

# SOCIOLOGIA

## GT 12: SOCIOLOGIA DA CULTURA

Sessão 2: Cultura e entretenimento

**CIBERCORPO: ANÁLISE TEÓRICA DO CONCEITO**

Letícia Pauletto Fragalle - UFSCar  
leticiafragalle@gmail.com

**Resumo:** A Sociologia abrange diversas temáticas e estudo e uma delas é dedicada exclusivamente ao estudo da corporeidade humana enquanto fenômeno sociocultural, uma vez que a ideia de corpo é uma construção moldada pelo sistema sociocultural em que o ator está inserido, sendo também a maneira pela qual as pessoas se relacionam com e no mundo. O corpo é uma estrutura simbólica de realidade mutante que varia entre sociedades e culturas, juntamente às concepções de corporeidade. Em nossa sociedade, a visão de corpo biomédica predomina, responsável por separar o corpo do homem, o que gera uma das bases do individualismo contemporâneo. Com o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TIC), várias esferas da vida em nossa sociedade passaram por modificações. Principalmente devido à Internet, as TIC facilitaram a mediação da relação entre sujeito e mundo e também foram responsáveis pelo surgimento de um novo espaço de socialização, existente exclusivamente online, para interagir pessoas sem tempo e espaço definidos, chamado de ciberespaço. Com a criação do ciberespaço, surge uma nova modalidade de cultura envolvendo técnicas e valores específicas do mundo virtual, a cibercultura. Por não existir presença física do homem neste ambiente digital, há a necessidade da emergência de uma forma de subjetividade específica para este espaço: o cibercorpo. Porém, este é um conceito muito recente e vago. Alguns autores o consideram como um sinônimo do ciborgue e do corpo biocibernético; outros que só os avatares (personagens em jogos, por exemplo) são considerados cibercorpos; e ainda há os que vêem todas as formas de subjetividade em ambientes online (como perfis de redes sociais, *nicknames* em bate papo) representadas pelo conceito. O objetivo deste trabalho é analisar teoricamente o conceito cibercorpo no contexto acadêmico brasileiro; observar de quais maneiras o conceito está sendo empregado; apresentar exemplos visando encontrar qual se adapta melhor à Sociologia do Corpo e da Cibercultura. A metodologia aplicada foi a descritiva e bibliográfica.

**1) Introdução: a história do corpo**

O campo sociológico é formado por diversos temas de estudo, entre eles, um que vem ganhando bastante destaque é a Sociologia do Corpo, responsável pela análise da corporeidade humana enquanto um fenômeno sociocultural. Entretanto, não se pode falar de um único corpo, muito menos de um grupo restrito de técnicas corporais. A corporeidade humana é delimitada sócio e culturalmente, ou seja, todas as técnicas, funções, gestos e padrões corporais pertencem a um grupo social em um tempo e espaço predeterminados, por isso, só fazem completo sentido para quem conhece e compartilha estes hábitos.

Para Barbosa, Matos e Costa (2011), a história do corpo acompanha a história da civilização e as mudanças corporais acompanham as mudanças discursivas de cada

época tornando-se em alguns momentos muito claro perceber esta relação. Por exemplo, as autoras dizem que na Grécia Antiga, o corpo idealizado e cultuado era o forte, esbelto, definido e nu e este era um reflexo da imagem do cidadão na arena pública, diferentemente do corpo romano, que não era iluminado por ser sempre ligado aos gladiadores e, conseqüentemente, com a morte. Com o desenvolvimento da filosofia italiana, foi atribuído ao corpo um valor pagão (BARBOSA; MATOS; COSTA, 2011).

A ascensão do cristianismo, fez com que a imagem do corpo passasse por mudanças e se transformando em uma obra de Deus que deveria ser intocável e inquestionável. Há uma marca de aversão aos prazeres carnis e o único corpo glorificado era o sofrido de Cristo. Todas as doenças e problemas físicos eram justificados como castigos divinos devido à falta de pureza das pessoas (CECCARELLI, 2011). É neste período em que a dualidade corpo e alma começa a ganhar força e com o Renascimento, é consagrada pelo cartesianismo.

A Renascença é marcada pelo desenvolvimento da ciência e do método, por isso, as justificativas divinas são deixadas de lado. Uma preocupação com a liberdade do ser humano começou a surgir e como consequência deste processo, uma nova concepção de corpo é desenvolvida, ele se torna singularizado e possui uma própria força vital (VIGARELLO, 2012).

Com a célebre frase “Penso, logo existo”, Descartes marca o individualismo pautado na figura do sujeito moderno. A existência do sujeito passa a ser idêntica a seu pensamento, sobrando para o corpo ser somente um objeto material, como o resto na natureza, por isso, a mente seria assunto para a filosofia, enquanto o corpo pertenceria à biologia e à medicina, sendo um objeto de estudo e experiências (SANTAELLA, 2008).

A época das Luzes, que sucedeu o Renascimento, continuou com a subordinação do corpo pela razão. Paralelamente a este período, o capitalismo industrial se desenvolvia e o trabalho foi dividido e transformado em uma mera função fisiológica, desprovida de criatividade (BARBOSA; MATOS; COSTA, 2011). O corpo foi oprimido, manipulado e transformado em uma máquina de acúmulo de capital. Os movimentos corporais passaram a ser controlados pelo poder disciplinar nas mais diversas instituições e esferas sociais (FOUCAULT, 2012).

## XII SEMANA DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UFSCar

Foucault (2012) ainda aponta que todo o poder está relacionado a saberes dominantes e o biomédico é o que prevalece desde o século XVIII. Padrões estéticos, higiene, cuidados com o corpo, atividades físicas, com o auxílio dos meios de comunicação, começaram a ser difundidos, atingindo um maior número de indivíduos (BARBOSA; MATOS; COSTA, 2011). O corpo passa a estar na multidão e se transforma em um objeto do homem, no sentido de posse, se tornando a marca do indivíduo moderno, a concepção particular de pessoa, pois é o corpo que dá à pessoa fisionomia (LE BRETON, 2010). Além de diferenciar o “eu” do “outro”, segundo Le Breton (2010), é através da existência corporal que todas as ações e interações humanas são desenvolvidas.

O desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TIC)<sup>244</sup>, principalmente devido à popularização da Internet, fez com que várias esferas da sociedade contemporânea ocidental passassem por transformações significativas no quesito de potencialização da comunicação e difusão da informação (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010). Neste contexto foi criado um ambiente colaborativo, que possibilitou uma nova forma de interação entre indivíduos e mundo no contexto das TIC e da Internet, que é o espaço virtual, também conhecido como ciberespaço<sup>245</sup>, lugar onde as relações de comunicação em rede se dão através da utilização de aparelhos eletrônicos, como por computadores, telefones celulares e *tablets*.

Com a criação desse novo espaço de socialização, uma nova modalidade cultural específica do mundo virtual e das tecnologias é originada, e passa a ser chamada de cibercultura. Lévy (1999) define a cibercultura como sendo um conjunto de técnicas, práticas, atitudes, pensamentos e valores que são desenvolvidos no ciberespaço.

Por não haver uma presença física humana no ambiente digital, surge a necessidade de uma forma de subjetividade específica do ciberespaço (SIBÍLIA, 2003) para dar conta desta característica que é tão presente em nossa sociedade “analógica”, a individualidade, e também para possibilitar as relações sociais. Ainda pouco explorado, porém, já utilizado não só na Sociologia, como na Antropologia, Comunicação e

---

<sup>244</sup> Conjuntos de recursos tecnológicos que são utilizados para desenvolver e otimizar as relações de comunicação e informação.

<sup>245</sup> O termo “ciberespaço” apareceu pela primeira vez na obra *Neuromancer* de William Gibson em 1984 e foi denominado como um espaço não físico composto por um conjunto de redes de computador.

Educação, o ciber corpo é um conceito que surge como uma forma de corpo online para saciar as necessidades do mundo digital.

O principal objetivo deste trabalho é realizar uma análise descritiva do conceito “ciber corpo” para saber como ele está sendo empregado, com quais significações e toda sua trajetória no cenário acadêmico brasileiro. Para tanto, a metodologia utilizada para seu desenvolvimento é basicamente uma extensa revisão bibliográfica sobre a sociologia e a história do corpo e da Internet até alcançar o ciber corpo.

### 2) O Ciber corpo

Para realizar a análise do ciber corpo dentro do contexto acadêmico brasileiro utilizou-se sete autores que abordaram a temática da corporeidade *online*: Edvaldo Souza Couto (1999, 2006), Gilson Cruz Junior e Erineusa Maria da Silva (2010), Micheline Dayse Gomes Batista (2009), Raimundo Claudio Silva Xavier (2004), Jean Segata (2007) e Diana Maria Gallicchio Domingues (2007). Vale ressaltar que há outros pesquisadores que tratam e usam o “ciber corpo/ corpo digital”, porém, para atingir os objetivos aqui propostos, foram selecionados somente estes sete.

Pode-se notar que o “ciber corpo” aparece com significados diferentes, por isso, foram criadas três categorias: o ciber corpo como sinônimo de ciborgue<sup>246</sup>; como avatar<sup>247</sup> *online*; e como todas as formas de subjetividade existentes no ciber espaço.

A seguir, haverá uma breve descrição sobre as análises e as significações que foram encontradas.

#### 2.1) O corpo ciborgue

Couto<sup>248</sup>, em 1999, escreveu um artigo intitulado “*Ciber corpo: vozes e imagens do homem máquina nas telas*”, que foi o primeiro registro encontrado por mim em trabalhos brasileiros com o termo “ciber corpo”.

---

<sup>246</sup> Palavra composta de cibernética e organismo; descreve o aperfeiçoamento de funções biológicas humanas de maneira artificial através de auxílio da tecnologia. (XAVIER, 2004)

<sup>247</sup> Do hindu significa “transfiguração”. No ciber espaço é uma forma de representação de corpos virtualizados que são incorporados pelos usuários, podendo ter identidades diferentes e múltiplas. (PRADO, 2002)

<sup>248</sup> Possui graduação em Licenciatura Plena em Filosofia pela (UESC); mestre em Filosófica (PUC-SP) e doutor em Educação (Unicamp), possui estágio de pós-doutoramento em Educação pela UFRGS. É professor na UFBA e coordenador do GEC (grupo de pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias).

## XII SEMANA DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UFSCar

Couto (1999) diz que a arte, principalmente a cinematográfica, foi capaz de antecipar, em alguns momentos, a junção do homem e da máquina, pois, em diversos filmes, as representações sociais de um novo corpo composto por objetos tecnológicos já apareciam e apontavam as vantagens dos avanços tecnológicos e os temores de uma possível dominação das máquinas.

Em muitas películas, o desejo de um corpo potente e de uma mente muito mais desenvolvida é realizado por meio do uso de próteses eletromagnéticas e drogas químicas. Mas, de modo simultâneo, existe uma constante avaliação das distopias, caracterizadas pelo uso indiscriminado da ciência e a crítica ao poder das tecnologias. Esse enfoque mescla as vantagens dos avanços tecnológicos com os velhos temores de que modalidades anatômicas e existenciais, tecnicamente aperfeiçoadas, signifiquem o fim do suposto domínio humano sobre a natureza e a vida social (COUTO, 1999, p. 2).

O autor selecionou três filmes hollywoodianos e realizou um estudo relatando os fatos inovadores, as referências, o corpo e a performance a partir do hibridismo entre homem e máquina.

Couto (1999) faz uma análise do cibercorpo, no sentido de corpos que são incrementados por tecnologia, seja ela visível, como próteses e armaduras metálicas, ou a partir do uso de drogas químicas que desenvolvem a capacidade mental.

Para Couto (2006) os sujeitos ocidentais querem de qualquer maneira abolir os limites do corpo, para isso, são desenvolvidas tecnologias, principalmente a biotecnologia, como uma maneira de abrir um novo campo para experimentações corporais e para a criação de mecanismos para combater a finitude do corpo. Isso seria o cibercorpo em Couto.

O cibercorpo, construído pelas experiências da bioengenharia e da bioinformática, refuta a fatalidade das doenças, fraquezas, envelhecimentos e morte. Esses limites devem ser a todo tempo superados. (COUTO, 2006, p. 27)

O cibercorpo se tornou o principal objeto de consumo e de ostentação. A riqueza e o poder estão no fato de ter um corpo turbinado pelas tecnologias que está em uma constante metamorfose, já que no período atual as tecnologias e os próprios objetos de consumo se tornam obsoletos rapidamente (COUTO, 2006).

Porém, Couto (2006) diz que

(...) o cibercorpo não elimina a precariedade da existência. Por menos que queira, por mais que se trate, que se reduzam aspectos considerados negativos e se adie a

## XII SEMANA DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UFSCar

doença, o envelhecimento e a morte continuam a ser o altíssimo preço que se paga diante de uma perfeição, ainda, apenas relativa do corpo (COUTO, 2006, p. 35)

Haraway descreve o ciborgue como sendo um “ser híbrido dotado de funções substituídas ou potencializadas por meio das tecnologias” (2000, p. 94), por isso, alguém que usa um marca passo, um aparelho de surdez, silicone ou qualquer outro dispositivo (bio)tecnológico para a expansão dos sentidos, aos termos de Haraway, já seria um ciborgue.

Por isso, nota-se que a noção de cibercorpo apresentada por Couto (1999, 2006) é basicamente um sinônimo do ciborgue de Haraway (2000).

### 2.2) O corpo avatar

Le Breton (2009) estuda a corporeidade relacionada com as tecnologias e, assim como Haraway (2000) e Couto (2006), possui esta visão do “ciborgue”, porém, esta pode ser considerada um tanto quanto pessimista, pois acredita que a tecnologia levará, em um futuro, à extinção do corpo, já que a cibercultura possibilita uma existência plena, precisando somente de uma interface.

Cruz Junior<sup>249</sup> e Silva<sup>250</sup> (2010) fazem uma análise da cibercultura e do ciberespaço e, ao contrário de Le Breton (2009), apontam que a corporeidade não está desaparecendo na contemporaneidade, mas que passa por um período de testes para novas alternativas de manifestações em outros contextos – os mediados pelas tecnologias – centrado na lógica do virtual.

As pessoas possuem uma relação subjetiva com o corpo e, atualmente,

(...) o corpo e sua(s) existência(s), não mais subordinada(s) unicamente ao que se constitui por matéria, mas também como um lugar de signos e significados. (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010).

O corpo não precisaria ser mais aquele clássico e real, agora, o corpo virtual é cheio de possibilidades, pois pode ser tudo e nada ao mesmo tempo.

---

<sup>249</sup> Licenciado em Educação Física (UFES), mestre em Educação (UFSC). É professor do curso de Educação Física a distância da UFES e doutorando em Educação (UFSC).

<sup>250</sup> Licenciada em Educação Física (UFES), mestre em Educação (UFES). É professora na UFES e sub-coordenadora do curso de Licenciatura em Educação Física.

Apesar de não usarem o conceito “cibercorpo”, Cruz Junior e Silva (2010) dizem que o sujeito agora passa a ter a possibilidade de produzir novas figuras a partir de si próprio, tendo uma liberdade individual. A personificação no ciberespaço é tida por eles através da forma de avatar, que significa representação gráfica de usuário utilizada na realidade virtual.

Batista<sup>251</sup> (2007), também é da vertente que vê o corpo digital enquanto uma forma de avatar, segundo ela, o cibercorpo encontra diversas possibilidades na rede e é com ele que o usuário se projeta e se relaciona com os outros, vivenciando experiências corporais e identitárias.

Porém, não é em qualquer ambiente virtual que o cibercorpo aparece. Ele está presente em vivências corporais a onde o corpo é reconfigurado em *bytes* e *pixels* e reaparece na forma de um avatar, que é muito comum em plataformas de jogos *online* (BATISTA, 2007), como por exemplo o *Second Life*, jogo analisado pela autora.

É através do avatar que o internauta se projeta corporalmente na rede e vive naquele ambiente de forma simulada, interligando os usuários e configurando o espaço de socialização. Da mesma forma que o corpo analógico, o cibercorpo traz suas referências, identidades e performances, sendo uma construção digital (BATISTA, 2007).

Ao criar um avatar, é possível escolher características físicas como cor de olhos, cabelo, tamanho, vestimentas, tatuagens, profissão, etc. É um corpo criado virtualmente, que é completamente desassociado do corpo analógico.

### 2.3) O corpo individualizador

A última vertente que apareceu na busca é a mais ampla e está pautada na noção contemporânea de corpo como sinônimo de individualização. O cibercorpo não aparece com características físicas como nos ciborgues e avateres, neste caso, ele possui a mesma função social do corpo na sociedade ocidental atual, que é individualizar as pessoas e diferenciar o “eu” do outro. Apesar das inúmeras possibilidades, o cibercorpo possui uma característica de fronteira.

---

<sup>251</sup> Graduada pela Unicap em Jornalismo, mestre em Sociologia, especialista em História e doutora pela UFPE.

## XII SEMANA DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UFSCar

O ciber corpo não é somente a extensão do homem, no sentido de ampliar as atividades do homem, como no ciborgue, também não é só uma projeção em ambiente virtual, como o avatar, ele é também o corpo que se multiplica e se faz presente em todo e qualquer lugar, em todo e qualquer tempo.

Segundo Xavier (2004), é possível compreender o ciber corpo a partir do hibridismo homem e máquina, porém, sem que haja a necessidade de algo aparente, é uma relação de ser e estar a partir de uma tela e acessórios do computador em rede. O ciber corpo é a projeção do corpo/sujeito de uma maneira hipertextualizada, ou seja, de uma forma que envolve vídeos, fotos, escrita, imagens, etc..

Para Domingues<sup>252</sup> (2007), o corpo possui uma capacidade de dar conta dos níveis mais complexos e elevados de sensibilidade vindos do ciberespaço.

Os computadores e as interfaces obrigam o corpo a um agir relacionado com as tecnologias, e o que resulta desta hibridização é alguma coisa que só acontece quando estamos conectados. (DOMINGUES, 2007, p. 186)

A autora vê o ciber corpo como toda forma de sentir durante a conexão com o ciberespaço.

Para Segata<sup>253</sup> (2007) o ciberespaço modifica a forma como as pessoas constituem suas redes de relações e a si próprias, indo muito além das fronteiras *online/offline* – que, atualmente, são fluidas e não mais são pares de oposição – e se fundem dando origem a uma realidade complexa.

O autor ainda diz que, nas mais diversas dimensões da vida social, o ciberespaço está presente constituindo pessoas e relações sociais

A utilização do ciberespaço como ambientes alternativos de vivências que possibilitam a construção de subjetividades e identidades de gênero, que vão para além de um eu, vivências que contribuíssem para a constituição desses “seres” digitais no mundo online. (SEGATA, 2007, p. 110)

As plataformas de rede social como *emails*, *Facebook*, salas de bate papo *online*, entre muitas outras, são marcadas pela participação dos sujeitos. Estes ambientes

---

<sup>252</sup> Graduada em Artes (UCS), Língua e Cultura Francesa (Université de Lorraine) e licenciada em Letras e Literatura Portuguesa e Francesa (USC), mestre em Artes (USP), doutora em Comunicação e Semiótica, pós-doutora em Art & Technologies (Paris VIII). É professora colaboradora da UNB

<sup>253</sup> Graduado em Psicologia (UNIDAVI), mestre e doutor em Antropologia social pela UFSC; pós-doutor pela UFSC. É professor do Departamento de Antropologia da UFRN.

## XII SEMANA DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UFSCar

virtuais são heterogêneos, pois há inúmeras possibilidades de escolha. Por exemplo, ao se criar um perfil no *Facebook*, a pessoa demonstra seus interesses, gostos e *hobbies* através de um botão chamado “curtir”: ela “curte” a página das bandas que ela escuta, das pessoas que ela gosta, dos programas que assiste, etc.. Já no *Twitter*, uma plataforma de microblogging<sup>254</sup>, o usuário pode escolher o fundo de tela de sua página, a cor da fonte do título e dos textos. Em um bate papo, a escolha de um nickname<sup>255</sup> é como o corpo, vai ser a primeira forma de contato com os outros usuários (SEGATA, 2007) o chamativo para uma conversa, por isso, ele deve ser muito bem elaborado de acordo com os seus objetivos específicos.

O perfil de uma pessoa dá acesso aos dados, recados, amigos e gostos, por isso, o ciberespaço é um lugar alternativo de “ser” cheio de possibilidades e abre espaço para a construção de novas subjetividades e identidades corporais (SEGATA, 2007).

### 3) Considerações finais

Os resultados apresentados a seguir não são nenhuma afirmação, mas sim uma perspectiva notada após a leitura dos autores selecionados.

Após a revisão bibliográfica do conceito, um quadro (Quadro 1) foi montado para melhor analisar e descrever os dados obtidos.

Quadro 1 – Resultado da análise sobre cibercorpo/corpo digital em produções acadêmicas brasileiras

| AUTORES                 | ANO DA PUBLICAÇÃO | VERTENTE      | ÁREA DO CONHECIMENTO     |
|-------------------------|-------------------|---------------|--------------------------|
| COUTO                   | 1999/2006         | Ciborgue      | Educação                 |
| CRUZ JUNIOR ;<br>SILVA* | 2010              | Avatar        | Educação                 |
| BATISTA                 | 2009              | Avatar        | Antropologia/Sociologia  |
| XAVIER                  | 2004/2005         | Subjetividade | Educação/Comunicação     |
| SEGATA*                 | 2007              | Subjetivade   | Sociologia/Antropologia  |
| DOMINGUES               | 2007              | Subjetividade | Comunicação/Antropologia |

<sup>254</sup> Forma de publicação de blog que permite aos usuários que façam atualizações breves de texto (geralmente com menos de 200 caracteres)

<sup>255</sup> Apelido

## XII SEMANA DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UFSCar

Fonte: FRAGALLE, L. P.

\*Cruz Junior; Silva e Segata não usam o conceito “cibercorpo”, mas se referem ao corpo digital

A partir do Quadro 1, nota-se que a primeira vez que o conceito apareceu foi no final da década de 1990. Segundo Segata (2007) a Internet veio para o Brasil no início dos anos 1990. No começo, ela estava presente somente em empresas, Estados e instituições de ensino superior. Foi a partir de 1997 que ela começou a fazer parte do cotidiano dos brasileiros, mas só com o surgimento dos pacotes mensais de banda larga, por volta de 2003/2004, que os computadores começaram a ficar conectados em tempo integral à Internet.

Considerando-se este panorama histórico, é possível compreender que as noções de “avatar” e “subjetividade *online*” eram algo muito distante do período em que Couto (1999) escreveu o seu trabalho, primeiramente, porque o ciberespaço estava começando a se formar, já que a interação e a socialização *online* era ainda muito restrita devido ao preço e a qualidade da Internet discada<sup>256</sup>, o que também impossibilitava a existência de plataformas de redes sociais e jogos *online*.

Desta mesma forma, é compreensível a noção de “subjetividade” ter sido a segunda a aparecer, cronologicamente, nas pesquisas sobre corporeidades digitais, já que os bate papos online foram febre no início dos anos 2000.

Já a noção de “avatar” é a mais recente, porque, para um jogo *online* ter um bom rendimento, desenvolvimento e qualidade de gráfico, não só é necessária uma conexão ótima com a Internet, como também são necessários computadores desenvolvidos com um bom espaço de armazenamento no disco rígido. Por isso, não só a difusão da Internet, mas a melhoria das técnicas computacionais também influenciaram para que, o internauta possa, cada vez mais, dar os mínimos detalhes ao seu avatar.

Porém, a questão de “qual das três significações seria a coerente” ainda paira.

Considerando-se que o corpo é algo construído socioculturalmente, a sua relevância, para a Sociologia e as demais Ciências Sociais, é sua significação sociocultural. Neste ponto, as três noções que apareceram dão conta do caráter sociológico, porém, levando em conta as terminologias de “ciberespaço” e

---

<sup>256</sup> É um tipo de acesso à Internet no qual uma pessoa usa um modem e uma linha telefônica para se ligar a um nó de uma rede de computadores do provedor de Internet.

## XII SEMANA DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UFSCar

“cibercultura”, que envolvem a vivência *online* na Internet, o “ciber corpo” seria uma forma de corporeidade específica do mundo digital, por isso, a noção de ciborgue, não se encaixaria completamente, visto que ele é algo físico, mesmo que não seja visível.

Já o “avatar”, apesar de ser uma representação gráfica de um corpo *online*, dá conta somente de um pequeno universo incluído no ciberespaço, que são os jogos, deixando as demais diversas formas de interação suspensas. Portanto, é concluído que todas as formas de “subjetividade” *online* conseguem abranger de melhor maneira a função sociocultural do corpo ocidental contemporâneo no ciberespaço e o avatar estaria incluso dentro deste universo mais amplo.

Montar um perfil em um site, um comentário em um blog, escolher um *nickname*, ou mesmo criar um avatar, são formas de criar sua própria identidade digital e diferenciar o “eu” dos outros.

### Referências

BARBOSA M. R.; MATOS, P. M.; COSTA, M. E. *Um olhar sobre o corpo: o corpo ontem e hoje*. Psicologia & Sociedade, n. 23 (1), Porto, Portugal, 2011, p. 24-34, Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v23n1/a04v23n1.pdf> > Acesso em 12 de abril de 2014.

BATISTA, Micheline D. G. *Second Life: cibercorpos e experimentações identitárias em um mundo virtual*. In: IV Congresso da Cibernética, 2009.

CECCARELLI, Paulo R. Uma breve história do corpo. In: LANGE; TARDIVO (org.). *Corpo, alteridade e sintoma: diversidade e compreensão*. São Paulo: Vetor, 2011, p. 15-34.

COUTO, Edvaldo S. *Cibercorpo: vozes e imagens do homem-máquina nas telas*. Ideação, n. 4, Feira de Santana, jul./dez. 1999, p. 1-24. Disponível em: <<http://www.uefs.br/nef/edvaldo4.pdf>> Acesso em 12 de abril de 2014.

\_\_\_\_\_. Ilusões do corpo sem limites. In: SOMMER, Luis H.; BUJES, Maria I. *Educação e cultura contemporânea: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens*. Canoas: Ed, Ulbra, 2006. P. 25-36.

DOMINGUES, Diana M. G. *Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade*. Horiz. Antropol., Porto Alegre, v. 10, n. 21, jun. 2004, p. 181-198. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-71832004000100008&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100008&lng=en&nrm=iso)> Acesso em 12 de abril de 2014.

## XII SEMANA DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA UFSCar

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 40 ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do Séc. XX. In SILVA, Tomaz Tadeu (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LE BRETON, David. *A sociologia do corpo*. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

\_\_\_\_\_. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. 4 ed. Campinas: Papirus, 2009.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 3 ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

PRADO, Gilberto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Programa Rumos Itaú Cultural Transmídia, 2002.

SANTAELLA, Lucia. *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. 3 ed. São Paulo, SP: Paulus, 2008.

SEGATA, Jean, *A pessoa on-line: corporalidades, identidades de gênero e subjetividades no ciberespaço*. In: Omertaa: journal for applied anthropology, 2007, p. 109-117. Disponível em: <<http://www.omertaa.org/archive/omertaa0014.pdf>> Acesso em 12 de abril de 2014.

SÍBILIA, Paula. *Os diários íntimos na internet e a crise da interioridade psicológica do sujeito*. Grupo de Tecnologias Informacionais da Comunicação e Sociedade, XII Congresso da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação, São Bernardo do Campo, 2004.

VIGARELLO, Georges, Introdução. In: , CORBIN, COURTINE; VIGARELLO (org.). *História do corpo: da Renascença às Luzes*. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

XAVIER, R. Claudio S; OLIVEIRA, L. *Cibercorpo: interface e (in)formação*. In: 4º SOPCOM, Aveiro, 2005.

XAVIER, R. Cláudio S. *Ciberespaço, Cibercorpo, Ciberaprendizagem: um novo status do conhecimento*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal da Bahia-UFBA, 2004.

### Referências de Imagens

Quadro 1 – FRAGALLE, L. P. *Resultado da análise sobre cibercorpo/corpo digital em produções acadêmicas brasileiras*. São Carlos: [s.n.], 2014.