

RACES

Choosing your character's race and class is one of the most special and shaping events you will experience as you begin to play Lineage II.

HUMAN



ELF



DARK ELF



ORC



DWARF



KAMAEEL



AVATARES E CORPOS VIRTUAIS: uma análise que aborda gênero, etnia e compleição física no *game* Lineage II

Martha Werneck de Vasconcellos

corpo virtual Lineage II avatar etnia

O artigo versa sobre a relevância da escolha do jogador por um avatar específico no game online multiusuário Lineage II (NCSoft, 2003-2012), propondo análise das estéticas dos corpos virtuais e diferentes opções e parâmetros em que estão fundamentadas. São discutidos, desse modo, conceitos de beleza, etnia, gênero e idealização contemporânea do corpo.

De acordo com Roland Barthes um traje ganha significado desde o momento em que é concebido.¹ Assim é impossível existir roupa puramente funcional em uma sociedade. Conscientes de que o vestuário constitui linguagem visual carregada de simbologia, podemos transplantar essa lógica para o corpo virtual de avatares em *games online* como o Lineage II (produzido em parte nos EUA pela empresa sul-coreana NCSoft, 2003-2013²) e para o vestuário virtual que o paramenta.

Assim, corpo virtual é, *a priori*, uma vestimenta do jogador. O corpo-imagem no Lineage II é construído a partir de um conjunto de opções que inclui diferentes raças, gêneros e classes (profissões). Nos atos da escolha os jogadores já revelam uma orientação estética específica. A raça e o gênero assumidos, além do próprio tema do *game*, classificado por seus produtores como fantástico-medieval – notoriamente inspirado na obra *O senhor dos anéis*, de Tolkien –, integram gosto, individualização e autocriação.

As chamadas raças (*races*) do jogo possuem tipos físicos e traços fisionômicos distintos, sendo morfológicamente diferentes entre si. Através da cor da pele, tipo e cor de cabelo, penteado, semblante e constituição física, relacionamos cada avatar a determinados valores sógnicos.

AVATARS AND VIRTUAL BODIES: AN ANALYSIS ADDRESSING GENDER, ETHNICS AND PHYSIQUE IN THE LINEAGE II GAME | *This article is about the relevance of the player's choice of a specific avatar in the multiplayer Lineage II online game (NCSoft, 2003-2012), proposing analysis of the aesthetics of virtual bodies and different options and parameters on which they are based. Hence, concepts are discussed on beauty, ethnics, gender and contemporary idealization of the body. | Virtual body, Lineage II, avatar, ethnics.*

Captura de tela da web page oficial do game Lineage II exibindo as raças dos avatares
Fonte: (<http://www.lineage2.com/en/game/races/>) [Acesso: nov. 2012], editada pela autora

Existem no *game* 48 variações de faces de avatares masculinos e femininos. Esclarecemos que há distinção por orientação profissional em todas as raças de avatares, mas em apenas duas delas, *orc* e *human*, ela se revela também na constituição física do avatar. Caso escolha uma dessas raças, opção que deve ser feita no início do jogo, o jogador opta também por um tipo de aparência e compleição física. Em ambas temos a diferenciação entre classes denominadas *fighter* e *mystic*.

Num trabalho científico na área da ciência cognitiva e psicologia evolucionária dedicado às questões relativas à beleza do corpo, Nancy Etkoff³ demonstra resultados que apontam o que seria desejável para o ser humano e, por isso, considerado belo. Ela argumenta que tais noções variam de acordo com a sociedade e com a época, afirmando sempre terem existido artifícios que cultivam essas noções e as preferências de uma dada cultura: da indústria dos cosméticos contemporânea às cicatrizes, perfurações e adornos que envolvem sacrifício e sofrimento em tribos africanas e australianas, das cirurgias plásticas, arriscadas, dolorosas, à simples ornamentação com plumagens dos povos indígenas americanos. A busca da beleza, segundo Etkoff, revela o que há de mais primitivo no ser humano, um instinto básico, já que nossas percepções se conectam com o que agrada, com o que dá prazer e, portanto, com nosso instinto de sobrevivência.

Com base em estudos realizados na Áustria, Austrália, Inglaterra, China, Japão, Coreia, Escócia e Estados Unidos, a autora relata concordância entre os povos quanto à beleza de um rosto, seja ele da mesma etnia ou não. Demonstra que, cruzando essa pesquisa com a de antropólogos, essa noção nada tem a ver com as imagens transmitidas pela mídia. As proporções geométricas, a simetria e as características próprias de cada sexo

passaram a ser o foco de concordância entre os julgamentos de beleza dos rostos humanos.

Observando o conjunto de imagens de feições do jogo Lineage II, a primeira impressão que temos é a de que, independente da cor de pele que apresentam, esses são rostos agradáveis ao olhar, à exceção, talvez, do *orc fighter*, por parecer um pouco agressivo. O formato e as proporções do rosto se mantêm em cada tipo de avatar e também entre eles, excetuando os da raça *dwarf* e *orc fighter*. Além disso, todos eles são perfeitamente simétricos. Segundo Etkoff a simetria é fator que indica saúde – e isso torna rostos simétricos atraentes – e pode, se levada ao extremo, como é o caso dos avatares do Lineage II, tirar um pouco de sua naturalidade.

As diferenças que notamos entre os rostos de um mesmo tipo de avatar estão na forma e inclinação dos olhos e das sobrancelhas, espessura dos lábios, formato da boca, pequenas modificações no nariz, existência ou não de barba (cavanhaque) para o gênero masculino e, às vezes, cor dos olhos. Essas sutis mudanças individualizam os rostos e lhes atestam diferentes humores. Notamos, por exemplo, em ambos os gêneros, que há sempre um que parece transmitir personalidade mais plácida, calma e com expressão contemplativa, outro com ar mais misterioso, e um terceiro com a expressão mais fechada, agressiva ou maldosa. Tais diferenças provocam certo julgamento acerca da personalidade de quem porta o avatar, o individualizam e fazem parte da escolha do jogador. Percebemos variações menores só nos rostos de avatares *orcs* masculinos e femininos dos tipos *fighter* e *mystic*, nos quais o que prevalece como diferencial é a ornamentação da pele.

Etkoff salienta que o rosto que agrada possui sinais distintos para homens e mulheres e que

essas características dependem de questões hormonais: homens com mais androgênio possuem rosto maior, maxilares angulosos e largos, testa proeminente, que faz com que os olhos pareçam mais fundos. Como o nariz é maior, os olhos parecem mais juntos do que os das mulheres. A boca também tende a ser bem maior. Barba, bigode, costeletas, cavanhaque são sinais da maturidade do homem e atestam masculinidade ao rosto, aumentando o tamanho da parte inferior. As partes que sobressaem são testa, queixo, lábio inferior, nariz e olhos. A hipermasculinidade tende a tornar as feições agressivas, e a hiperfeminilidade no rosto masculino significa características masculinas suavizadas.

Nos rostos dos avatares masculinos notamos essas características, exceto em relação ao maxilar anguloso, que não é marcante em quase todos os avatares, especialmente os *elves*, *dark elves* e *human mystics*. Poderíamos dizer que isso decorre da consonância desses avatares com o desenho dos *manhwás* (arte sequencial sul-coreana) que, por sua vez, são influenciados pelos mangás japoneses; é esclarecedora, porém, pesquisa trazida à luz por Etkoff, realizada com homens e mulheres no Japão e na Escócia, em que foi comprovada a preferência por rostos masculinos hiperfemininos. Essa preferência provavelmente se reflete no gosto coreano, uma vez que o Japão descende de cultura milenar protagonizada pela Coreia e, de acordo com Etkoff, essas preferências mostram-se inatas e, portanto, são mais profundas do que a endoculturação.⁴ *Elves* e *dark elves* também possuem em sua gênese, como raça criada por Tolkien, a alusão a traços finos e suaves, ausência de barbas, cabelos claros e finos, que lembram os nórdicos mais delicados, o que nos faz relacioná-los ao gosto dos escoceses. Tolkien considerava os elfos as criaturas mais belas e perfeitas da Terra-média. Esses dados,

portanto, se cruzam de forma sugestiva. Chamamos atenção ainda para a testa proeminente dos *dark elves*, que apresenta relevo suave, como se marcada por uma linha de expressão em V, que atribui ar sombrio ao rosto do avatar.

Os *human mystics* possuem o forame zigomático-facial menos evidente do que os *human fighters*, e isso talvez seja o que lhes dê aparência mais delicada. A cor da pele também varia entre esses avatares: os *mystics* são mais claros, e os *fighters* mais bronzeados. Isso sugere característica fenotípica ocasionada pela suposta orientação profissional: lutadores são adeptos de esportes e exercícios ao ar livre: magos passam o dia estudando e, portanto, tomam menos sol.

Os *orcs* são os avatares mais masculinizados em todos os sentidos; são os que possuem maxilar maior e mais anguloso, marcas de expressão, boca larga e, no caso dos *orc fighters*, nariz largo.

As mulheres com mais estrogênio tendem a apresentar testas uniformes, narizes pequenos e infantis, olhos maiores e mais afastados, pestanas longas, sobrancelhas finas e distantes dos olhos. Por ser rosto mais achatado do que o masculino, suas maçãs parecem mais salientes, com o maxilar e queixo pequenos. A boca é carnuda e rosada. Ao aplicar maquiagem, as mulheres intensificam suas características: aumentam os olhos e avermelham e ressaltam as maçãs do rosto e os lábios. O rosto das mulheres consideradas belas tem características infantis por conservar as bases geométricas do rosto infantil. Ao envelhecer a mulher perde esses traços, comuns na juventude. Seu rosto fica maior, o nariz mais alongado, os lábios mais finos, e os olhos mais fundos. Mulheres mais velhas, assim como as jovens que possuem essas características, são consideradas menos belas porque parecem masculinizadas. As partes que

sobressaem nos rostos femininos dos avatares são as maçãs do rosto, pálpebras, olhos grandes e lábios. Todos os avatares femininos correspondem às características desejáveis, consideradas belas. Percebemos maiores correspondências relativas às proporções entre *elves* e *human mystics*, entre *kamaels* e *human fighters* e entre *orc fighters* e *orc mystics*.

Os avatares *dwarves* têm reforçadas as características de hipermasculinidade e hiperfeminilidade; os masculinos representam homens brancos, na faixa dos supostos 50-60 anos de idade, de barbas brancas e com muitas expressões faciais. Os femininos representam meninas de cerca de 12 anos. Excetuando esses, todos os demais representam avatares jovens, entre os 16 e os 28 anos. É impossível jogar com outra raça que não *dwarf* que aparente idade superior aos 35 anos. Não há também, entre as opções, a possibilidade de escolher um personagem obeso ou com cor de pele diferente das oferecidas no jogo, como a negra ou a amarelada. Além de manter a coloração constante, a pele de todos os avatares – até a dos *orcs*, apesar das marcas de expressão – parece lisa, jovem e saudável, exceto a dos *dwarves* masculinos. Não há desvios cromáticos abruptos entre as raças, além da tonalidade mais alaranjada da pele da *human fighter*. Isso mantém a identificação do avatar por raça quando visto de longe. Garantindo de outro modo esse objetivo, percebemos que a cor e a tonalidade dos cabelos também variam ligeiramente: *humans* têm cabelos que vão dos castanho-claros aos castanho-escuros e pretos, havendo também a opção de cabelos avermelhados e ruivos; os dos *mystics* são mais escuros, e os dos *fighters*, mais claros; *elves* permanecem em tonalidades de louro e louro-acinzentado e até tons rosados; *dark elves* e *kamaels* têm cabelos que tendem ao branco, creme e violeta; *orcs*

possuem cabelos que variam de castanho-médios ao avermelhado. Os avatares masculinos *dwarves* apresentam cabelos e barba brancos ou tendendo levemente ao amarelado; e as *dwarves* em tons desde o amarelo-alaranjado até o vermelho e magenta.

Os cabelos de todas as raças dos avatares, com exceção dos *orcs* são lisos, sem cachos, ondulações ou volume da própria textura do cabelo. Em um primeiro momento eles nos lembram os dos personagens de *manhwas*⁵, cujos cabelos em cores variadas e artificiais, textura lisa e penteados múltiplos são fundamentais para lhes imprimir personalidade, sendo também aqui importante item de distinção. De forma geral, os tipos de penteados que encontramos no *game* podem ser classificados como contemporâneos, de época (que no entanto poderíamos encontrar em editoriais de moda atuais) e étnicos (como os penteados da raça *orc*, que remetem aos penteados étnicos de diversas tribos africanas: tranças embutidas, *dreads* e rastafaris presos)

Notamos tendências contemporâneas nos penteados e cortes de cabelos de *humans*, *elves*, *dark elves* e *kamaels*. Os cabelos desfiados, franjas, cabelos longos repartidos e soltos, além de cabelos presos em coques simples no alto da cabeça e rabos de cavalo não nos causam estranhamento.

Entre os avatares, apenas os *dwarves* masculinos apresentam algumas variações que seriam estranhas ainda hoje: barbas e cabelos trançados, que remetem aos padrões da cultura nórdica celta e também, de forma imediata, às representações caricatas dos gauleses como os personagens da série de quadrinhos *Asterix*, de Albert Uderzo e René Goscinny, criados em 1959. Também encontramos tranças em alguns avatares femininos

Captura de tela de faces das diferentes raças do Lineage II. Imagem original do site do game
Fonte: (<http://www.lineage2.com>) [seção offline.
Acesso: fev. 2010] e editada pela autora

Race	Type A	Type B	Type C	Race	Type A	Type B	Type C
Male Human Fighter				Male Orc Fighter			
Female Human Fighter				Female Orc Fighter			
Male Human Mystic				Male Orc Mystic			
Female Human Mystic				Female Orc Mystic			
Male Elf Mystic				Male Dwarf			
Female Elf Female				Female Dwarf			
Male Dark Elf				Male Kamael			
Female Dark Elf				Female Kamael			

elves, que por sua vez estabelecem relação com a cultura celta. Entre os *dwarves*, há ainda alguns com imensos bigodes e barbas, remetendo aos motociclistas dos anos 70. Já as *dwarves* apresentam variações de penteados orientalizados que nos lembram personagens de *manwha*, geralmente simétricos e sempre com franjas, mantendo as características básicas do clássico penteado infantil conhecido popularmente como maria-chiquinha.

Correspondências entre as raças do *game* e etnias

Acreditamos que a palavra raça tenha sido adotada no *game* em decorrência da literatura de Tolkien, que trabalhava com tal denominação na hora de diferenciar os seres de característica humanoide que habitavam a Terra-média. Zoólogos consideram o termo raça sinônimo de subespécie, sendo aplicável quando há linhagens distintas e com diferenciação genética expressiva dentro das espécies. No universo de fantasia do Lineage II essa denominação nos parece razoável, mas não saberíamos informar de que espécie elas descendem.

Esclarecido esse ponto e com base em nossa percepção, nos parece importante traçar algumas correspondências entre as chamadas raças do Lineage II e os diferentes tipos étnicos existentes em nosso mundo físico. Por mais uniformes que pareçam pelo estilo adotado para representá-los, os avatares possuem algumas características étnicas acentuadas.

Na espécie humana há pouca diferenciação entre os subgrupos geneticamente mais distantes, e, assim, se constitui uma única espécie do ponto de vista biológico. As pequenas variações, ou polimorfismos, refletem a história das populações e os efeitos da seleção natural. Os cientistas Noah

A. Rosenberg e Jonathan K. Pritchard, geneticistas do antigo laboratório de Marcus W. Feldman, da Universidade Stanford, analisaram cerca de 375 polimorfismos em mais de mil pessoas de 52 grupos étnicos na África, Ásia, Europa e Américas. Com isso puderam distinguir cinco grupos diferentes de pessoas cujos ancestrais estiveram isolados por oceanos, desertos ou montanhas: africanos subsaarianos; europeus e asiáticos a oeste do Himalaia; asiáticos; habitantes da Nova Guiné e Melanésia; e os nativos americanos. Eles também identificaram subgrupos em cada região, que em geral correspondiam a etnias mais específicas.⁶ Os resultados desses estudos indicam que as análises genéticas podem distinguir grupos de pessoas de acordo com sua origem geográfica.

Os avatares *orcs* do Lineage II estabelecem relações com grupos étnicos africanos subsaarianos. Traços faciais, como lábios mais grossos e narizes um pouco mais largos, formato do crânio acentuado na parte posterior, além dos cabelos e penteados em tranças, *dreads* e moicanos, contribuem para essa percepção. A cor da pele dos *orcs*, esverdeada, é a mais escura entre os avatares, e isso contrasta com olhos de íris esbranquiçada ou verde-esmeralda. Somam-se a essas características pinturas de guerra com desenhos que lembram a pelagem de grandes felinos, como os tigres, ou chamas, além de padrões geométricos tribais – elas podem ser vistas em tons de vermelho ou em branco-acinzentado, que remetem ao uso do sangue ou das cinzas. Também observamos nas faces dos *orc mystics* a utilização da escarificação, uma espécie de tatuagem que pode ser encontrada em algumas tribos africanas,⁷ gerada pela cicatrização de cortes na superfície da pele. Os *mystics* usam um padrão de pintura que simula lágrimas de sangue, o que lhes confere

características obscuras e sinistras. Avatares orcs possuem orelhas pontudas e alongadas.

O formato de crânio dos *dark elves* corresponde a etnias originadas na Ásia: o rosto é fino, alongado, a testa mais redonda, e, em especial, os olhos são puxados e inclinados. A pele de cor cinza-azulada dos *dark elves* remete também aos vampiros da ficção, como o Drácula do autor irlandês Bram Stoker (1847-1912), e os cabelos claros reforçam a palidez dessa raça do subterrâneo.

Embora tenham características parecidas com as dos *dark elves*, os *elves* correspondem a etnias nórdicas europeias, o que se verifica pela cor de pele, tipo e cor de cabelos, que tendem aos tons alourados, olhos azuis, boca mais carnuda, olhos maiores e menos inclinados. Entre os avatares femininos essa comparação fica ainda mais clara. Tanto *elves* quanto *dark elves* apresentam as orelhas pontudas, como as descritas para a raça *elf* por Tolkien e por contos de fadas que citam esses seres. As orelhas de *elves* e *dark elves* são mais acentuadas e horizontais do que a dos *orcs* e *kamaels*.

Kamaels possuem pele clara rosada, cabelos que tendem ao branco e aos tons claros, e, o que os torna diferentes, seus olhos são vermelhos. Dois tipos masculinos desses avatares exibem nas têmporas pinturas em vermelho, que podem ser interpretadas como tatuagens, acentuam a inclinação dos olhos e lembram a releitura de marcas tribais, utilizadas por jovens ocidentais contemporâneos.

Assim como os *elves* e *kamaels*, os avatares *humans* e *dwarves* remetem a etnias europeias de forma geral. Em relação ao tom de pele, possuem características mais próximas aos *humanos* de pele clara.

Em *elves* masculinos e *dark elves* femininos, assim como em avatares *orcs* femininos, notamos ainda adereços de formas geométricas localizados entre

os olhos, como sinalizadores de uma terceira visão mística, que igualmente lembram as tatuagens tribais contemporâneas.

Idealizações nas representações do corpo virtual

Assim como o rosto humano pode ser julgado belo ou não de acordo com características próprias de cada sexo, o corpo também possui atributos específicos que o definem como atraente, forte e, assim, próprio para a reprodução. Nos corpos a simetria e a uniformidade da pele também são importantes tanto em homens quanto em mulheres, pois indicam uma boa forma geral. No Lineage II o corpo dos avatares, assim como seus rostos, é perfeitamente simétrico.

No caso dos homens, o tamanho é fator importante: quanto maior e mais imponente, mais poderoso. De acordo com Etcoff,⁸ na espécie humana o peitoral masculino exerce papel importante por demonstrar aptidão para o combate. Na luta entre homens usam-se os punhos e não os dentes. A massa muscular concentra-se nos braços, peitoral e ombros. A forma mais desejada para os padrões masculinos de beleza é a que compreende ombros largos e quadris estreitos. Observamos na contemporaneidade uma obsessão pelos músculos como sinal de virilidade e até de *status* quando nos referimos ao corpo cultivado em academias e não no trabalho braçal e árduo, embora este último também seja considerado belo, caso corresponda ao modelo supracitado.

O corpo feminino é dotado de algumas características que o tornam atraente. A primeira delas, apontada por Etcoff, diz respeito aos seios eróticos: firmes e empinados. Independente do tamanho, sua forma mais desejável é arredondada, encontrada em mulheres jovens que ainda não

tiveram filhos. Há divergências quanto ao motivo e medida de atração que exercem sobre o sexo oposto. A autora aponta que alguns cientistas julgam que eles indicam a presença de gordura necessária à reprodução e por isso se tornaram atraentes. A cintura fina, proporcionada pelos hormônios femininos, atribui à mulher o que chamamos de forma ginoide ou de ampulheta. Essa forma do corpo decorre do acúmulo de gordura na região das coxas e nádegas, determinando assim as proporções entre cintura, nádegas e seios. Essa forma também é própria das mulheres nulíparas e revela propensão a taxas elevadas de fertilidade. Estudos comprovam que a proporção entre cintura e quadris mostra-se mais importante

do que o tamanho dos seios no tocante à atração masculina. Essas características atestam índices altos de estrogênio e baixos de testosterona.

Etcoff demonstra que a maior parte dos estudos comprova ser preferível um corpo saudável, normal ou médio, a um corpo muito magro ou gordo, ou hipermusculoso tanto no homem quanto na mulher. Também aponta que a obsessão pela magreza e pela silhueta esbelta entre as mulheres tem na contemporaneidade relação com o *status*: pessoas ricas podem se dedicar a exercícios e dietas, ter alimentação balanceada que as impede de engordar. Essa aspiração no caso das mulheres está relacionada também à ascensão social e ao



mundo da moda, que dissemina o ideal magro, às vezes projetando a imagem da mulher frágil, quase menina, cuja maturidade foi interrompida. Esse ideal de beleza, por sua carga simbólica, exerce atração sobre homens e mulheres.

O desejo de corpo magro e esbelto, como os que figuram nas passarelas contemporâneas, se traduz no corpo do avatar feminino *elf*: esquelética, alta, de pernas longas, mas ainda assim curvilínea, o avatar combina as características das supermodelos. A aparência geral é de uma mulher muito jovem e delicada, impressão reforçada por cabelos e pele claros, pois pele e cabelo tendem a escurecer nas mulheres que têm filhos.



A mulher em perfeita forma, porém mais encorpada e madura, é encarnada pelas *human mystics* e *human fighters*, cujos corpos podem ser comparados ao de atrizes hollywoodianas consideradas modelos de beleza e sensualidade. Nesse caso, os corpos bronzeados carregam o significado de *status* e saúde, sendo assim considerados belos.

Os avatares *kamaels* femininos estariam entre os *elves* e *humans*, já que a forma de seu corpo é a de mulheres mais adultas do que aqueles e menos atléticas do que estes. Nessa raça ambos os gêneros possuem apenas uma asa – o que lhes confere o simbolismo de anjos caídos – sendo o par conquistado quando atingem os níveis mais elevados de evolução.

Avatares femininos com formas exageradamente *sexy*⁹ – quadris largos, cinturas finíssimas e seios fartos, o que acentua curvas exageradas que chegam praticamente a uma caricatura da silhueta em S – são representados pelas *orc mystics*, um pouco mais robustas e bem altas e também pelas *dark elves*, menores, de silhueta mais alongada.

A brutalidade *das orc fighters* é quase uma exceção, mas se encaixa ainda nos estereótipos dos corpos atléticos largos e definidos das praticantes de esportes mais pesados – como boxe feminino, fisiculturismo, lançamento de dardos, levantamento de pesos ou até mesmo natação – aceitos também como modelos de beleza. Ainda assim o corpo da *orc fighter* não deixa de exibir quadris e seios acentuados. Os corpos masculinos e femininos dos *orc fighters* apresentam tatuagens do tipo tribal contemporâneo e escarificações, visíveis de acordo com o traje que portam. Os *orc mystics*

Seis raças de avatares do Lineage II, incluindo classes fighter e mystic (no caso dos humans e orcs) dos gêneros feminino e masculino
Capturada no web site (http://1.bp.blogspot.com/-yKd_Q2R6S_8/Trk7A5gDBFI/AAAAAAAAACY4/04PqSY2in/s1600/R85_Immortal_Robe_rendered.jpg) [tipo jpg, tamanho: 182,2KB, dimensões: 960×480 pixels, acesso: nov. 2012]

por sua vez podem apresentar tatuagens convencionais, também de motivo tribal.

A silhueta do avatar masculino *elf*, embora não seja musculosa, revela corpo magro, compatível com a compleição de um ginasta. Ele parece ser dotado de flexibilidade, e suas proporções estão de acordo com os ideais de beleza. Dos avatares masculinos, o que parece mais franzino por sua estatura é o *dark elf*: ele é baixo e magro, sem tantos músculos aparentes, embora eles se façam notar; porém é proporcional e não deixa de pertencer às aspirações de beleza do corpo em formato de V.

Os avatares *humans* e *kamaels* são os mais regulares: apresentam músculos bem desenvolvidos e proporções desejáveis para corpos masculinos de médio a forte.

Os *orc fighters* e *orc mystics* são os únicos que apresentam hipertrofia muscular exagerada, chegando a parecer-se com muitos fisiculturistas, em especial os *fighters*.

Por fim, os avatares *dwarves* não representam os ideais masculinos de beleza por apresentar corpos de homens mais velhos e, embora fortes, com formato mais quadrangular. Os *dwarves* masculinos remetem a lenhadores e mineiros rústicos, ancestrais dos germânicos *vikings*, que Tolkien relacionou ao poema islandês “Voluspa” e ao conto de fadas da Branca de Neve e os sete anões.¹⁰

No avatar feminino *dwarf*, por sua vez, traços fisionômicos e proporções do corpo são bastante infantilizados: cabeça grande, corpo pequeno e esguio. Brancas e com os olhos bastante exagerados, lembram os delicados e graciosos personagens femininos dos mangás do gênero lolicon (denominação decorrente da expressão complexo de Lolita): Os mangás e *manhwas* desse gênero

trabalham com representações de meninas e adolescentes e apelam ao que é delicado, feminino, infantil e simultaneamente ao erótico através de narrativas que abordam a relação de uma adolescente ou menina com um homem adulto. Os lolicons ficaram populares na década de 1980 no Japão e se tornaram uma das formas japonesas de entretenimento a circular transnacionalmente. Embora taxados como nocivos por diversos grupos de censura no próprio Japão, que alegam ser esse tipo de entretenimento um reflexo dos desejos sexuais femininos reprimidos, autores como Setsu Shigematsu¹¹ consideram que esse tipo de mangá elabora um espaço para a reconfiguração de sexo, fetiche e fantasia no Ocidente. Em sua opinião, o maior ponto de atração seria a fixação ao que parece *cute* ou, como poderíamos traduzir, fofinho, e não exatamente à idade das meninas representadas.

Considerações finais

Concluimos com base em nossas análises que os avatares do Lineage II apresentam-se vinculados a uma idealização dos conceitos científicos de beleza: não há espaço para o que é divergente, senil ou que possa ser considerado feio ou grotesco, excetuando o avatar masculino *dwarf* que, por sua vez, possui relação estreita com a temática do jogo, já que deriva das raças criadas para a obra de ficção de Tolkien. Sendo assim, a suposta liberdade ao tornar-se avatar mostra-se falsa ou, ao menos, limitadora em termos estéticos. O ato de escolher um avatar está ligado ao consumo da própria imagem como produto. Para ambos os gêneros observamos corpos perfeitos e absolutamente simétricos, de musculatura definida, jovens, atléticos e atraentes, rostos agradáveis, penteados com toque contemporâneo ou étnico. Apesar da cor de pele, das orelhas pontiagudas e

da referência aos desenhos dos *manhwas*, parte da fantasia do *game*, não há avatar que possamos considerar não idealizado ou pouco atraente. Tecemos relações desses corpos virtuais com o conceito de beleza romântico, que vê no exótico, no misterioso e no onírico traços do sublime¹², traduzidos na beleza dos avatares e na variedade que estabelece aproximações com diferentes etnias. Sendo o *game* comercializado para diversos países no Oriente e Ocidente, torna-se necessária a variedade étnica como forma de identificação, propiciando o consumo que, por sua vez, também está relacionado ao erótico e ao desejável como autoimagem. Mesmo de forma subliminar, de acordo com as chamadas raças, percebemos uma aproximação de diferentes tipos físicos, provenientes de etnias diversas. O avatar assume o papel que o jogador quiser no mundo virtual sem, contudo, deixar de ser considerado atraente ou bonito.

NOTAS

1 Barthes, Roland. *Imagem e moda*. São Paulo: Martins Fontes, 2005. (Inéditos, v. 3) e *O sistema de moda*. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

2 Lineage II. [Website]. Disponível em: <<http://www.lineage2.com/en/>>. Acesso em: abr. 2012; Lineage II: goddess of destruction enjoys great success with shift to truly free business model. In: NC Interactive. *NC-soft*, 10 feb. 2012. Disponível em: <<http://us.ncsoft.com/en/news/press-releases/lineage-ii-goddess-of-destruction-enjoys-great-success-with-shift-to-truly-free-business-model.html>>. Acesso em: mar. 2012.

3 Etcoff, Nancy. *A lei do mais belo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1999.

4 Laraia, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

5 Luyten, Sonia M. Bibe. A Coreia e os manhwa:

os quadrinhos do país da manhã serena. *Universo HQ*, 18 jun. 2003. Seção: Colunas. Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/sonia08.cfm>>. Acesso em: jan. 2011.

6 Bamshad, Michael J.; Olson, Steve E. Does race exist? *Scientific American*, v. 289, n. 6, p. 78-85, dec. 2003. Disponível em: <<http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=does-race-exist>>. Acesso em: abr. 2012.

7 Esse tipo de tatuagem pode ser encontrado em tribos africanas ou grupos étnicos específicos, como os Gonja, Naumba, Dagomba, Frafra e Mamprusi, do norte de Gana.

8 Etcoff, op. cit.

9 *Sexy* é o termo que designa a pessoa, geralmente do sexo feminino, para qualificar tanto suas formas físicas quanto seu potencial sedutor ou, por metonímia, uma roupa ou acessório que lhe agrega valor de *sex-appeal*.

10 Day, David. *O mundo de Tolkien: fontes mitológicas de O senhor dos anéis*. São Paulo: Arx Jovem, 2003:63.

11 Shigematsu, Setsu. Dimensions of desire: sex, fantasy and fetish in Japanese comics. In: Lent, John A. (org.). *Themes and issues in Asian cartooning: cute, cheap, mad, and sexy*. [S.l.]: Bowling Green State University Popular Press, 1999.

12 Burke, Edmund. *On the sublime and beautiful*. New York: Bartleby.com, 2001. (The Harvard classics, v. 24, part 2). Disponível em: <www.bartleby.com/24/2/>. Acesso em: abr. 2012; D'Ângelo, Paulo. *A estética do romantismo*. Lisboa: Estampa, 1998.

Martha Werneck de Vasconcellos é pintora, designer, ilustradora e professora-assistente do curso de pintura – BAB/EBA/UFRJ. Em 2012 defendeu a tese Estéticas híbridas no ciberespaço: o significado das imagens no Lineage II, orientada pela professora doutora Maria Cristina Volpi Nacif.