos, os embriões e, sobretudo o sangue são agora socializados, mutualizados e preservados em bancos especiais. Um sangue desterritorializado corre de corpo em corpo através de uma enorme rede internacional [...]. O fluido vermelho da vida irriga um corpo coletivo, sem forma, disperso (p. 30).

Todavia, além dessas intervenções corporais (cirurgias, marcações corporais – *piercings* e tatuagens), passam a existir na contemporaneidade outras formas de

modificações corporais. São modificações que alteram as formas de os atores sociais serem vistos e reconhecimentos pelos outros, mas que se processam em espaços virtuais, ou seja, não preconizam a categórica relação corpo-a-corpo, face-a-face. Essa forma de apropriação virtual dos corpos suscita outros mecanismos de representação e de construção identitária e está centrada em práticas cotidianas que se realizam na modernidade líquida (BAUMAN, 2001), atendendo exatamente por isso à certa fluidez ou fugacidade dos corpos. Assim sendo, "sem um corpo físico como receptáculo da construção da identidade, o sujeito fica livre para jogar com comportamentos e identidades." (LEMOS, 2007, p.175).

Este tipo de compreensão está relacionada à ideia de corpo rascunho, que consoante Le Breton (2003), trata do domínio do corpo, em que o indivíduo é o “mestre de obras”, tendo a possibilidade dele próprio decidir a orientação de sua existência, construindo, dando forma, modelando o seu corpo. O corpo rascunho é visto como um lugar das possibilidades, das reinvenções e da correção dos excessos, pressupondo que uma parte “ruim”, “ultrapassada” precisa ser corrigida e superada (JUBÉ, 2010).

De acordo com estudos realizados por Segata (2007), a internet pode ser considerada como um lugar privilegiado para a realização de anseios de modificação de corpos dos indivíduos, sobretudo porque neste âmbito a existência de espaços sociais – redes sociais – não pressupõem a interação face-a-face, sendo assim o campo de possibilidades dos indivíduos se ampliam e a realização de projetos de construção corporal se torna uma meta realizável. Está, portanto, preconizada a capacidade de fornecer a transformação do “eu”, sua reinvenção, a modificação de sua imagem corporal, sem dor, sem envolvimento físico, onde o corpo real/físico ficaria

completamente a salvo de todas essas experimentações. As redes sociais, neste âmbito, são os espaços sociais de realização, sendo o *Orkut* um espaço social propício para a realização desse projeto de construção corporal, realizado neste contexto do mundo virtual.

Nos termos acima expressos, o espaço social consiste no espaço prático da existência cotidiana, com distâncias guardadas e marcadas, sendo uma representação abstrata, a partir da qual os indivíduos dirigem seus olhares para o mundo social (BOURDIEU, 2006).

Uma das formas encontradas pelos indivíduos para dirigirem seus olhares ao mundo social no espaço social *Orkut* é a construção de avatares. O *avatar* apresenta-se como fundamental na rede social do *Orkut*, compreendendo, neste contexto, representações gráficas (imagens) e textuais criadas pelo indivíduo para se fazer representar nos ambientes virtuais, o que garante a sua presença e personificação na rede, ao tempo em que pode assumir corpos e identidades que lhe apeteçam. A saber:

Originalmente o termo *avatar* é empregado para designar representações virtuais (bi ou tridimensionais), mas descrições textuais de corpo e pessoa, como no caso do sistema baseados em textos (tais como IRC, MUD ou *web chat*), também podem ser considerados "avatares" na medida em que permitem uma presença corporificada em ambientes de sociabilidade *on-line*. (TAYLOR, 1999 *apud* GUIMARÃES Jr., 2004, p.126, grifo do autor)

Portanto, os avatares construídos na rede social *Orkut* pressupõe tipos de expressões, gráficas e textuais, ou mesmo *pixels*, que ali estão disponíveis, sendo entendidos de forma ampla, pode ser visto como um tipo de corpo rascunho, pois ele representa toda a mobilidade, flexibilidade e vulnerabilidade do corpo nas redes virtuais, como espécies de corpos cuja existência se realiza no espaço cibernético.



Nestes espaços os campos de possibilidade se ampliam, podendo interagir com pessoas cujas relações no mundo social “real” são superficiais ou esporádicas, inclusive estabelecer redes de sociabilidades por meio de práticas corporais, entendidas como um repertório cultural próprio dos sujeitos, como andar, saltar, dançar, praticar esportes, brincar.

### 3.2 Práticas corporais no espaço social do Orkut

Com referência às representações construídas pelos sujeitos investigados em relação às práticas corporais no espaço social *Orkut*, foram encontradas 16 perfis, dentre os 21 analisados, o que quer dizer que aproximadamente 76% sujeitos da pesquisa, participam de 52 comunidades relacionadas a práticas corporais, conforme demonstrado na Tabela a seguir.

Tabela 2- Práticas corporais - Ferramenta: Comunidades

SUJEITO Nº	ATIVIDADE FÍSICA/ESPORTE
2	"Mulheres que Fazem Academia"; "Acho que preciso malhar..."
3	"CORINTHIANS - O PODEROSO TIMÃO"; "Eu AMO dançar!"; "Eu danço sozinho no quarto"; "Amo Ginastica Olimpica"; "TÁ PESADO?Ñ AGUENTA? FAZ BALÉ!"; "Eu danço comigo mesmo"; "Academia CasaCorpo Brasília"; "Corrida UnB".
4	"Juventus Br"; "Botafogo;Botafogo no Coração"; "Botafoguenses Catarinenses"; "UFC - Ultimate Fighting - MMA"; "MMA Videos"; "UFC 2010: Undisputed"; "MMA - ESPORTE".
5	"Juninho Pernambucano"; "Club de Regatas Vasco da Gama"; "Cristiane ( <i>jogadora de futebol</i> )".
6	"Quasar Cia de dança".
7	"Eu amo Dançar".
10	"Viciados em Corrida"; "F1"; "Shumacher".
11	"Eu fui voluntário do Pan 2007"; "Olimpíadas do Rio - 2016".
13	"Rogério Ceni - O Goleiro"; "São Paulo FC Tricolor Oficial"; "Chuteira de Ouro UnB/2008".
14	"Boxe - Boxing"; "Judô".
15	"Botafogo"; "BOTAFOGO F. R.".
16	"Dance Like No One's Watching"; "Só vim pra dançar!!!!"; "Companhia Dança Marcelo Amorim"; "Academia Estilo e Dança"; "Dança de Salão - Galois/Base2".
17	"Flamengo (Oficial)"
18	"JIU JITSU"; "Deo Jiu Jitsu"; "Resistência Física - Academia"; "Flamengo".
20	"Eu Amo Volei!!!"; "VôleiBrasil"; "Time Feminino - Agronomia UnB".
21	"Eu jogo bete, GuSTop!"; "Flamenguistas de Brasília"; "sou mengão"; "sou hexacampeão", "Golzinho?! não jogo...HUMILHO!", "Corrida UnB".

Fonte: Tabela de dados *Orkut* (JUBÉ, 2010).

O que se verifica das informações expostas na *tabela 2* é que as práticas corporais relacionadas à academia de ginástica, por conseguinte, reportam-se à “malhação”, são predominantes entre os sujeitos participantes da pesquisa, denotando que possuem um estilo de vida (MARIVOET, 2002), que pode ser classificado como ativo, conforme expressam veementemente as comunidades denominadas de "Mulheres que Fazem Academia" e "Acho que preciso malhar...".

Ao lado das práticas em academias de ginástica, o futebol e a dança aparecem com frequência entre os sujeitos investigados. Algumas reportando-se às torcidas organizadas, como "São Paulo FC Tricolor Oficial", "Flamenguistas de Brasília", "Botafoguenses Catarinenses", "Golzinho?! não jogo...HUMILHO!", o que perpassa a relação do indivíduo com o seu time de futebol, mas não necessariamente a adoção dessa prática em sua vida. Diferentemente, a dança aparece como uma categoria que se define a partir da realização da prática em si, como sugerem as comunidades: "Eu amo Dançar", "*Quasar Cia de dança*", "Só vim pra dançar!!!!", "Eu danço sozinho no quarto".

Vale salientar que algumas das representações expressas nos perfis dos sujeitos inseridos nas comunidades se remetem às suas práticas corporais e aos seus estilos de vida, promovendo com isso um processo de hibridação entre o mundo social “real” e o mundo “virtual”. E colaboram para a construção/reconstrução de suas identidades. Para Feres Neto (2005), esta dinâmica acima pode ser verificada quando se analisa as relações entre o virtual e as práticas corporais, conforme abaixo:

Uma das questões mais interessantes quando pensamos o videogame como jogo e/ou esporte se refere ao seu caráter desterritorializado, uma vez que sua prática não se encontra em um espaço puro, uma condição a priori necessária para se dar a experiência [...] Pelo contrário, conforme já mencionamos, os jogos eletrônicos são construídos com base em imagens de síntese, o que não significa que não haja uma experiência interativa. A partir do desenvolvimento

de novos consoles e da data suit, é possível, com roupas e luvas especiais, "tocar" nos "objetos", mudá-los de lugar, criar outros. Com os eletrodos, pode-se "sentir" certas sensações que estão ou não sincronizadas com a própria movimentação.

Identidade aparece, portanto, como um conceito que apresenta um estatuto de grande relevância, posto que por meio dela os indivíduos reorganizam as suas formas de interação social. De acordo com Castells:

[...] o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(em) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas (CASTELLS, 2002, p.22).

Conforme evidenciado nas palavras do autor, toda identidade é construída socialmente, e para isso utilizam-se de matérias primas oferecidas pelas instituições, pela religião, pela história e pela memória. Os conteúdos são processados pelo indivíduo e seus grupos, a fim de reorganizar as significações. Com base nessa compreensão, o autor ainda nos alerta para a necessidade de se diferenciar identidade, que segundo ele, sofre processos de autoconstrução e individualização, de papéis sociais. De acordo com ele, os papéis sociais influenciam o comportamento das pessoas e eles dependem de negociações e acordos estabelecidos entre os indivíduos e as instituições que ele faz parte, ou seja, os papéis sociais organizam funções. Já as identidades organizam significados. "Identidades, por sua vez, constituem fontes de significado para os próprios atores, por eles originadas, e constituídas por meio de um processo de individualização" (CASTELLS, 2002, p.23).

Ao tempo em que falamos em identidade, que é ressignificada, também podemos refletir sobre a possibilidade de existência de “crise de identidade”. Hall (2006) aponta que com o declínio do projeto moderno, passa-se a ter a instauração de uma crise de identidade, na qual o principal aspecto a ser destacado diz respeito à perda das referências

fixas, isto é, da ancoragem estável do mundo social. Assinalando para um novo modelo em novos tempos, este autor proporciona outra perspectiva na qual o indivíduo é fragmentado por meio dos abalos nos quadros de referência social e em mudanças nos processos sociais, originando novas identidades.

Hall (2006) trata do tema, afirmando haver na contemporaneidade um declínio das velhas identidades, o que sugere a emersão de novas identidades, ao passo que a sociedade atende a uma dinâmica e vai sendo modificada. Todavia, essas novas identidades são também responsáveis por situações de crise, gerando o que ele vai chamar de “crise de identidade”. Esta crise surge pelos processos mais amplos de mudanças, onde há o deslocamento das estruturas e dos processos centrais da sociedade, abalando desta forma os quadros de referências pertencentes ao sujeito e seu meio. Aqui o sujeito se fragmenta.

Consideramos ainda fatores dessa "crise", a mudança estrutural que transformou a sociedade moderna no final do século XX, com a fragmentação de paisagens culturais de classe, gênero, sexo que no passado nos ofereceram sólidas localizações como indivíduos sociais. Hoje já não nos proporcionam mais essas palpáveis referências. Hall (2006) ainda aponta para o duplo descolamento do sujeito com elemento causal desta “crise” na modernidade tardia. Segundo ele, esses deslocamentos são transformações fundamentais e abrangentes, exaltando a modernidade que está em transformação, e podem acontecer por meio da descentração dos indivíduos do seu lugar no mundo social e cultural ou até mesmo descentração de si (HALL, 2006).

A participação dos sujeitos em comunidades, portanto, representa um reforço às suas identidades, gerado por crises de identidade em que os indivíduos buscam serem

reconhecidos por meio do pertencimento às comunidades virtuais. Ser "Chuteira de Ouro UnB/2008", "Corrida UnB", "*Viciados em Corrida*", até chegar ao vôlei, "Eu Amo Volei!!!", "VôleiBrasil", tem um significado especial para esses indivíduos, que possibilita a construção de uma representação de corpo ativo, definindo seus estilos de vida.

Ao mesmo tempo, a escolha das comunidades também não se dá de modo aleatório. É parte da realidade social – mundo social – da qual partilha o membro da comunidade. Há a vinculação dessas identidades, partilhadas em comunidades virtuais, com a instituição de ensino a qual está vinculado o sujeito da pesquisa. Ou seja, as modalidades praticadas na Universidade estão presentes nos perfis e contribuem para uma construção de identidade na medida em que esses são elementos que constituem uma personalidade no mundo virtual.

Colabora Featherstone (1995), ao afirmar que as mudanças na contemporaneidade ocorrem em todos os campos ou esferas da vida social, passando desde os campos artísticos, culturais até ao acadêmico; suscitando novos contornos nos modos de produção, consumo e circulação de bens simbólicos, bem como práticas e experiências cotidianas nas quais os indivíduos podem ser capazes de desenvolver novos meios de orientação e estruturação de suas identidades.

No pano de fundo, desses novos rearranjos sociais, em que subsiste uma crise de identidade, novos processos de interação são produzidos, trata-se no dizer de Featherstone (1995) de uma verdadeira “computadorização da sociedade”, em que, segundo esse autor, "não se deveria lamentar a perda de sentido na pós-modernidade, visto que ela assimila uma substituição do conhecimento narrativo pela pluralidade de jogos de linguagem e do universalismo pelo localismo" (FEATHERSTONE, 1995, p.20).

Contudo, além das representações de corpo expressas pelos sujeitos por meio de suas participações nas comunidades do *Orkut*, os processos de interação construídos por eles, por meio do aplicativo *Buddy Poke*, pareceu ser uma interessante fonte de informações, o que poderia contribuir para entender de forma mais precisa como os sujeitos participantes da pesquisa constroem suas representações em relação às suas práticas corporais. De fato, para Betti (2008, p. 147), as representações, a assistência ao esporte telespetáculo, o videogame e outras formas virtuais do esporte, que vem sendo denominadas suas “novas vivências eletrônicas”, ampliam o próprio conceito tradicional presente na sociologia, caracterizando seu sentido polissêmico. O futebol já não é mais só uma ‘pelada’ num terreno baldio, é também videogame, jogos em computador, espetáculo da TV”. Poderíamos acrescentar neste rol as comunidades virtuais presentes nas redes sociais, como o *Orkut* e mais recentemente o *Facebook*, conforme estamos procurando descrever neste trabalho.

Conforme se pode observar das Figuras abaixo expostas e que representam as interações sociais de dois dos nossos sujeitos investigados (Sujeito nº16 e nº20), as imagens se remetem a avatares tridimensionais que assumem características físicas de seus descritores no *Orkut*, como se ilustra conforme a Figura 2 abaixo.

Figura 2 - BuddyPoke



Sujeitos 20 e Sujeitos 16  
 Fonte: Tabela de dados *BuddyPoke* (JUBÉ, 2010).

Dentre os perfis consultados, foram encontrados 17 tipos diferentes de ações que remetem às práticas corporais, que consistiram desde a dança, em suas diversas formas de



manifestação, passando por esportes, lutas e brincadeiras. Desse modo, encontramos aqui características da cultura corporal, que pode ser traduzida pelos conteúdos que são capazes de ser tematizados pela Educação Física, sendo eles: o esporte, a dança, os jogos e as lutas. (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

A dança é uma dessas atividades que aparece na forma de “*dança de rua*”, “*dança no espaço*”, “*dança com um amigo*”, “*frevo*” e “*dança do Zumbi*”. O futebol aparece na forma de “*embaixadinhas*”. As brincadeiras também são identificadas, com “*brincar de bambolê*”, “*brincar de pula-carniça*” e “*carregar nas costas*”. “*Destruir um amigo*” e “*voar de vassoura*”, são as brincadeiras típicas do *Buddy Poke* pois inserem nesse aplicativos um mundo de fantasia, onde voar no espaço ou de vassoura e lutar com zumbis é possível, e corriqueiro. Na academia temos o “*puxar ferro*” e “*levantar peso*”. “*Andar de bicicleta*” e “*passar/caminhar*” e “*navegar pelo rio*” são as últimas que puderam ser identificadas.

Diante das imagens apresentadas, combinadas com as informações registradas na Tabela 2, que dizem respeito às representações de práticas corporais dos sujeitos pesquisados, podemos inferir que há uma multiplicidade de representações que são assumidas pelos indivíduos que participam do *Orkut*. Ao passo que exercem papéis sociais, sugerindo um estilo de vida ativo e que utiliza das representações das práticas corporais nos processos de interação construídos neste espaço social. As práticas corporais são, nestes termos, formas de sociabilidade no mundo social virtual, contribuindo não só na definição do perfil dos sujeitos investigados, como vimos por meio dos nomes das comunidades da qual participam, como também por meio da inserção no *Buddy Poke*, ilustrado por meio da (FIGURA 2).



Contudo, é importante salientar que as imagens, bem como as comunidades às quais os indivíduos escolhem participar transmitem-lhes a sensação de ter um controle sobre si e sobre suas relações com os outros, ao passo que eu posso decidir quem participa da minha comunidade e também posso decidir com quem interajo no *Boddy Poke*, por exemplo. Neste sentido, colabora a afirmação de Le Breton quando enuncia que:

Na proclamação momentânea de si, o corpo tornou-se a prótese de um eu em busca duma encarnação provisória para sobrevalorizar a sua presença no mundo, na corrida sem fim para si para aderir a si, a uma identidade efêmera, mas essencial para si e pra um momento do ambiente social (LE BRETON, 2004, p.19)

Sendo então os ambientes virtuais locais – aqui chamado de mundo social virtual – o corpo e as práticas corporais representam imagens que sobrevalorizam o sujeito, mas também informam sobre suas limitações. Isto sugere que o importante não é ser o mais belo, a mais magra, mas reforçar a existência corpórea. Tanto é assim, que alguns sujeitos se descreveram como “feio” e “gorda”. Há, portanto, uma correlação entre as descrições dos perfis possíveis e a realidade dos tipos físicos dos sujeitos investigados. A busca é, concordando-se integralmente com a afirmação de Le Breton (2004), pela sobrevalorização da sua presença no mundo.

Nesse contexto o corpo, ou a reinvenção dele, é considerado um elemento presente nessa “crise de identidade”. Sendo assim é ele um acessório, um artefato da presença, que implica na encarnação de si e que alimenta um desejo de se (re)apropriar de sua existência, de criar uma identidade provisória mais favorável. Não é mais o caso de contentar-se com o corpo que se tem, mas de realizar modificações em suas bases, para que ele se equipare com a ideia que dele fazemos (LE BRETON, 2003).

Assim, o corpo, quando é representado e reconstruído por meio do virtual, possui características diferenciadas dos padrões convencionais, ressignificando-se e transformando-se num novo elemento de análise para as ciências humanas, que ultrapassa os limites físicos e restritos da convencional condição biológica.

Por outro lado, é interessante observar que há a busca pela construção de uma imagem corporal que representa cuidados com o corpo e com um estilo de vida ativo. A esse respeito, Bruno contribui ao sublinhar que:

Os cuidados com o corpo contemporâneo, desde a cosmética às cirurgias plásticas, *body buildings* e transformismos de diversas ordens mostram que a experiência do corpo e seus investimentos afetivos e estéticos se voltam menos para o que ele é e para o que seriam os seus estados naturais, do que para o que ele pode vir a ser, o que nele pode ser transformado, esculpido, modelado. E tal experiência do corpo não pode ser facilmente definida como menos autêntica ou verdadeira, pois na ordem na aparência e da imagem, um corpo pode muito bem valer pelo que ele não é. Ou ainda, o que ele é reside cada vez mais naquilo que ele se torna e naquilo que dele se mostra e se dá a ver.[...] Somos tão mais autênticos quanto mais próximos estivermos daquilo que desejamos ser. E neste mundo em que nossos corpos e almas ganham a plasticidade das imagens, a autenticidade também reside naquilo que se parece “ser” (BRUNO, 2004, p. 25, grifo da autora).

E aproveitando a compreensão da autora em referência à autenticidade, ela também reside naquilo que parece ser, sendo assim as imagens do *Buddy Poke*, que representam os indivíduos em processos de interação, por meio de suas práticas corporais, são imagens que ajudam a delinear quem são esses sujeitos. **Pode-se** com isso inferir que estas imagens fazem parte das construções de suas identidades e encontram razão de ser em suas multiplicidades. Portanto, imagens são como avatares, dizem quem são os sujeitos com referência a seus grupos sociais.

Reportamo-nos a Pais (2003), a fim de compreender os nossos sujeitos como parte de uma cultura ou de subculturas, à medida que estão vivenciando suas experiências e

construindo seus estilos de vida por meio e com base em redes sociais. Isto sugere que a vida “on-line” faz parte de seus cotidianos, permitindo-lhes partilhar, ou melhor dizer compartilhar, da cultura, no sentido expresso pelo autor:

[...] um conjunto de significados compartilhados; um conjunto de sinais específicos que simbolizam a pertença a um determinado grupo; uma linguagem com seus específicos usos, particulares rituais e eventos, através dos quais a vida adquire um sentido. (PAIS,2003, p.70)

O corpo dos jovens, então “está no cruzamento de todas as instâncias da cultura, o ponto de atribuição por excelência do campo simbólico” (LE BRETON, 2006, p.31). E o controle de seu uso aparece necessário para o surgimento da cultura, pois “a cultura nada mais faz que ordenar o universo por meio da organização de regras sobre a natureza” (DAÓLIO,1998, p.37).

A partir dessa definição é possível inferir que o *Orkut* é um elemento da cultura juvenil, pois os jovens se adéquam aos elementos da *cibercultura*, recriando-os às suas identidades quando participam dessas comunidades. “As diversas comunidades virtuais emergentes do ciberespaço proporcionam emoções coletivas, identificadoras, não com o indivíduo preso a uma identidade fechada, mas com *personas* de diversas máscaras.” (LE MOS, 2007, p.175, grifo do autor). Sendo essa cultura entendida também um processo de socialização, a rede social em questão é percebida como uma possibilidade de expressão, comunicação e auto-identificação para os jovens em questão.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desse artigo foi compreender o papel do corpo na construção identitária de jovens universitários inseridos em ambientes virtuais denominados de redes

sociais. Questionou-se, neste âmbito, como os indivíduos participantes da rede social *Orkut* representam neste espaço social seus corpos e quais são as representações por ele construídas em relação às práticas corporais.

Tendo-se em conta os objetivos acima expostos, algumas conclusões podem ser apresentadas.

(a) A representação de corpo apresentada pelos sujeitos investigados, ainda que tendam para uma supervalorização dos atributos físicos, conforme se pôde observar em comunidades como "*Eu tenho Olhos verdes*"; "*Sim, nós somos branquinhas*"; "*admirados de um belo sorriso*", há comunidades que também expressam o oposto, como "*Eu uso óculos*" ou "*Feio, burro e faço estatística*". Além disso, há descrições dos próprios sujeitos que expressam suas imagens corporais em seus perfis, auto afirmando-se "feio" e "gorda".

(b) Com referência às representações acerca das práticas corporais, as análises sobre as informações obtidas revelaram que os sujeitos investigados exercem papéis sociais que sugerem um estilo de vida ativo e que utiliza das representações das práticas corporais nos processos de interação construídos no *Orkut*. Tais constatações podem ser observadas tanto nas comunidades das quais eles participam, quanto do aplicativo *Buddy Poke*, pois demonstram a assimilação de uma gama de práticas corporais.

Por fim, enfatizamos que no espaço social *Orkut* os indivíduos buscam construir suas representações sobre seus corpos e suas práticas corporais, preocupando-se com as imagens pessoais por eles produzidas, reescrevendo o "eu" e se reinventando tanto para agradar o olhar do outro quanto para definir outras identidades. Com efeito, neste contexto podemos então afirmar que há um corpo em construção, isto é, um corpo que é

produzido para ser exibido naquele espaço social, por meio de características que são definidas na descrição do tipo e na definição do perfil do indivíduo, contudo nem sempre esses perfis atendem aos padrões de beleza hegemônicos.

## REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BETTI, Mauro. **A Janela de Vidro**. 4. ed. Campinas: Papyrus, 2008.
- BOURDIEU, Pierre. **La distinción**. Criterio y bases sociales del gusto. Madrid: Taurus, 2006.
- BRUNO, Fernanda. A obscenidade do cotidiano e a cena comunicacional contemporânea. **Famecos**, Porto Alegre, n. 25, p.22-28, dez. 2004.
- CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- DAÓLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papyrus, 1998.
- FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.
- FERES NETO, Alfredo. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. **Revista Digital** – Buenos Aires v. 10, n.88, 2005. Disponível em: <<<http://www.efdeportes.com/efd88/video.htm>>> . Acesso em: 10 jan. 2014.
- GUIMARAES JR., Mário J. L. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social *on-line*. **Horiz. antropol.**, Porto Alegre, v.10, n.21, p. 123-154. jan./jun 2004.
- HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- JUBÉ, Carolina N. **Os “avatares” do corpo rascunho: sobre a formação identitária de jovens universitários na cibercultura**. 2010. 186f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação Física, Universidade de Brasília, Brasília. 2010.
- LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**. Campinas: Papyrus, 2003.

LE BRETON, D. **Sinais de Identidade** - Tatuagens, piercings e outras marcas corporais. Lisboa: Miosótis, 2004.

\_\_\_\_\_. **A sociologia do corpo**. Petrópolis: Vozes, 2006.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. O que é o virtual. São Paulo: Editora 34, 2003.

MARIVOET, Salomé. **Aspectos Sociológicos do Desporto**. Lisboa: Livros Horizonte, 2002.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigação em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2003.

PAIS, José Machado. **Culturas Juvenis**. Lisboa: INCM, 2003.

SEGATA, Jean. A Pessoa on-line. Corporalidades, identidades de gênero e subjetividades no ciberespaço *Brasileiro*. **Journal of applied anthropology**, v. 2, p.109-117, 2007. Disponível em: <http://www.omertaa.org/archive/omertaa0014.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2013.

#### **Endereço dos Autores:**

Carolina Jubé  
Dulce Almeida  
Alfredo Feres  
Universidade de Brasília, Faculdade de Educação Física,  
Campus Darcy Ribeiro, Gleba B,  
CEP 70919-970 – Brasília – Distrito Federal  
Endereço eletrônico: [caroljube@gmail.com](mailto:caroljube@gmail.com); [dulce.filgueira@gamil.com](mailto:dulce.filgueira@gamil.com);  
[alfredo.feres@gmail.com](mailto:alfredo.feres@gmail.com).