



AFLUENTE: REVISTA DE
LETRAS E LINGUÍSTICA

ISSN 2525-3441

Joseeldo da Silva Júnior

Universidade Federal da Paraíba
orcid.org/0000-0002-3872-9425
joseeldojr@gmail.com

Francisco Vieira da Silva

Universidade Federal Rural de Semi-Árido
orcid.org/0000-0003-4922-8826
francisco.vieiras@ufersa.edu.br

Com que corpo eu vou? Discurso, corpo e heterotopia no jogo virtual Habbo Hotel

Resumo: Este artigo visa analisar os discursos produzidos nos corpos heterotópicos do jogo Habbo Hotel, comunidade virtual voltada a jovens e adolescentes. Sob a ótica da análise do discurso “com” Foucault (2014), vislumbramos compreender as dinâmicas dos corpos discursivizados no ambiente on-line com fulcro na noção das heterotopias, entendida como espaço em que se constroem subjetividades alheias aos ambientes padrões. Assim, para fins de análise, elegemos fotografias fabricadas pelos próprios usuários disponibilizadas no próprio site do jogo. Os resultados apontaram para a possibilidade diversa de corpos a serem constituídos no Habbo, pelas vestimentas casuais ou por inserções de tatuagens, acessórios que demarcam uma identidade virtual.

Palavras-chave: Habbo Hotel; Discurso; Heterotopia; Corpo.



INTRODUÇÃO

Imaginemos um mundo em que possamos ser magros, musculosos, vestir-nos com itens femininos ou masculinos, ser e não ser? O *Habbo Hotel*, comunidade virtual voltada para jovens e adolescentes, não só permite que o usuário constituía um corpo virtual, mas também se aproprie de uma identidade, ao investir na criatividade propiciada pela *web* para modelar a si mesmo. O *Habbo Hotel*, criado no início dos anos 2000, tornou-se um dos maiores *games* do mundo, tendo um hotel como espaço para navegação dos jogadores. No Brasil, a inauguração do *Habbo* ocorreu em 2006 e, desde então, é a maior comunidade entre seis idiomas existentes. Embora tenha caído em desuso atualmente, ainda é um dos *games* mais populares no país.

Definido como comunidade virtual, espaço que, nas palavras de Recuero (2001), reúne indivíduos mediados por aparelhos tecnológicos, o *Habbo Hotel* também se caracteriza por ser uma plataforma MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games* ou, em tradução para o português, Jogos de Encenação para Múltiplos Jogadores Massivos), haja vista a multiconectividade entre os usuários. Na verdade, é por ser um MMORPG que o *Habbo* se constitui como comunidade virtual, propiciando a ligação simultânea de jogadores para a sociabilização *on-line*, ou seja, encontros de pessoas para conversar, discutir ideias, defender bandeiras, namorar, como nos diz Santaella (2004). É nessa perspectiva que o *Habbo* está alicerçado; no entanto, esta comunidade virtual apresenta jogos dentro do próprio espaço, numa espécie de *metagame*, que os próprios usuários fabricam e dos quais eles mesmo participam.

Nesta comunidade, por ser tratar de um hotel virtual, a produção de quartos é um dos grandes atrativos. Em cada ambiente, moldado por escolha do jogador, ocorrem encontros, festas, peças teatrais, feiras de negócios etc, assimilando-se à lógica do cotidiano do mundo real. A premissa é fazer do *game* uma simulação dos espaços físicos reais, permitindo que, segundo a percepção de Kruger (2004, p. 07), o "jogador depar[e]-se com a criação de mundos e com a manutenção desses lugares virtuais", na medida em que elabora possibilidades para sua inserção em cada lugar construído. Exemplo disso foi



a festa universitária, a WebQiB (Quinta e Breja), promovida no *game* durante o período de isolamento social em razão do coronavírus no Brasil, que reuniu estudantes da Universidade de São Paulo (USP) para confraternização. No lugar de um espaço físico, um ambiente virtual foi montado para aglomerar os personagens. Nas palavras de um estudante participante do evento, “o que aconteceu agora na WebQiB foi o inverso, trouxe a realidade de São Paulo até a gente, que estava isolado”ⁱⁱ. Na leitura empreendida por Alves (2011, p. 05), a construção de um cenário virtual como o realizado no *Habbo* caracteriza-se por uma cultura da simulação, na qual “formas de pensamento não-lineares, que envolvem negociações, abrem caminhos para diferentes estilos cognitivos e emocionais”. Na simulação, os *gamers* usufruem de possibilidades não permitidas no cotidiano, conforme ainda aponta Alves (2008).

Ao investir na construção de um avatar, os jogadores produzem uma identidade na medida em que passam a participar de uma vida aquém da realidade oferecida nos espaços de sociabilidade fora da tela de um computador. Este avatar, compreendido, nas palavras de Prado (2001, p. 03), como uma “persona virtual assumida pelos participantes, que inclui uma representação gráfica de um modelo estrutural de corpo (presença de braços, tentáculos, antenas, etc.)”, institui personalidade outra no universo digital. Mais especificamente no *Habbo Hotel*, os usuários obrigatoriamente devem ser representados por um avatar, com características que podem ou não se assemelhar a eles próprios no ambiente *off-line*.

Dada a vastidão de itens disponíveis para a composição do corpo virtual, os jogadores buscam implementar cada vez mais o avatar escolhido, com roupas, utensílios, cabelos, tonalidade de pele etc. O visual adequado, a depender da ocasião, remete o usuário a um patamar que pode diferenciá-lo dos demais. Entendendo este corpo como uma heterotopia contemporânea (FOUCAULT, 2013b), porquanto o usuário faz dele um espaço de investimento, com identidade cuja modalização ocorre mediante práticas de si trazidas do real para o cibernético. Tendo isso em mente,

intentamos neste artigo analisar os discursos imbricados nos corpos heterotópicos fabricados no *Habbo Hotel*, de modo a



propiciar elementos para diagramar possíveis subjetividades produzidas neste ambiente virtual.

Para isso, o *corpus* deste estudo é composto por fotografias produzidas pelos usuários e disponibilizadas em uma página do jogo. A seleção por essa materialidade enunciativa se deu em

razão da acessibilidade no instrumento de análise, bem como na facilidade disposta pela própria comunidade virtual. Como forma de responder ao nosso objetivo, pautamo-nos pelo “método arqueogeneológico” de Michel Foucault, cujas ideias renderam os estudos discursivos foucaultianos, nos quais se inscreve este estudo. Metodologicamente, esta pesquisa se caracteriza por ser de natureza qualitativa com viés descritivo-interpretativo, uma vez que almejamos compreender os fenômenos que compõem uma unidade do universo do *game* virtual – o corpo – à luz das teorizações discursivas.

No que pesa à estrutura, este manuscrito é composto por quatro seções, além deste tópico introdutório. A primeira seção visa discutir o corpo enquanto materialidade do discurso cujos dizeres acomodam práticas discursivas diversas. No segundo tópico, buscamos pensar o corpo heterotópico no ciberespaço. Posteriormente, na terceira seção, traçamos as análises discursivas das imagens dos corpos heterotópicos resgatados do jogo *Habbo Hotel*. Por fim, tecemos algumas considerações finais, na expectativa de responder às discussões elucidadas sobre heterotopia, corpo e discurso.

CORPO: UMA MATERIALIDADE DISCURSIVA

Em Foucault (2014; 2017), o corpo é entendido como um elemento de poder que se constitui na História. Segundo o autor, trata-se de uma “superfície de inscrição dos acontecimentos” sobre o qual decorrem os movimentos da História e onde também “nascem os desejos, os desfalecimentos e os erros nele também eles se atam e de repente se exprimem” (FOUCAULT, 2017, p. 65). Sendo o corpo, portanto, um acontecimento marcado pela História, temos que nele se desempenham vontades de verdade sob a égide de uma dada ordem discursiva. O corpo não apenas produz

discurso como também materializa em si mesmo dizeres. Se pensar o discurso como conjunto de enunciados, conforme diz Foucault (2010), o aparecimento de determinado dizer no corpo está condicionado às regras sociohistoricamente produzidas.



Assim, considerando as regras de formação discursiva, o objeto do discurso que pode se inscrever no corpo está sujeito às instâncias, quais sejam: *superfície de emergência*, *instâncias de delimitação* e *grades de especificação*.

A primeira instância, superfície de emergência, define a temporalidade que faz com que determinado discurso apareça e quais circunstâncias o fazem emergir; as instâncias de delimitação classificam o objeto do discurso para, em seguida, pontuar as grades de especificação, as quais delimitam a existência de um dado objeto de discurso. Neste momento, interessa-nos pensar a partir da superfície de emergência, uma vez que é esse procedimento discursivo que possibilita ou não o aparecimento do objeto. Foucault (2010, p. 46) explica que “as superfícies de emergências não são as mesmas nas diferentes sociedades, em diferentes épocas e nas diferentes formas de discurso”. A sexualidade, por exemplo, passar a funcionar com maior expressividade no século XIX, enquanto discurso psiquiátrico, sobre o qual se torna “primeira vez objeto de demarcação, de descrição e de análise”. Esse procedimento discursivo, de acordo com Foucault (2010, p. 47) permite atribuí-lo *status*, de modo a “fazê-lo aparecer, de torná-lo nomeável e descritível”.

Dessa forma, temos que o corpo obedece a certas condições para que um objeto discursivo seja inscrito nele, condição seja ela histórica, seja ela cultural, social etc, haja vista que “não se pode falar de qualquer coisa em qualquer época” (FOUCAULT, 2010, p. 50), há, certamente, interesses que propiciam o aparecimento de certo objeto. Baracuhy e Godoi (2015) mostram que a pele tatuada, para citar um exemplo, passou a ser aceita socialmente somente durante o século XX, permeada de limitações quanto a sua inserção corporal e nos modos como é produzida. Segundo atesta

Godoi (2017, p. 97), a tatuagem “[...] tem suas particularidades influenciadas pelos valores sociais, culturais e temporais da



sociedade na qual está inserida", dado que uma pele tatuada ora pode significar marginalização, ora estilo, a depender do acolhimento da sociedade e, em certa medida, das instituições.

O aparecimento da tatuagem, o objeto do discurso no corpo "existe sob as condições positivas de um feixe complexo de relações", segundo Foucault (2010, p. 50), notadamente as *relações discursivas*, propriedade que define o aparecimento do discurso, não como característica de uma "língua que o discurso utiliza, não as circunstâncias em que ele se desenvolve, mas o próprio discurso enquanto prática" (FOUCAULT, 2010, p. 52). São os *procedimentos de sujeição* (FOUCAULT, 2014), por sua vez, que determinam *as condições de funcionamento* do discurso, que se constituem pelo *a) ritual, b) sociedade do discurso, c) doutrina ou d) apropriação social*.

O *ritual* determina as manifestações, justificado pelo fato de que, conforme afirma Foucault (2014b, p. 35), "nem todas as regiões do discurso são igualmente abertas e penetráveis; algumas são altamente proibidas (diferenciadas e diferenciantes), enquanto outras parecem quase abertas a todos os ventos eostas, sem restrição prévia". Logo, o ritual estabelece condições para manifestação discursiva, definindo qualificações e posições, também definindo "[...] os gestos, os comportamentos, as circunstâncias e todo o conjunto de signos que devem acompanhar o discurso" (FOUCAULT, 2014b, p. 37).

O procedimento de sujeição estabelecido como *sociedade do discurso* tem como função conservar ou produzir discursos, com o objetivo de fazê-los circular em ambientes fechados e distribuir mediante "regras estritas, sem que seus detentores sejam despossuídos por essa distribuição", preconiza Foucault (2014b, p. 37), afirmando ainda que a prática tende a se desenrolar a partir de regras bastante específicas.

Ao contrário da sociedade do discurso, o terceiro procedimento de sujeição, a *doutrina*, condiz com o ajustamento de discurso num grupo restrito, de modo que o discurso circula entre os componentes deste grupo. Foucault (2014b) cita a doutrina religiosa e política como exemplos, demonstrando que é preciso estar integrado e aceitar as verdades impostas pela doutrina para que o discurso



possa ser produzido. Nas palavras do autor citado, “[...] a doutrina liga os indivíduos a certos tipos de enunciação e lhes proíbe, conseqüentemente, todos os outros; mas ela se serve, em contrapartida, de certos tipos de enunciação para ligar indivíduos entre si e diferenciá-los, por isso mesmo, de todos os outros” (FOUCAULT, 2014b, p. 41).

As superfícies de emergências e os procedimentos de sujeição ora descritas são instâncias que viabilizam o objeto do discurso. De um lado, as superfícies de emergências permitem a aparição do objeto do discurso; de outro, o procedimento de sujeição possibilita as condições de funcionamento desse mesmo objeto. Nesse sentido, o corpo entra como superfície discursiva dotado de instância que o possibilita emergir enquanto materialidade. Mais especificamente na sua funcionalidade, o discurso praticado no corpo é posto conforme práticas socialmente constituídas. Retomando ao discurso tatuado, Godoi (2017) explica que não é qualquer tatuagem que entra para a ordem discursiva. Na seara militar, a depender da tatuagem, o indivíduo pode ser excluído de integrar a corporação, haja vista que há imagens inscritas na pele que violam as regras internas. Existem, portanto, rituais que permitem a entrada de sujeito tatuado em certo ambiente.

Vale frisar que no dispositivo do corpo nem sempre o dizível está dito, como é o caso do corpo musculoso ou do corpo velho. O não-verbal aparece sob marcas do tempo ou atividades físicas, demonstrando que uma prática discursiva pode não ser elaborada verbo-visualmente, mas também pelo simbolismo histórico que representa cada traço inscrito no corpo, cuja materialidade discursiva é única e se modifica conforme o campo de utilização. Ao ser discursivizado, pode ser, como diz Araújo (2004, p. 231), transformado, circular, servir de ou não a interesses, ser objeto de disputa, tema a ser investido. Enfim, “produzir efeitos”. Assim, pensamos num corpo que enuncia dizeres e os discursos imbricado nele: o discurso da obesidade, o discurso da velhice, o discurso da tatuagem subjazem o corpo enquanto materialidade.

O corpo é discurso, pois experimenta nele apropriações sociais e práticas discursivas que perfazem a História. Por



isso, é possível dizer que se trata de uma superfície em que acontecimentos são inscritos e se mostra "como o produto de uma subjetivação marcada por uma imagem que nos remete a uma forma temporal determinada" (MILANEZ, 2006, p. 13).

DIÁLOGO SOBRE CORPOS HETEROTÓPICOS

A web é a heterotopia por excelência do século XXI, define Gregolin (2015), ao articular a noção da heterotopia deixada por Foucault (2013) com as hipervisibilidades circundantes no ciberespaço. Para a autora, no espaço virtual que é a *web* "cruzam-se todo tipo de outros espaços, consensuais e conflitantes; acolhem-se todo tipo de enunciados e de formas de visibilidade numa cartografia em que se misturam permissividade e controle de forma ambígua" (2015, p. 197). Se para Foucault (2013), o navio é o espaço heterotópico por excelência para o século XIX e XX, em razão dos outros mundos e riquezas possibilitadas pelas navegações, no entendimento de Gregolin (2015), a *web* passa a ser nau para o conhecimento dos espaços não explorados. Mas, o que seria heterotopia?

Essa noção aparece em pelo menos três momentos da obra de Foucault: em *O corpo utópico*, em *Heterotopias* (FOUCAULT, 2013b), no prefácio de *As palavras e as coisas* (FOUCAULT, 1999) e na conferência intitulada *Os espaços outros* (FOUCAULT, 2013b). Foucault (2013b) a define nos seguintes termos:

Há igualmente – e isso provavelmente em toda cultura, em toda civilização – lugares reais, lugares efetivos, lugares que são desenhados na própria instituição da sociedade e que são espécies de contra-aloções, espécies de utopias efetivamente realizadas, nas quais as aloções reais, todas as outras aloções reais que podem ser encontradas no interior da cultura, são simultaneamente representadas, contestadas e invertidas; espécies de lugares que estão fora de todos os lugares, embora sejam efetivamente localizáveis. Por serem absolutamente outros quanto a todas as aloções que eles refletem e sobre as quais falam, denominarei tais lugares, por oposição às utopias, de heterotopias. (FOUCAULT, 2013b, p. 115-116).

Assim, tem-se que a heterotopia é um espaço revestido de saber-poder no qual se articulam vários mundos, contextos diversos, realidades fantasiadas, enfim, uma gama de dizeres. Resumidamente, Foucault (2013b) explica que a heterotopia se classifica em



seis princípios. Consideramos a nomeação deles a partir da categorização produzida por Castro (2015), quais sejam:

a) *crise e desvio* – no primeiro princípio, os espaços são instituídos em todas as culturas, podendo ser categorizado em heterotopia de crise – lugar específico que se reserva indivíduos em estado de crise, atualmente em desuso, porém mantido em instituições como o quartel; e a heterotopia de desvio – tida como um lugar para o qual se aportam sujeitos desviantes, como o louco ou o delinquente;

b) *mutações de função* – neste princípio, a heterotopia é marcada por transformações ao longo da História. O cemitério, por exemplo, sempre existiu nas sociedades, porém, ao longo do tempo, foi sendo modificado;

c) *justaposição* –, as heterotopias são justapostas, ou seja, um mesmo espaço pode ceder a múltiplos outros espaços. Foucault (2013b) cita o teatro e o cinema como exemplos. No palco do teatro, uma série de ambientes pode ser produzida; o real torna-se elemento para compor a fantasia. Já o cinema produz cenas que tanto podem ser reais quanto ficcionais.

d) *heterocronia* – a heterotopia na perspectiva da heterocronia tem o tempo como uma função. Há, aqui, uma ruptura com o tempo tradicional. O cemitério, por exemplo, é espaço em que a vida deixa de existir no tempo, caracterizando-se por ser uma heterocronia de passagem. Já o tempo visto como acumulação, típico da heterocronia de acúmulo, tende a ser um tempo entendido como ganho. Como exemplo, podem-se mencionar as bibliotecas e os museus, espaços destinados ao acúmulo de acervos e histórias.

e) *abertura e fechamento* – Para esse princípio, há proibições e permissões a certos espaços; por isso, a metáfora de abertura e fechamento. Determinados ambientes, como é o caso dos quartos brasileiros à época da escravidão, que cediam acesso ao escravo para adentrar fora da entrada para os cômodos alocados à família. Outros lugares, como os templos religiosos, autorizam entrada de uns e excluem outros.

f) *ilusão e compensação* – por fim, no último princípio, a heterotopia de

ilusão é responsável por produzir espaços que refletem uma ilusão vivenciada na realidade. Um exemplo é o bordel, no qual



práticas reais são feitas; no entanto, o bordel não passa de uma ilusão, pois não é efetivamente “verdade”. Por outro lado, há a heterotopia de compensação, que fabrica espaços desorganizados, mal elaborados. Podemos citar a feira livre, ambiente montado à deriva da organização, feita e elaborada pelos próprios cidadãos, sem respeitar uma linearidade.

A noção de heterotopia não é destaque na obra foucaultiana, mas evidencia uma noção sobre como a sociedade, no que toca aos espaços, compõe-se. É possível compreender não apenas os espaços reais, como os citados acima, mas também é-nos possibilitado reelaborar a heterotopia como ideia inerente ao ciberespaço. Nesse contexto, o *Habbo* encena uma heterotopia, precisamente uma heterotopia caracterizada de justaposição, marcada por um não-lugar, pela realidade e simulação, espaço em que enunciados se engendram e corpos se produzem. Não qualquer corpo, vale frisar, mas corpos heterotópicos, constituídos por ser superfícies de transformações no cerne do domínio da subjetividade, definidos, como mostra Fernandes (2016, p. 07), “pelas vestimentas, maquiagem, fantasias, movimentos etc.”, investindo na ideia de que o corpo está submetido a transformações e ligado sempre aos movimentos do sujeito.

Na virtualidade, os corpos atuam na *ciberização* da vida, logo há de se rever se o sujeito é, de fato, o centro das modificações deste corpo, agora digital. Não é mais no sujeito tal qual conhecemos que incidem as vontades de verdade, se levarmos em conta que esse mesmo sujeito está preso a um corpo, sendo este corpo a sua materialidade e seu suporte, como nos diz Fernandes (2016). No corpo digital, as mudanças parecem estar mais associadas às vontades do eu, remetendo àquilo que sou e represento no mundo real para o universo cibernético. Para Cruz Junior (2010, p. 95), este “corpo assume a silhueta de infinitos alter egos”, na medida em que transpassa as vivências da vida cotidiana para os espaços virtuais. Assim, a corporeidade torna-se uma múltipla possibilidade de ser, numa infinidade de heterotopias, marcada por uma criatividade em ser “o Outro” não possível no mundo não-virtual. “No ciberespaço, a ideia de ‘eu no mundo’ dá lugar aos ‘eus nos mundos’, que, ao personificar-se neste(s) território(s), recebe a denominação específica de *avatar*”,

sublinha Cruz Junior (2010, p. 95), indicando-nos a possibilidade de instituir várias identidades num único ambiente, tendo o corpo como superfície dessa ágora de transformações.



O corpo como *avatar* projeta-se em distintos mundos, em muitos lugares ao mesmo tempo, como diz Xavier (2005), de forma que o corpo clássico, nosso corpo atual, passe a ser, no contexto da web, "atualização constante entre devires nos ambientes virtuais", afirma ainda Xavier (2005, p. 1475), defendendo a ideia de que, a linguagem virtual muda o estilo, as formas de se colocar, seja pelo desejo ou através de identificações, alterando "as formas de sentir (ver, tocar, falar, ouvir) em uma nova experiência em que se fundem ação e reação simultaneamente.

Os anseios da heterotopia correspondem exatamente à proposta de ser outro, instituída pelo corpo digital, haja vista as marcas de subjetivações permissíveis no ciberespaço. O corpo-avatar presente nos *games* indica a constituição de um sujeito diferente nos espaços comuns de sociabilização da vida cotidiana, da realidade transparente, uma subjetividade que, mesmo sendo uma projeção do que somos – ou o que queremos ser – passa por processos de mutações, pois o contato com o outro, com outros dizeres, com outros discursos, tribos diferentes interfere nos alter egos virtuais. Há aí uma liberdade que pode redefinir aquilo que somos para constituir um sujeito outro. Conforme diz assevera Moura (2002),

A vocação comunicacional uniformemente reconhecida como essência do ser humano é também uma vocação do corpo – de um corpo de cuja relação ao mundo emerge o sentido desse mesmo mundo. Eu sou este corpo físico, esta estrutura, este volume espesso e opaco. Eu possuo este corpo, como ele me possui a mim. Mas eu sou também esse corpo sublimado que a tecno-logia transformou em imagem sem carne. E é como habitante deste mundo actual que me exhibe como subjectividade a um tempo encarnada e desencarnada que devo procurar definir-me (MOURA, 2002, p. 07-08).

CORPOS DIGITAIS: HETEROTOPIAS EM DISCURSO

Foucault (1967), ao nos questionar "quem somos nós, hoje?", faz refletir em uma sociedade extremamente diversa daquela quando propôs problematizar o sujeito, no século XX. O filósofo francês, que estudou o corpo do delinquente, o corpo disciplinar dos presos,



o corpo marcado por uma sexualidade, o que diria sobre um corpo virtual, um corpo figurativo, mas real, um corpo digital feito de *pixels*? Nunca saberemos. No entanto, sua caixa de ferramentas conceitual nos permite repensar as estruturas sociais. Nesse ínterim, os jogos virtuais, enquanto artefatos culturais, aparecem

como espaço de realizações, especificamente o *Habbo Hotel* abre-se como ambiente distinto de sociabilidade, de maneira que há nele a manifestação de afazeres antes vistos apenas na realidade cotidiana. As fotografias capturadas para este estudo é apenas mais uma prática de estar no mundo – neste caso, outro mundo, outro espaço, do qual se constitui este jogo. As fotos virtuais aqui elencadas são parte de uma seção do jogo produzida com a finalidade de publicizar a vivência dos usuários no interior do *Hotel*. Muitas vezes há um preparo para sair na foto, outras vezes a fotografia é feita de forma mais espontânea, tal como ocorre no cotidiano.

Nas primeiras fotografias, há a captura de usuários vestidos do que poderia ser chamado de *cosplays*, isto é, a representação de personagens através de caracteres específicos. No caso em tela, tanto na Figuras 01 e 02, os usuários se travestiram de personagens de um desenho animado (a Figura 1 representa o personagem "Naruto", lutador do desenho animado de mesmo nome) e de uma série de televisão (Seu Madruga, Chaves e Kiko integram o elenco do seriado "Chaves"). Propriamente na Figura 01, há existência de dois "Narutos". O cabelo, a tiara, a roupa alaranjada, as cores selecionadas contribuem para a personificação do personagem do desenho animado. É interessante notar que, a poucos cliques, os atributos são facilmente reproduzidos, de modo a estabelecer uma correlação com o desenho animado.

Se antes, no mundo *off-line*, requeria-se a compra de adereços para a constituição do personagem, além de esforço físico para se travestir, agora, no virtual, apenas é necessário adquirir os produtos de forma virtual, na possibilidade de não estar disponível gratuitamente. No caso do *Habbo*, a compra de moedas, intituladas de "câmbios", permite a aquisição de roupas e outros itens caso haja interesse em se vestir "fora do tradicional". Este tradicional pode ser visto na usuária da Figura 02, qual seja, a personagem com cabelo longo com o adereço em



formato de estrela. A saia e a blusa, além da sandália, fazem dessa usuária uma identidade comum no jogo. As peças de roupas das quais se apropriou são disponibilizadas de forma gratuita. Diferentemente dela, os três *cosplays*, com exceção do Seu Madruga, demandam elementos tarifáveis para compor o visual. O personagem com máscara, cartola e itens de caveira também depende de atributos, que não são distribuídos gratuitamente. Ao se apropriar de itens pagos, há uma diferenciação entre os demais usuários. Na verdade, há um clube que distingue os usuários comuns dos usuários com maior poder aquisitivo. É o que se chama de HC – o “Habbo Club”. Para fazer parte dele, é preciso desembolsar uma quantia de moedas, conquistada através de pagamento em dinheiro.

Essa personalização dos *gamers* através das vestimentas alça determinados usuários a outros *status*, tanto é que há competições de moda que excluem ou inserem usuários que melhor se vestirem. A moda, na verdade, é um campo que historicamente nivela quem adentra ou não determinados ambientes. Como diz Bergamo (1998), a roupa é revestida de significados e, por significar, é que ela realça o indivíduo na sociedade. Logo, a depender do que se veste, a roupa torna-se indicativo de pertencimento a uma esfera social (BARTHES, 1995). “Ou, em outros termos, aciona os interesses em jogos entre os diversos grupos” (BERGAMO, 1998, p. 140). Temos, então, usuários que compõem estruturas superiores dentro do jogo e usuários que estão em estruturas inferiores, corroborando com as camadas sociais distribuídas na sociedade *off-line*.

146

Figura 01 e Figura 02: Usuários como *cosplays*



Fonte: Habbo.com.br/community/photos, 2020



Além do vestuário ser um indicativo na subjetivação dos corpos como heterotopia, inscrições como a tatuagem revelam uma busca por uma identidade no interior do jogo. Conforme se pode ver na fotografia da Figura 03, a usuária possui no corpo tatuagens, o que caracteriza parte da sua personalidade. É possível intuir que esta inscrição pode ser um desejo exteriorizado na plataforma digital, não necessariamente uma marca própria do corpo real, do sujeito por trás da tela. A liberdade propiciada nos ambientes virtuais induz o jogador a promover uma série de mudanças e externar suas vontades de verdades reprimidas. A usuária, nesta fotografia virtual, é representada por uma boxeadora. O cinturão de ouro que carrega consigo reforça a ideia da configuração aplicada ao corpo ser marca de um desejo, uma vez que ela se retrata como campeã. Por outro lado, mesmo que não seja amostra de uma vontade de verdade, a composição do corpo nestes moldes mostra-se como uma identidade de afeições do sujeito responsável por esta usuária: o gosto pelo esporte, pelo boxe, pela luta.

147

Existe uma expressividade de desejos na estruturação desses corpos virtuais, desejos estes que se refletem na heterotopia propiciada pelo *ciberdesign*, cujas funções gráficas enunciam subjetividades através de seus corpos. Outro exemplo disso é a fotografia da Figura 04. Nela, a usuária aparece seminua, vestida apenas com um sutiã e uma calcinha. A ânsia de estar quase sem roupa não se limita aos impulsos solitários, haja vista a publicização da fotografia em toda a comunidade virtual. Os movimentos do seu corpo, que lembram uma dança, parecem dizer que se trata de um corpo de uma mulher vendável, à mostra, disponível para consumo. Isso só é possível, vale dizer, pelo fato de o *Habbo* não ser feito somente por adolescentes, o jogo também é utilizado por jovens e adultos. Por isso, a erotização desse corpo e a publicidade dada a ele.

A liberdade é talvez a premissa básica para o corpo heterotópico, daí o fato de que ele é produzido a bel-prazer, sem limitações, livre de amarras reducionistas. Ao ter o espaço virtual como arena de uma infinidade de manifestação de desejo, esses corpos não apenas se instituem como uma brincadeira, um passatempo para as horas de tédio, mas

um domínio de subjetivações, de fabricação de identidades.



Figura 03 e Figura 04: Usuária boxeadora e usuária seminua



Fonte: Habbo.com.br/community/photos, 2020

Por fim, nas últimas análises, a Figura 05 apresenta uma usuária vestida de empregada doméstica com uma taça em mãos. Intuitivamente, o traje usado nos remete a um arquétipo de empregada, num domínio de memória que se constrói com base na discursivização da personagem inscrita na fotografia. No fundo, há um painel de fotos, típico para entrevistas com celebridades. Ao que parece, a usuária se comporta como uma famosa, no caso específico, travestida de empregada domesticada. A fotografia em análise, publicizada na seção disponibilizada no *site*, ratifica essa compreensão, em que joga holofotes à usuária, que vive um momento de fama virtual, mesmo que restrita ao seu próprio imaginário pessoal.

Por outro lado, na Figura 06, a criação de personagens lobotizados, como evidenciam as máscaras usadas na composição dos corpos trajados, indica uma postura criativa dos usuários, ao constituir um "personagem animado". Os lobos parecem representar uma espécie de desenho animado no interior do jogo. Isso chama a atenção, pois o próprio *design* do *Habbo* é produzido com características que lembram um desenho, diferente de outros *designs* que buscam uma alternativa com maior aproximação de corpos reais.



Figura 05 e Figura 06: Usuários travestidos



Fonte: Habbo.com.br/community/photos, 2020

Dito isso, vemos que, no caso dos usuários travestidos, vislumbramos corpos heterotópicos que hibridizam uma diversidade de imaginários sociais, como as máscaras e as roupas infantis. Esses corpos são construídos a partir de posicionamentos discursivos adotados pelo sujeito jogador que tem a possibilidade de criar virtualmente o corpo que deseja aparecer no funcionamento da realidade virtual. As análises aqui delineadas permitem evidenciar um diagrama de forças que fazem emergir o corpo como um objeto de discurso no âmbito do jogo *Habbo Hotel*. Ao optar por construir um corpo a partir de instâncias que nos remetem à fantasia, ao esporte, a personagens midiáticos e à nudez, os jogadores emolduram um corpo para chamar de seu.

CONCLUSÃO

A análise de fotografias capturadas no jogo *Habbo Hotel* constituiu um *corpus* analítico sobre o qual esse artigo se debruçou, tendo como norte investigativo as teorizações foucaultianas sobre o discurso, o corpo e a heterotopia. Triangulando esses conceitos, vimos que o jogo possibilita a criação de identidades virtuais, mediante a escolha de um avatar específico. Nessa ótica, acreditamos que essa "escolha" é continuamente matizada por discursos que se constroem sobre os corpos, por meio de determinados artefatos como o uso de máscaras, o uso de roupas íntimas, bem como os trajes de personagens de diversas das mídias audiovisuais.

Tais corpos enlaçam-se a heterotopias, pois rompem os limites do espaço físico e justapõem na realidade virtual



diferentes espaços, cujos fluxos são cambiantes e fazem-nos pensar em corpos móveis, nômades e errantes. Reatualizando o famoso verso de Noel Rosa, indagamos, na trilha do Habbo Hotel: *com que roupa eu vou?* A liberdade possibilitada no jogo alimenta a criatividade e dispõe aos usuários uma gama de opções para a composição do corpo/avatar. Estar no *Habbo* implica viver uma heterotopia de ilusões, um paradoxo de ideias, pois, mesmo não sendo "verdadeiro", existe e causa impressões.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Games e educação – a construção de novos significados. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, Portugal, ano 42, p. 225-236, 2008.

ALVES, L. R. G. De Vygotsky à cultura da simulação: a emergência de novas formas de compreender o mundo. In: FELDENS, D. G.; NASCIMENTO, E. F. V-B. C. do; BORGES, F. T. (Orgs.). *Formação de professores e processos de aprendizagem: rupturas e continuidades*. Salvador: EDUFBA, 2011.

ARAÚJO, I. L. *Do signo ao discurso: introdução à filosofia da linguagem*. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

BARACUHY, R. GODOI, E. Da marginalização ao *glamour*: o corpo tatuado nas redes de poder-saber e jogos de verdade do discurso midiático. *Moara*. 43 ed. jan-jun. 2015.

BARTHES, Roland. O sistema da Moda (entrevista concedida a Cécile Delanghe – France- Foru, 5 de junho de 1967). In: *O grão da voz*. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves, 1995.

BERGAMO, A. O campo da moda. *Revista de Antropologia*. São Paulo, v. 41, n. 2. 1998. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-77011998000200005>. Acesso em: 26 jul. 2020.

CASTRO, L. G. R. Outros espaços e tempos, heterotopias. In: 1º Congresso Internacional Espaços Públicos, 2015, Porto Alegre. *Anais do 1º Congresso Internacional Espaços Públicos*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015. v. único. p. 1-12. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1807535/mod_resource/content/1/Castro.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2020.

CRUZ JUNIOR, Gilson; DA SILVA, Erineusa Maria. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Florianópolis, v. 32, n. 4, jan. 2010.

FERNANDES, A. C.; FERNANDES JUNIOR, A. O corpo como heterotopias do sujeito. *Working Papers em Linguística*. v. 17, n. 2, 2016.



FOUCAULT, Michel. Quem é você, professor Foucault? *In: Ditos e Escritos I (1954-1969)*. 1967. p. 601-620.

FOUCAULT, Michel. Prefácio. *In: As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Trad. Salma Tannus Muchail. 8. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. Trad. Luiz Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

FOUCAULT, M. *O corpo utópico*. As heterotopias. São Paulo: Edições N-1, 2013.

FOUCAULT, M. De espaços outros. *Estudos Avançados*, v. 27, n. 79, p. 113-122. 2013b.

FOUCAULT, M. Nietzsche, a genealogia do poder. *In: Vigiar e punir: o nascimento da prisão*. Trad. de Raquel Ramallete. 42 ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2014a.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de fevereiro de 1970. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. 24. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014b.

FOUCAULT, M. Microfísica do poder. Trad. Roberto Machado. 5. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.

GODOI, E. Quem é o sujeito tatuado diante das redes discursivas de inclusão/exclusão expostas na mídia. *Discursividades*. v. 1, n. 1, out. 2017.

GREGOLIN, M.R. Discursos e imagens do corpo: heterotopias da (in)visibilidade na WEB. *In: FLORES, G.G.; NECKEL, N.R.F.; GALLO, S.M.L. (Orgs). Análise de discurso em rede: cultura e mídia*. Campinas: Pontes, 2015, p. 191-213.

KRÜGER, F. L.; CRUZ, D. M. Jogos (virtuais) de simulação da vida (real): a geração Y e o The Sims. *In: Anais do Congresso Brasileiro de Pesquisadores da Comunicação, 2004*, Porto Alegre. Comunicação, acontecimento e memória. São Paulo. Intercom. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?op=trabalho&id=42969>>. Acesso em: 10 jul. 2020.

MILANEZ, N. *As aventuras do corpo* – dos modos de subjetivação às memórias de si em revista impressa. 2006. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Araraquara.

MOURA, C. *A vertigem: da ausência como lugar do corpo*. 2008. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-culturas-vertigem.pdf>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

PRADO, G.; ASSIS, J. de P. Dois experimentos recentes em ambientes virtuais multiusuário: imateriais 99 e desertesejo. *In: ENCONTRO ANUAL DA COMPOS, 10., 2001, Brasília. Anais...* Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

RECUERO, R. C. Comunidades virtuais: uma abordagem teórica. 2001. *In: Seminário Internacional de Comunicação*,

COM QUE CORPO EU VOU?
DISCURSO, CORPO E
HETEROTOPIA...
Afluente, UFMA/CCEL, v.6, n.17,
p. 134-152, jan./jun. 2021
ISSN 2525-3441

5., 2001. *Anais...* Disponível em: <<http://pontomidia.com.br/raquel/teorica.pdf>>. Acesso em: 03 jul. 2020.

SANTAELLA, Lucia. *Games e comunidades virtuais*. In: EXPOSIÇÃO HIPERRELAÇÕES ELETRO DIGITAIS, Instituto Sérgio Motta e Santander Cultural, Porto Alegre, 2004.

XAVIER, C. Ciber corpo: Interface e (In)Formação. In: 4º Congresso da Associação Portuguesa de Ciência da Comunicação. Aveiro, 2005. *Anais IV SOPCOM*. Portugal: Aveiro, 2005.



Recebido em 26 de novembro de 2020.

Aprovado em 19 de janeiro de 2020.

WHAT BODY SHOULD I GO WITH? DISCOURSE, BODY AND HETEROTOPIA IN THE VIRTUAL GAME HABBO HOTEL

Abstract: This article aims to analyze the discourses produced in the heterotopic bodies of the game Habbo Hotel, a virtual community directed towards young people and teenagers. From the perspective of discourse analysis in Foucault, we glimpse to understand the dynamics of discursivized bodies in the online environment with focus on the notion of heterotopias, understood as a space in which subjectivities outside the standard environments are built. Therefore, for analysis purposes, we have chosen photographs taken by the users themselves and made available on the game's own website. The results pointed to the possibility of diverse bodies to be constituted in Habbo, either by casual clothing or by the insertion of tattoos and accessories, which mark a virtual identity within the community.

Keywords: Habbo Hotel; Discourse; Heterotopia; Body.

ⁱ Em 2011, o Habbo Hotel atingiu 200 milhões de registros em todo o mundo, somado os mais de 150 países em que havia usuários. Apenas no Brasil, naquele momento, 28 milhões de jogadores tinham cadastro no jogo. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/01/comunidade-virtual-habbo-hotel-atinge-200-milhoes-de-usuarios.html>. Acesso em: 01 de jul. 2020.

ⁱⁱ Reportagem sobre a realização de uma festa no *Habbo Hotel* durante a quarentena no Brasil. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2020/03/festas-online-aplacam-isolamento-e-reforcam-lacos-de-amizade-na-quarentena.shtml>>. Acesso em 07 de jul. 2020.